

# INV 15 Ñ

*por 6021-ñ 6021*

---

**Fecha de entrega:** 17-mar-2024 09:03p.m. (UTC+0530)

**Identificador de la entrega:** 2322559748 C.6021

**Nombre del archivo:** CCASO\_MAMANI\_J-MACHACA\_YUCRA\_M-QUISPE\_SOSA\_RN-2023\_TI\_1.pdf (3.29M)

**Total de palabras:** 16577

**Total de caracteres:** 91823

**ESCUELA SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA  
“MARÍA MONTESSORI”**



**1** **Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades socio emocionales - Arequipa 2021**

**Trabajo de investigación presentada por las  
alumnas:**

Ccaso Mamani, Judith  
Machaca Yucra, Milagros  
Quispe Sosa, Rosario Noemí

**Para optar el grado académico de bachiller  
en educación.**

**Asesora:**  
**Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos**  
0009-0002-5622-1550

**1** **AREQUIPA – PERÚ**

**2023**

## **DEDICATORIA**

Dedicamos este logro académico a nuestra maestra Dra. **Zulvi Madeleine Torres Ramos**, padres, familiares y amigos quienes nos apoyaron incondicionalmente a lo largo de nuestros estudios, las largas jornadas de estudio donde sin sus consejos no hubiéramos podido culminar satisfactoriamente este camino.

### **Autoras:**

Judith, Milagros y Rosario.

## AGRADECIMIENTOS

Primeramente, <sup>3</sup> agradecemos a Dios, por concedernos salud, fortaleza y sabiduría que nos otorgó e ilumina nuestro camino, en estos terribles momentos que venimos pasando por la pandemia mundial. Seguidamente, a nuestra Escuela formadora MARIA MONTESSORI por su equipo docente ya que sin su ayuda y enseñanzas jamás hubiéramos podido lograr nuestros objetivos que nos trazamos como profesionales.

También a la directora Patricia Erika Pérez Almedo por permitirnos llevar a cabo nuestra investigación en la I.E. “Socabaya” a <sup>88</sup> los padres y niños de 3 años que mediante su participación se logró realizar la presente investigación.

### **Autoras:**

Judith, Milagros y Rosario.

## RESUMEN

2 En la presente investigación de Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades socio emocionales se ha considerado 4 capítulos dentro de ellos encontramos los siguientes:

7 **Objetivo general:** Establecer la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya.

**Métodos:** El método utilizado es la escala observación determinará el grado de importancia de los juegos tradicionales que aplican los docentes con los alumnos de nivel inicial 3 años, con la escala de valoración se pudo observar el comportamiento de los niños a través de los juegos tradicionales, lo que nos ayudará a determinar la influencia de dichos juegos en su relación socio emocional dejando claro como ambas variables se relacionan positivamente.

**Resultados:** Los resultados obtenidos son favorables al observar las distintas conductas de los niños y niñas ya que los juegos tradicionales son de suma importancia para la conducta socioemocional de los niños sobre todo aquellos que están en etapa inicial de socialización, todo esto hace prever que el aplicar dichos juegos hace que el desarrollo socio emocional de los pequeños vaya mejorando y a su vez haya una relación no solo entre niños sino también con sus docentes y sus padres, esto formará personas que ayuden a la sociedad y la sociabilización.

9 **Conclusiones:** Existe relación entre los juegos tradicionales y las habilidades socio-emocionales, ya que se encontró un valor de Rho de Spearman de  $\rho=0.687$  la cual es una tendencia moderada, con una significancia de  $p=0.002$ , la cual reafirma la relación entre las variables.

**Palabras clave:** juegos tradicionales, socioemocional, desarrollo.

## ABSTRACT

In the present investigation of traditional games in the development of socio-emotional skills, 4 chapters have been considered within them, we include the following:

Course objective: Establish the relationship between traditional games and the development of socio-emotional skills in 3-year-old children of the I.E.I. Socabaya.

Methods: The method used is the survey and observation, the survey will determine the degree of importance of the traditional games that the teachers apply with the students of initial level 3 years, with the assessment scale it was possible to observe the behavior of the children through of traditional games, which will help us determine the influence of these games on their socio-emotional relationship, making it clear how both variables are positively related.

Results: The results obtained are favorable when observing the different behaviors of boys and girls since traditional games are very important for the socio-emotional behavior of children, especially those who are in the initial stage of socialization, all this suggests that the Applying these games makes the social emotional development of the little ones improve and in turn there is a relationship not only between children but also with their teachers and parents, this will train people who help society and socialization.

Conclusions: There is a relationship between traditional games and socio-emotional skills, since a Spearman Rho value of  $\rho = 0.687$  was found, which is a moderate trend, with a significance of  $p = 0.002$ , which reaffirms the relationship between variables.

Keywords: traditional games, socio-emotional, development.

## ÍNDICE GENERAL

|   |      |
|---|------|
| DEDICATORIA .....                                     | ii   |
| AGRADECIMIENTOS .....                                 | iii  |
| RESUMEN .....   | iv   |
| ABSTRACT .....  | v    |
| ÍNDICE GENERAL .....                                  | vi   |
| ÍNDICE DE TABLAS .....                                | viii |
| ÍNDICE DE FIGURAS .....                               | ix   |
| INTRODUCCIÓN .....                                    | x    |
| CAPÍTULO I .....                                      | 1    |
| 1.1 Problema de Investigación .....                   | 1    |
| 1.1.1 El problema de la Investigación .....           | 1    |
| 1.1.2 Planteamiento del Problema .....                | 4    |
| 1.1.2.1 Problema general .....                        | 4    |
| 1.1.2.2 Problemas específicos .....                   | 4    |
| 1.1.3 Justificación del Problema .....                | 4    |
| 1.1.4 Delimitación .....                              | 5    |
| 1.1.5 Objetivos de la Investigación .....             | 6    |
| 1.1.5.1 Objetivo general .....                        | 6    |
| 1.1.5.2 Objetivos específicos .....                   | 6    |
| 1.1.6 Hipótesis de la Investigación .....             | 6    |
| 1.1.7 Variables de la Investigación .....             | 7    |
| 1.1.8 Matriz de Operacionalización de Variables ..... | 8    |
| CAPÍTULO II .....                                     | 9    |
| 2.1. Marco Teórico .....                              | 9    |
| 2.1.1. Antecedentes de la investigación .....         | 9    |
| 2.1.1.1. Antecedentes Internacionales .....           | 9    |
| 2.1.1.2. Antecedentes Nacionales .....                | 11   |
| 2.1.1.3. Antecedentes Locales .....                   | 13   |
| 1.2.2. Marco Teórico - Científico .....               | 15   |
| 1.2.2. Definición de términos básicas .....           | 38   |
| CAPÍTULO III .....                                    | 41   |
| 3.1 Marco Metodológico .....                          | 41   |
| 3.1.1. Población y muestra .....                      | 41   |
| 3.1.2. Unidad de análisis .....                       | 42   |

|                                 |  |    |
|---------------------------------|--|----|
| 3.1.3.                          | Métodos de investigación.....                      | 42 |
| 3.1.4.                          | Tipo de investigación .....                        | 42 |
| 3.1.5.                          | Diseño de investigación .....                      | 42 |
| 3.1.6.                          | Técnicas instrumentos de recolección de datos..... | 43 |
| 3.1.7.                          | Validez y confiabilidad .....                      | 45 |
| 3.1.8.                          | Técnicas para el procesamiento de datos .....      | 46 |
| CAPÍTULO IV .....               |  | 47 |
| 4.1                             | Resultados y discusión.....                        | 47 |
| 4.1.1.                          | Presentación de resultados .....                   | 47 |
| 4.1.2.                          | Discusión .....                                    | 58 |
| CAPÍTULO V.....                 |  | 62 |
| 1.1                             | Conclusiones y recomendaciones.....                | 62 |
| 1.1.1                           | Conclusiones .....                                 | 62 |
| 1.1.2                           | Recomendaciones:.....                              | 63 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... |  | 64 |
| ANEXO 1                         | CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES .....                    | 69 |
| ANEXO 3                         | MATRIZ DE CONSISTENCIA:.....                       | 80 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|   |    |
|---|----|
| Tabla 1. Juego motor .....                  | 47 |
| Tabla 2. Juego social .....                 | 48 |
| Tabla 3. Juegos tradicionales.....          | 49 |
| Tabla 4. Clima emocional.....               | 50 |
| Tabla 5. Valores.....                       | 51 |
| Tabla 6. Habilidades sociales .....         | 52 |
| Tabla 7. Habilidades socio emocionales..... | 53 |
| Tabla 8. Hipótesis específica 1 .....       | 54 |
| Tabla 9. Hipótesis específica 2 .....       | 55 |
| Tabla 10. Hipótesis específica 3 .....      | 56 |
| Tabla 11. Hipótesis general .....           | 57 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Juego motor .....                   | 47 |
| Figura 2. Juego social .....                  | 48 |
| Figura 3. Juegos tradicionales .....          | 49 |
| Figura 4. Clima emocional .....               | 50 |
| Figura 5. Valores .....                       | 51 |
| Figura 6. Habilidades sociales .....          | 52 |
| Figura 7. Habilidades socio emocionales ..... | 53 |

## INTRODUCCIÓN

Dentro de la educación inicial, es el comienzo de toda una aventura en cuanto a la sociabilización de los niños, es por esta razón que es acá donde deben aprender diferentes formas de comportamiento no solo en el entorno familiar sino, también con niños de su edad y con sus maestros, esto determina el punto de partida para ellos como seres socialmente hablando por lo que es una relevante etapa.

En el marco educativo los docente tratan de encontrar un sinfín de métodos los cuales puedan usarlos en ellos por el simple hecho que ya es la primera separación que sufren los niños en alejarse de sus padres, por esta razón siempre se habla que los primeros inicios de la educación en niños el juego, siendo esto algo acertado, el aprendizaje del niño comienza por tocar manipular experimentar haciendo uso de sus facultades motrices acorde a su edad, los juegos tradicionales a través de los tiempos ha sido uno de los primeros inicios en muchos niños, es así que en nuestro estudio determinaremos <sup>24</sup> la importancia de los juegos tradicionales como fuente de desarrollo socio emocional en niños de 3 años.

<sup>81</sup> El desarrollo socio emocional de los niños de 3 años los ayudará a formar su carácter que los acompañara a lo largo de sus vidas, las emociones vivenciales que desarrollan serán preponderantes en esta etapa, es así que el uso de los juegos tradicionales será vital para poder observar el comportamiento en cuanto a su madurez y de esta manera los guíe por la senda de la vida de la mejor manera.

Dentro de nuestra investigación iremos realizando nuestro estudio por capítulos los cuales iremos desarrollándolos de la siguiente manera:

<sup>19</sup> **Primer capítulo:** Hablaremos del planteamiento del problema, los objetivos, la justificación, y delimitaciones del problema.

**Segundo capítulo:** tratará del marco teórico, los antecedentes que utilizamos para poder apoyarnos en nuestro estudio seguidamente las conceptualizaciones de nuestras variables y la definición de términos.

**Tercer capítulo:** Hablaremos de la metodología que utilizaremos para poder procesar los resultados y poder dar solución al problema planteado.

**Cuarto capítulo:** los resultados y la discusión del problema estos darán sustento a nuestra investigación.

Finalmente, las conclusiones, bibliografía y anexos de la investigación.

## CAPÍTULO I

### 1.1 Problema de Investigación.

#### 1.1.1 El problema de la Investigación.

Los juegos tradicionales en el mundo se han convertido en cosa rutinaria de las personas que no cuentan con la tecnología de un celular o el televisor, esto es de carácter mundial, y se viene practicando como parte de la vida de los seres humanos y para cualquier condición social. A lo largo de la historia humana el hombre se ha visto en la obligación de crear algún tipo de juegos de distracción sin dejar de lado aquellos que se les heredó por sus padres o amigos de la infancia.

El juego viene siendo acompañante incansable del ser humano durante toda la vida, siendo facilitador de un goce y provocando bienestar en ellos, es muy bien sabido que los juegos tradicionales son influyentes en el desarrollo de las personas en muchos aspectos como lo es en motricidad, cognición,

sociabilidad, etc. Es por esto que los juegos tradicionales deberían ser impulsores para la humanidad de cualquier edad y sobre todo en la niñez ya que como es bien sabido los niños aprenden jugando (Camacho, 2012).

En el Perú son muchas las razones que lo convierten en algo importante, puesto que ha ocasionado un sinnúmero de condiciones positivas en la educación de los niños más pequeños, lo cual hace que esto se preserve a través de los años y se trascienda de generación en generación. A todo esto, sobre los juegos tradicionales se suma que en lo práctico se desarrolla, preserva y se recupera la tradición de nuestros ancestros que nos dejaron esta enseñanza. Dentro del ambiente de educación inicial los juegos tradicionales a pesar que no existe un manual sobre su objetividad y funcionamiento en su enseñanza debería ser tomado en cuenta de una manera más importante, ya que utilizarlo como recurso metodológico acrecentará las posibilidades de despertar todos los aspectos que conciernen a los niños dentro de su desarrollo (Camacho, 2012).

Con todo lo expuesto los juegos tradicionales son importantes en la educación inicial puesto mejora todo su aprendizaje, también funciona como relajante ya que las clases son más divertidas, su desarrollo psicomotor mejora y el aprendizaje es mucho más fluido y divertido. Las capacidades del niño se acrecientan haciendo uso de los juegos tradicionales volviéndolo independiente y autónomo, de acá parte la premisa de decir que el niño aprende mejor jugando, puesto que al jugar la socialización mejora, y esto no solo con sus compañeros también con sus padres, aprendiendo a compartir, son más solidarios, aprenden a convivir en grupo, y es el primer paso a su mundo social (García, 2012).

En la ciudad de Arequipa también es una ciudad netamente tradicionalista y cultural, pero gracias a la incorporación del internet y el celular es <sup>75</sup> que se ha ido perdiendo a través de los tiempos todo este sistema ya que en muchas escuelas iniciales se ha venido implementando otro tipo de sistemas de enseñanza, pero por lo aprendido a través de los tiempos los padres y los docentes han tratado de preservar dicho sistema de enseñanza y aprendizaje con los juegos tradicionales, puesto que conocen la eficiencia de esta enseñanza, y que sus padres y docentes le dejaron <sup>3</sup> de generación en generación.

Los juegos tradicionales no muestran ningún tipo de registro científico, ni virtual ni en libros sobre sus bondades puesto que en ninguna parte se ha podido encontrar ningún tipo de manual alguno, es por esta razón que secuencialmente se viene perdiendo esta costumbre de enseñanza. Hay que tomar en cuenta que también es un elemento fundamental en nuestra cultura andina (García, 2012).

Por todo lo expuesto, surge el poder realizar este estudio la cual hará rescatar la gran relevancia que tienen <sup>9</sup> los juegos tradicionales como sistema de enseñanza para el desarrollo de sus distintas formas de aprendizaje, todo esto hay que difundirlo de tal manera que todas las escuelas de educación inicial la apliquen, como también lo viene haciendo los <sup>2</sup> niños de educación inicial de 3 años de la I.E.I. Socabaya <sup>3</sup> con la finalidad de desarrollar sus habilidades socio emocionales. Como consecuencia de esto servirá como antecedente para los futuros docentes mostrando dinamismo y una nueva manera de enseñar.

### 1.1.2 Planteamiento del Problema.

#### 1.1.2.1 Problema general.

- ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya?

#### 1.1.2.2 Problemas específicos.

- 1) ¿Cuál es la relación que existe entre los Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya?
- 2) ¿Cuál es la relación que existe entre los Juegos tradicionales y la dimensión valores en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya?
- 3) ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y la dimensión habilidades sociales en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya?

### 1.1.3 Justificación del Problema.

Es fundamental los juegos tradicionales en la vida cotidiana de los individuos de todas las edades, pero con mucho más énfasis en la etapa de la niñez ya que son sus inicios de aprendizaje. Esto hace desarrollar las habilidades no solo del niño sino también les permite a los docentes tener un panorama mucho más amplio de cómo lograr una integración con sus pequeños. De esta forma es justificado su uso desde un punto de vista práctico y teórico hasta podría decirse científico (Bisquerra, 2003).

De una forma teórico puesto se hará un resumen bibliográfico acerca de las ventajas de su uso y la gran importancia de los juegos tradicionales y como

es su primer paso hacia su vida social y emocional. También se describe el proceso de cómo enseñar y cómo se aprende jugando. Esto permitirá a las generaciones venideras poder hacer investigaciones más detalladas acerca de este tema.

En el sentido práctico la presente investigación ayudará a los profesores a tomar en cuenta los juegos tradicionales de una manera más pedagógica en el aprendizaje-enseñanza, de esta manera valorar su importancia poniéndola en práctica para mejorar el entorno socio emocional del niño (Bisquerra, 2003)

#### 1.1.4 Delimitación

- **El tema:** <sup>8</sup> Juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años, de la I.E.I. Socabaya-Arequipa 2021.
- **Problemática:** <sup>8</sup> Importancia de los juegos tradicionales.
- **Población de estudio:** <sup>44</sup> Niños y niñas de 3 años de la I.E.I. Socabaya.
- **Lugar de estudio:** I.E.I. Socabaya.
- **Año:**2021
- **Duración de la investigación:** <sup>31</sup> 1 Año.

### 1.1.5 **Objetivos de la Investigación.**

#### 1.1.5.1 **Objetivo general.**

- Establecer la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya.

#### 1.1.5.2 **Objetivos específicos.**

1. Determinar la relación que existe entre los Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya.
2. Determinar la relación que existe entre los Juegos tradicionales y la dimensión valores en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya
3. Determinar la relación que existe entre los Juegos tradicionales y la dimensión habilidades sociales en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya

### 1.1.6 **Hipótesis de la Investigación.**

#### **Hipótesis general**

Existe relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya.

#### **Hipótesis Específicas**

- Existe relación entre los Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya.

- Existe relación entre los Juegos tradicionales y la dimensión valores en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya
- Existe relación entre los Juegos tradicionales y la dimensión habilidades sociales en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya.

#### 1.1.7 Variables de la Investigación.

##### Variable independiente.

Juegos tradicionales.

##### Variable dependiente.

Habilidades socio emocionales.

## 2 1.1.8 Matriz de Operacionalización de Variables

| Variables                     | Definición de términos   | Dimensiones          | Indicadores  |
|-------------------------------|--|----------------------|--|
| Juegos tradicionales          | Son actividades cotidianas y ordinarias de una determinada región de un país, las cuales se realizan sin la ayuda de algún juguete en específico es solamente utilizar las herramientas que encuentras en tu entorno y un poco de imaginación como también el uso de su propio cuerpo o el uso de algún recurso que obtengan de la propia naturaleza. Se difunde valores, características, formas de vida. (Almudena, M. (2008). <sup>40</sup> | Juego motor          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talentos del niño/a</li> <li>• Movimientos del niño/a</li> <li>• Facilidad en resolución de grupo</li> <li>• Autocontrol</li> </ul> |
|                               |  | Juego social         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sociabiliza</li> <li>• Trabajo grupal</li> <li>• Coordinación de grupo</li> <li>• Apego a la familia</li> </ul>                     |
| Habilidades socio emocionales | La tenacidad, expansión y espera son habilidades socioemocionales que, como su nombradía lo indica, están estrechamente relacionadas con los sentimientos, las cuales se encuentran activos en todas nuestras conductas y son las encargadas de motivar, energizar y resolver partida la creencia como la disposición (West, 2016).  | Clima emocional      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ambiente donde se desarrolla el niño/a</li> <li>• Interacción con el entorno</li> </ul>   |
|                               |  | Valores              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Participación</li> <li>• Tolerancia</li> </ul>  |
|                               |  | Habilidades sociales | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para poder dar solución a los problemas</li> </ul>  |

## <sup>46</sup> CAPÍTULO II

### 2.1. Marco Teórico.

#### 2.1.1. Antecedentes de la investigación.

##### 2.1.1.1. Antecedentes Internacionales.

Polo, Acosta y Osorio (2019) en su tesis se planteó el objetivo de formular una propuesta articulada sobre los juegos tradicionales donde su investigación muestra una metodología de tipo cualitativa con un enfoque metodológico crítico social, tomó como muestra a los estudiantes de la Institución Educativa Yánez en la Vereda Boca De Catabre del municipio de Chima Córdoba, eligió a 18 estudiantes entre los 8 a 12 años. En la investigación el resultado fue que los estudiantes, familias y comunidad se integraron, pudieron rescatar su cultura ancestral de tal forma que también reforzaron sus valores.

Ariaz (2019) en su tesis se centro en el objetivo de diseñar e Implementar una Propuesta didáctica utilizando los juegos tradicionales como medio que desarrolle la autonomía en un grupo de niños, de 6 a 8 años” Metodología de

estudio es de tipo descriptivo educativo, con una población del proyecto que está compuesta <sup>2</sup> por 35 estudiantes 20 niñas y 15 niños con la edad de 6 a 8 años, <sup>57</sup> También se conformó por un docente titular, 1 de coordinación académica y 1 de convivencia del mismo colegio. Como resultado indica que para lograr la autonomía es necesario formar desde pequeños y lograr con garantía de seguridad y confianza dándoles responsabilidades desde pequeños y haciendo que tomen sus decisiones por sí solos. También los docentes deben dar todas las formas metodológicas para que ellos puedan apoyarse de ellas con la finalidad de que puedan formar toda esta autonomía de forma paulatina y que de grandes puedan ya aplicarla de forma correcta.

Gil. (2019) plantea la tesis cuyo objetivo tiene como finalidad realizar una mejora <sup>3</sup> en el proceso de socialización en niños de 4 años. La metodología utilizada es de tipo didáctica educativa, la cual nos permitirá mejorar los problemas que encontremos dentro de la estrategia que usemos. Como resultado se obtiene que la aplicación de didácticas educativas son la mejor manera de lograr que los niños de 4 años tengan una mejor sociabilización y de esta manera puedan desenvolverse a lo largo de su vida.

Henríquez y Wabnitz (2017) proponen <sup>89</sup> en su investigación el objetivo de hallar <sup>18</sup> la relación de los juegos tradicionales con la motivación en las horas de educación física, en el tercer grado de los colegios públicos del municipio de San Salvador. Utilizó <sup>15</sup> un método descriptivo con una población docencial de la <sup>29</sup> asignatura de educación física de instituciones públicas de tercer grado en el año 2015. En la investigación <sup>29</sup> los resultados obtenidos fueron que si hay una relación

significativa entre ambas variables de estudio demostrando su Valía de esta manera.

López (2016) formula el objetivo de observar la importancia de los juegos tradicionales y la valoración con lo que planifica el docente a diario, mientras que el objetivo fue como los juegos tradicionales mejoran el aprendizaje en el tiempo libre de los niños y niñas de 5 a 6 años en el sector de Zámiza en el periodo escolar 2013-2014. Su metodología de investigación es de nivel descriptiva con enfoque cuasi- cuantitativa en donde se utilizó como herramientas de recolección de datos fichas conservativas y un cuestionario dirigido a los docentes con preguntas abiertas su población de estudio es de 42 personas entre padres, docentes y niños, como resultado final es que los juegos tradicionales se deberán poner a disposición de todos los docentes, capacitándolos y dándoles las herramientas necesarias para que puedan implementar en su sistema de enseñanza dando la oportunidad a los niños de mejorar sus habilidades motrices.

#### **2.1.1.2. Antecedentes Nacionales.**

Díaz (2019) en su tesis plantea el objetivo principal de demostrar la importancia de los juegos tradicionales en su desarrollo socio emocional en los niños del nivel inicial 421 del distrito de Surcubamba, provincia Tayacaja del departamento de Huancavelica. La metodología utilizada fue descriptiva con un enfoque cualitativo de vista etnográfica, la muestra fue realizada por 3 docentes, 4 estudiantes y 5 padres de familia de la misma institución mencionada .Como resultado se obtuvo que la comunidad de estudio reconoce que los juegos tradicionales son parte de su cultura, y esta misma crea valores en sus estudiantes además los niños mejoran su expresión emocional llegando al diálogo de una

manera más fluida y finalmente que los juegos tradicionales elevan su desarrollo socio emocional de tal manera que los integra a la sociedad de una manera más adecuada.

Córdova (2018) propuso como objetivo precisar las situaciones en que influye este programa sobre los juegos tradicionales como parámetro del crecimiento motriz de los educandos del primer grado En su investigación presenta un trabajo experimental <sup>39</sup> de tipo Pre- experimental con un enfoque cuantitativo. La muestra investigativa consta de 19 educandos del primer grado del referido colegio; Este trabajo investigativo concluyó que este referido programa trasciende sustancialmente <sup>37</sup> en el crecimiento motriz de los educandos del primer grado de dicho colegio.

Huayllani (2018) plantea <sup>3</sup> el objetivo de dicha investigación fue establecer la gran importancia e influencia <sup>1</sup> que tienen los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor grueso. Dentro de la investigación se <sup>8</sup> utilizó el tipo experimental con un diseño pre experimental, mientras que <sup>33</sup> la población del estudio son todos los niños de 3,4 y 5 años, juntamente con los padres. Para este estudio solo se utilizó 20 de estos niños y sus respectivos padres. Se trabajaron <sup>2</sup> con un solo grupo de estudio y la muestra <sup>39</sup> es no probabilística. Como resultado afirmó que el juego estimula a los niños en todos las áreas de desarrollo y un mejor desarrollo infantil y a los padres <sup>41</sup> de familia y aquellas personas interesadas que pueden estimular a sus hijos mediante el juego.

Mamani (2020) mencionó en su tesis el objetivo de <sup>13</sup> determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado. La metodología que se utilizó fue cuantitativa

según a su nivel de profundidad, fue experimental con el proyecto de investigación <sup>13</sup> cuasi - experimental con pre y post prueba y agrupaciones iguales. En la cual se involucró a 44 estudiantes que fueron de la sección A y B dicho el muestro fue no probabilístico y como resultado fue <sup>13</sup> que los juegos tradicionales influyen positivamente y <sup>13</sup> significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes.

Mamani y García (2019) en su tesis formulo el logro general sea el determinar cuán eficaces son estos juegos tradicionales como herramientas de tipo didáctico para el crecimiento psicomotor en los infantes <sup>2</sup> de 4 años Dicho estudio es de tipo experimental, usando un <sup>2</sup> diseño cuasi experimental, como muestra se agrupó por dos conjuntos <sup>4</sup> de niños y niñas de 4 años siendo un total de 44 niños de los cuales 21 niños es 4 años “C” del conjunto experimental y 23 niños de 4 años “D” del conjunto control del <sup>87</sup> tipo de muestreo que se utilizó es el desnivel. La conclusión como resultado se obtuvo la siguiente: qué juegos tradicionales sí demuestran su eficacia en el desarrollo psicomotor, puesto hay una notoria diferencia <sup>6</sup> entre el grupo experimental que cuenta con un promedio de 15.76, mientras que el grupo control posee un 12.56 como <sup>6</sup> promedio, todo esto de acuerdo a la escala de calificaciones del MINEDU.

### <sup>91</sup> 2.1.1.3. Antecedentes Locales.

Farfán (2018) en su investigación tuvo como un fin específico el de determinar la continua del crecimiento <sup>39</sup> de la psicomotricidad gruesa que consiguieron los niños de 3 años. Con un tipo de muestra censal con una población de infantes de 3 años, divididos en 10 mujeres y 11 varones, haciendo un total de 21 educandos. Dicha investigación arrojó como resultado el demostrar la hipótesis

que se planteó al iniciar este trabajo de investigación, como respuesta tentativa a esta investigación tanto el análisis como la contratación de la variable que corresponde a nuestra hipótesis, que es objeto de estudio en esta tesis, la cual ayudó a determinar lo siguiente” los educando de 3 años desarrollan su motricidad gruesa mediante la aplicación de la estrategia didáctica basada en juegos tradicionales.

Paredes (2018) formulo el objetivo general para establecer qué tan efectivo es la aplicación de talleres de juegos tradicionales en la transformación de la inteligencia emocional de los educandos cinco años. Presenta como enfoque cuantitativo y el nivel de investigación explicativa. Realizó con un grupo de población, que cuenta con un total de 30 educandos de 4 y 5 años de edad, teniendo como: muestra 22 niños entre los cuales 12 son varones y 10 mujeres con la participación de ambos padres de familia, logrando un ambiente de calidez para poder tomar los datos que deseamos para nuestra investigación. Los resultados referidos arrojan una significancia apropiada y alta la cual concluye diciendo que los juegos tradicionales aplicados como talleres son importantes para la inteligencia emocional de los niños de 4 y 5 años del referido colegio.

Ramos (2018) en su tesis formulo el objetivo fundamental de la investigación establecer dentro del programa de habilidades socio afectivos cual su efecto para acrecentar la competencia emocional entre los educandos en el nivel inicial de 4 años. El enfoque que asumió fue cuantitativo del nivel de investigación aplicativo con un tipo de investigación experimental y diseño pre- experimental. La población que conformó fue por 25 niños y niñas de 5 años y tomó como muestra a los educandos seleccionados por facilidad del investigador (muestreo no probabilístico) como resultado de su investigación se puede señalar que hay una

modificación en relación al antes y el después del uso <sup>36</sup> del programa socio afectivo en los educandos de 5 años de dicha institución.

Carazas (2020) en su tesis propone el objetivo de reconocer como los juegos recreativos pueden incidir en el desarrollo de la socialización de niños de 3 y 4 años. Para la presente investigación se utilizó un método deductivo hipotético y de tipo experimental con enfoque transversal y de un diseño correlacional. Utilizó <sup>8</sup> una población de 34 niños y niñas, pero de la cual solo tomamos <sup>76</sup> una muestra de 20 niños entre 3 y 4 años. Los resultados arrojaron que los juegos recreativos si tienen correlatividad con socialización y que los juegos preferidos por los <sup>3</sup> niños de 3 y 4 años son los juegos grupales.

Navarrete (2017) en su tesis presento el objetivo fundamental de promover el juego como desarrollador en la convivencia escolar, el desarrollo biológico, psicológico, social y su espíritu de persona. La metodología utilizada en la presente tesis es pre experimental con enfoque descriptivo, Población de estudio en el grado 6to 9 estudiantes, 5to 11,4to 10, 3ro 9,2do 7, 1ro 12 haciendo un total de 59 estudiantes. Los efectos de los juegos tradicionales en infantes mostraron un aumento en sus logros en la convivencia escolar <sup>2</sup> demostrando de esta manera que los juegos tradicionales permiten mejorar la convivencia del entorno escolar.

### 1.2.2. Marco Teórico - Científico.

#### <sup>1</sup> Desarrollo socioemocional del niño.

El ser humano conforma un sistema integrado, el cual, se encuentra siempre sufriendo constantes cambios como el desarrollo a lo largo de toda su vida para luego formar parte de la sociedad y el mundo nuevo del que es parte. El desarrollo

socioemocional es necesario para todo individuo impulsando desde temprana edad, fortalece aspectos como el personal y social perfeccionando y llevándolo a un desarrollo integral pleno (Calderón, 2016)

Cabe considerar, dentro de este aspecto la empatía, la cual describe <sup>1</sup> la capacidad de ponerse en la situación del otro, reconocer, entender y regular sus sentimientos; generando de esta manera, una respuesta más asertiva y modificando nuestra conducta dependiente del nivel de comprensión que tengamos para con los demás. Es decir, asegurar una interacción con el entorno que permite la confraternidad entre ellos

Por tal motivo, es prioridad impulsar el desarrollo socioemocional desde la temprana edad, otorgando un modelo del cual se oriente, entendiendo quién es y qué papel desempeña en su entorno; esto incluiría forjar lazos amicales fructíferos. Para ello, <sup>82</sup> los padres de familia, asumen la responsabilidad de ser pioneros educativos de sus hijos y por consecuencia, de la sociedad en general. Ellos tienen la tarea de trabajar a conciencia y juntos, dando un ambiente armonioso, agradable y lleno de afecto a los niños; esto les permitirá, desarrollarse en confianza y comodidad (Bisquerra, 2003)

### **Concepto del desarrollo socioemocional.**

Dentro de los cambios que sufre toda persona, se observa una clara influencia por el ámbito social y emocional donde se desarrolla. Dentro del aspecto social, cabe recalcar la calidad de las interrelaciones entre los miembros con los demás, el diálogo y la comprensión. Dentro de su definición existen dos factores: externos, se refiere al ámbito social, es decir, la relación que poseen entre los componentes del entorno la comunicación y la coexistencia compartida. Y los

factores internos, en él, se habla de la perspectiva emocional, donde participan los sentimientos, sensaciones y el control de las emociones. Estos factores influyen en los cambios que puede sufrir un individuo con el objetivo de formar seres capacitados, humanitarios y con la habilidad de expresar lo que sienten (Betancur, 2010)

Dentro de la descripción del desarrollo emocional se observa varios aspectos sociales durante el desarrollo de un Infante donde se prioriza sus relaciones intraespecíficas y el bienestar propio; donde la socialización y el comportamiento afectivo juega un rol importante. Por tanto, la principal formación y desarrollo de estos aspectos dependen de las personas que interactúan con los infantes; por ejemplo: su familia (padres y otros), instituciones de la comunidad (escuela, centro de salud, etc.) y su entorno en general. Con ellos, el niño podrá afrontar diferentes cambios o situaciones que se presenten, <sup>66</sup> tomando en consideración el contexto en el que se desarrollan y sus propias características. Por ello, para poder conseguirlo y <sup>29</sup> mejorar la calidad de las relaciones, existen los juegos tradicionales. A través de este medio, expresa ideas, emociones y se empareja con sus compañeros respetando su punto de vista aplicando su empatía en todo momento. Como consecuencia, los padres principalmente, deben de respaldar a sus hijos garantizándoles la habilidad de reconocer e identificar sus emociones, logrando distinguir las y definiendo así, que sienten durante el proceso emocional (Betancur, 2010)

### **El desarrollo social.**

La forma en cómo se adecua un individuo tomando en cuenta los detalles observados a su alrededor; en la cual, se necesita tiempo, análisis paulatino y

pausado se le considera como socialización; en él, se pretende que el sujeto interactúe o haya una cercanía con otros individuos (Alonso, 2015)

Es decir, si es progresivo, conlleva las transformaciones que sufre un ser humano desde un ente social a uno biológico, incluyendo en este proceso, a la transferencia de conocimiento cultural de su sociedad; con respecto a estos cambios, el individuo inicialmente necesita de los demás para impulsar su desarrollo y con el tiempo, adoptar una cultura y participar en ella; alcanzando socializar, adquiriendo habilidad, participando activamente en la sociedad como individuo afectivo (Alonso, 2015)

En resumen, el inicio del proceso de socialización, se da en la infancia desarrollándose y adoptando la habilidad de discernir de otros, lo cual, permite que el individuo participe activamente en un entorno determinado. Su importancia radica en que es clave para otros procesos como el de crecer y adaptarse; este último proceso, dependerá de eso la evolución eficaz del niño.

### **El desarrollo emocional.**

Como todo desarrollo este es progresivo y evoluciona a lo largo de la existencia del individuo, donde las emociones, permiten expresar y demostrar lo que sienten de manera oportuna y adecuada como respuesta ante un estímulo externo determinado o la necesidad social que se experimenta; de acuerdo, al estado de ánimo, forjando nuevas relaciones con otros individuos. Cimiento de estas emociones, las personas de su entorno, deben asegurar otorgar los medios necesarios para que cada niño crezca en un ambiente grato y afectuoso (Berrocal, 2008)

La variedad de emociones que existen, puede repercutir en el bienestar del individuo de manera positiva o negativa; considerando dentro de los negativos emociones como la ira, el odio, el desprecio y la angustia. En una de las investigaciones de Pérez (2016) identifica las diferencias entre las emociones tomando en cuenta, los siguientes criterios: estado, las manifestaciones y la experiencia (Berrocal, 2008)

A) El estado, se refiere a los cambios anatómicos y biológicos que ocurren en el individuo.

B) Las manifestaciones emocionales, son aquellas expresiones observables, en el rostro y en el movimiento corporal, como respuesta a un factor externo.

C) Experiencia, dicese de la manera con que el niño interpreta y se autocalifica realizando un autoanálisis o una autoevaluación que le permita discernir, asociar y encontrar semejanzas y diferencias al respecto (Berrocal, 2008)

### **Componentes del desarrollo socioemocional.**

Los componentes en este desarrollo aseguran una formación eficaz conduciendo a una continua evolución del individuo, podemos citar los siguientes, según Molina (1994) y la Asociación estadounidense de psicología (2012)

Autoestima, se refiere a la “valoración propia o al concepto que se tiene de uno mismo” (Real Academia Española). Este, te proyecta a determinar el tipo de interacción con los demás, participa en su formación; y podemos decir, que se trata del producto de la interacción entre la idea de uno mismo y de la que poseen los demás y qué esperan al respecto (Centro de Desarrollo Infantil, 2017)

El control de emociones y sentimientos, son aquellos que surgen del día a día y de la importancia que se le dé; las situaciones, nos ayudan a experimentar variedad de emociones, las cuáles, nos brinda la oportunidad de identificar y reconocerlas <sup>12</sup> para construir relaciones positivas con los que lo rodean. La forma en que se manifiesta, determina la calidad de relación con el oyente y su propia estabilidad emocional; siendo negativa, si el individuo sufre depresión, la soledad y otros (Centro de Desarrollo Infantil, 2017)

El autocontrol, se refiere a la expresión oportuna de emociones donde el individuo regula su conducta; lo que se espera que cada niño, durante sus actividades diarias, hagan uso de recursos propios de manera pertinente sin ningún monitoreo. Esta cualidad debe de ser inculcada y reforzada en la familia, logrando un desarrollo socioafectivo óptimo, para lo cual se debe obtener los elementos anteriormente descritos, es decir, implica en general que un niño adopte habilidades de empatía, prudencia, control, atención e identificar sus propios sentimientos (Centro de Desarrollo Infantil, 2017)

Para ello, el maestro debe de observar y reconocer signos como un comportamiento amable, dinámico, participativo y otros, que permitan definir el desarrollo de la autoestima del Infante. Asimismo, se determinarán niveles bajos de autoestima, con conductas negativas notorias, como la tendencia a la violencia y la apatía con las personas a su alrededor <sup>1</sup> (Centro de Desarrollo Infantil, 2017)

### **Importancia del desarrollo socioemocional.**

Los tipos de emociones que se experimentan permiten afrontar desafíos a lo largo de la vida los cuales pueden variar de acuerdo a la ocasión, siendo estos

momentos gratos o complejos, que sirven como un estímulo que dispara emociones hacia una dirección determinada (Garaigordobil, 2004)

Para asegurar que el Infante se desenvuelva en un ambiente armonioso debe identificar, reconocer y controlar lo que siente; de acuerdo a la situación, estas habilidades se adoptan a partir de la formación continua de sus padres maestros y personas de su alrededor. Las habilidades que se adquieren influyen en la capacidad del niño a nivel personal y social, pues le permite experimentar emociones conduciendo a éste, a un desarrollo positivo o negativo, lo cual determinará el tipo o la calidad de relación amical que entable (Garaigordobil, 2004)

Se considera importante en la vida afectiva del niño, puesto que, está íntimamente relacionada con sus experiencias, evolución intelectual, la interacción con los demás y su relación con uno mismo; si este desarrollo es insuficiente, desde un aspecto intelectual, puede causar problemas en la retención de aprendizaje, atención y memoria. Mientras que, desde la perspectiva social y emocional, deteriorará la práctica de la empatía y lo llevará aislarse de los demás. Por otro lado, el óptimo desarrollo de las capacidades anteriormente descritas, fomenta la motivación de afrontar situaciones complejas, otorga facilidad para ser empáticos y optimistas (Garaigordobil, 2004)

En conclusión, acoplar el desarrollo personal, manejo de emociones y reconocer su estado emocional, es de suma importancia, para asegurar su bienestar garantizando una convivencia armoniosa en el aula; donde el niño, desarrolle diálogos constructivos, entablando relaciones interpersonales y mejorando su desarrollo intelectual.

### **3** Juegos tradicionales.

Para poder desarrollar la imaginación de los niños en preescolar el niño puede ayudarse de objetos simples, que pueden usarse de diferentes maneras. Pues, el espacio y el tiempo donde se desenvuelven es lo más importante, es por eso que los niños de las zonas andinas disfrutaban de un espacio amplio para realizar varios de los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales cumplen un rol importante en el desarrollo socioemocional, en él, participan de actividades que han sufrido cambios en el tiempo, pero no dejan de ser parte del quehacer diario y las relaciones dentro de la familia y/o sociedad (el juego. educar jugando, 2013)

### **1** Historia de los juegos tradicionales.

Los juguetes y los juegos tradicionales, han acompañado a las culturas como una forma de identificar comunidades o pueblos, peruanos y del mundo; todos los juegos, son manifestaciones socioculturales e históricas, que representan a las experiencias, conocimientos y orígenes de los habitantes de una comunidad (Almudena, 2008); ya que, estas manifestaciones se vinculan con la artesanía agricultura y otras actividades propias del lugar. Según Gamonales & Gamonales (2017) se trata de la fusión entre versatilidad, folclor y literatura, bajo este criterio se plantea diferencias que clasifican los juegos en: juegos tradicionales, populares y autóctonos; donde los primeros pertenecían a la población de clase alta, la segunda, al pueblo (de menor clase). Y los juegos autóctonos, que son propios de cada cultura, sin embargo, fuera de las diferencias sociales, se debe entender que el propósito principal de los mismos es divertir a los niños.

El origen de estos aún no está determinado por qué no hay documentación que lo confirme con certeza; puesto que, como experiencia cultural, esta ha sido llevada <sup>15</sup> de generación en generación, de forma oral y sufriendo por consecuencia modificaciones a lo largo del tiempo.

Los principales factores de estos cambios son el desarrollo tecnológico y los cambios socioeconómicos; de este modo, la migración de los pueblos indígenas a la ciudad fue limitando el espacio físico-lúdico disponible para los niños. Como resultado de esta situación, se fueron desplazando progresivamente los juegos tradicionales por la televisión, celulares, videojuegos y otros juguetes industrializados; entonces, se fue perdiendo <sup>3</sup> la importancia de los juegos tradicionales (Almudena, 2008)

Resumiendo, un juego tradicional es parte de la cultura (costumbres de una población) que posee características propias, aunque en algunos lugares no se observan a simple vista, éstos son parte del mundo; es decir, un juego tradicional autóctono, es parte de la identidad de una comunidad con características particularidades únicas como el nombre, la forma y su esencia (Almudena, 2008)

### **Características de juegos tradicionales.**

Un juego tradicional como una expresión cultural, es aquella que se da con naturalidad, libertad, espontaneidad, satisfacción y ha de ser voluntario; debido a que está dirigido a los niños, se trata de cumplir sus necesidades, esto le confiere cierta flexibilidad, estableciendo reglas negociables, ya que su propósito es recrear y conseguir la participación activa. El infante podrá decidir por sí solo los detalles del mismo (lugar, participantes y otros) en cualquier instante dependiendo del estado de ánimo del individuo esto permitirá principalmente aportar al desarrollo

socioemocional del infante, así como su habilidad intelectual, complementando el proceso de socialización que sufre como ser humano en sociedad (Cara, 2011)

El ambiente donde se desarrolla puede ser elaborado por la imaginación del niño, pues mantiene su objetivo y la complejidad con el que es estructurado demuestra la evolución socioemocional e intelectual, la cual es innata y puede poseer ciertas limitaciones en espacio y tiempo. Los juegos tradicionales, prevalecen los lazos entre los miembros, sincronizando sensaciones y emociones como la alegría, libertad y un cómodo desenvolvimiento; cabe considerar que al ser dirigidos a los infantes estos resultan de simplicidad y de cierta destreza que los motiva a divertirse. Existen factores que modifican el grado de atracción del niño por los juegos lo que permite que se mantengan y se practiquen a pesar del tiempo o la época (Cara, 2011)

#### **Los juegos tradicionales bajo el contexto cultural y social.**

Cada comunidad practica juegos tradicionales donde se manifiestan sus tradiciones y la esencia de su cultura, es parte de una identidad viviente que surge y se da de manera espontánea con el objetivo de recrear y producir sensaciones de felicidad en sus participantes (Lavega, 2011). A su vez, la práctica de estos juegos, permite la formación de nuevos integrantes de la sociedad como ciudadanos con valores e identidad cultural, valorando continuamente su origen. También, influye en la forma en la que manifiesta sus habilidades, como el diálogo utilizando su lengua materna, la expresión de sus costumbres y/o transmitir el apego y cariño por su cultura (Gamonal, 2017)

#### **La cultura andina y los juegos tradicionales.**

La naturalidad e independencia de los niños en la ejecución de juegos tradicionales permite saber el estado o el nivel del vínculo afectivo con su cultura y la sociedad en la que se desarrolla. Por este medio, también se identifican los modelos de conducta de la comunidad dentro del contexto del determinar a qué clase de civilización integramos en ese momento. Esta interacción es la que interviene entre el infante y su cultura (Herrador, 2011) donde cada niño representa a su pueblo y habitantes, demostrando lo especial que es para él y para el resto; esta expresión cultural variada sirve como indicador de los conocimientos inculcados de diferente índole que reflejan la vida y costumbre de una comunidad (Real Academia Española, 2019).

#### **Empleo de los juegos tradicionales.**

Como anteriormente se ha descrito, un juego tradicional refleja la cultura de una comunidad caracterizada por la expresión de lazos racionales entre sus compañeros de juego, con el fin de recrearlos en su ejecución. Como principal objetivo, se busca entender los cambios en el uso de los juegos tradicionales con respecto al pasado y la actualidad (Real Academia Española, 2019)

#### **Juegos tradicionales hoy en día.**

Las transformaciones en la sociedad como parte de todo proceso social contemplan diferentes vínculos complejos entre diferentes culturas, grupos sociales, asociaciones e individuos en todo el mundo. Estos cambios, influyen en su historia y cultura; perdiéndose por ejemplo la singularidad de cada comunidad pues los niños optan por prácticas juegos no tradicionales, adoptados de otras culturas que no representan el quehacer diario o sus tradiciones. Los niños en la sociedad actual, rechazan su propia cultura otorgando preferencia a otras,

apareciendo alineaciones variadas donde se suprime la identidad y la práctica de juegos autóctonos. La tecnología y la aparición de juguetes industrializados elaborados en ciertos lugares, como Estados Unidos (Disney), comercializados a nivel mundial no provocan ningún proceso intelectual y mucho menos creativo para el infante (Real Academia Española, 2019)

### **58** **Importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo socio emocional del niño.**

Los juegos tradicionales para los infantes son elementos imprescindibles ya que complementan su desarrollo social y emocional. Asimismo, permite la interpretación de sus experiencias y sentimientos. En el preescolar los niños suelen jugar en grupos desde los más sencillos hasta los más complejos, todo depende del nivel de competitividad.

Por medio del juego el niño logra alcanzar una felicidad plena esta emoción es un elemento **29** fundamental para su desarrollo y el éxito en su entorno. A partir de juegos se diseñan y recrea lo que puede imaginarse dejándose al azar la improvisación en la construcción y disfrute de vivencias novedosas y enriquecedora para las personas por medio **2** de los juegos tradicionales en la infancia el humano disfruta y aprende distintos sentimientos descubre destrezas nueva usando su imaginación. El juego involucra la comunicación, el aprendizaje, el compartir y el disfrute del niño y sus compañeros de juego (Aquino, 1999)

### **20** **Incidencia en niños de 3 años.**

Se conoce que los juegos tradicionales se han usando siempre en la educación de los infantes. La mayoría de los docentes de nivel inicial lo utilizan

como una herramienta para transformar las actividades de aprendizaje en un ejercicio dinámico, lúdico y significativo. De tal forma que la educación tradicional, el cual se caracterizaba por ser estricto y monótono, se reemplace por una educación dinámica, absorbente y atractiva para los niños y docentes en las escuelas (Aquino, 1999)

### **Influencia en la sociedad.**

Los grupos de los infantes requieren un espacio para realizar sus juegos pues mejoran su plano psicológico y mental, estimulando su curiosidad, toma de decisiones y resuelven los conflictos que se les presente. Por ejemplo, los niños que se encuentran en la sierra peruana, tienen un mayor espacio para entretenerse sin peligro alguno. Por lo tanto, pueden mejorar su creatividad, desenvolviéndose en su entorno ya que los juegos tradicionales pueden elaborarse de forma efectiva, mejorando la interacción entre los niños y el educador.

### **<sup>3</sup> Ventajas del juego tradicional para el desarrollo del niño.**

<sup>1</sup> La extensa diversidad lúdica que existe de los juegos tradicionales para los niños y niñas, juegos como rimar, escuchar cuentos, hacernos adivinanzas y entre otros. Todos estos juegos ayudan al niño a desarrollar sus necesidades, restableciendo la comunicación entre su comunidad y cultura. Cuando el infante se siente próspero al realizar estos juegos, tiene la versatilidad de lograr la concentración al momento de las clases vinculándose con docentes y compañeros de manera efectiva, respetuosa y adecuada (Almudena, 2008).

<sup>8</sup> De manera que, “los juegos tradicionales son importantes y beneficiosos en el desarrollo emocional y social, y por supuesto, en su aprendizaje físico y

cognitivo del niño”. Es necesario que <sup>2</sup> los juegos tradicionales se consideren en las instituciones educativas como una herramienta eficaz para el aprendizaje del infante. Además, las comunidades y los padres de familia deben propiciar esta actividad puesto que, en las zonas urbanas, se observa que la tecnología no ayuda en el ámbito físico del infante, obligándolos a estar sedentarios, sin ningún esfuerzo o motivación, a comparación de los diferentes juegos tradicionales como saltar soga, jugar a las escondidas (Almudena, 2008)

### <sup>36</sup> **Beneficio en el aspecto emocional.**

Una de las ventajas de que el infante aplique los juegos tradicionales es que le genera felicidad sintiéndose satisfecho consigo mismo y con su entorno, ayudando a mejorar su autoestima y autoafirmación. Con todo lo expuesto el niño al estar en un ambiente cómodo y se sienta feliz tendrá la determinación de poder realizar distintas actividades y con esto, se sentirá libre de poder desarrollar una serie de habilidades para tener un mejor razonamiento. Otro punto importante es que incrementa su coeficiente intelectual, en otras palabras, el infante tiene la capacidad de observar, percibir y resolver sus problemas que se presentan antes, durante y después del juego.

Los hechos de lo irreal, producidos de la imaginación del infante, ya que, en lo posterior, todo esto se volverá verídico y con el mismo entusiasmo que se afrontan los problemas. Al mismo tiempo, el niño interactúa con sus compañeros, transformándose en un sentimiento de apego y aprecio respetándose entre ellos (García, 2012)

### **Beneficio en el aspecto social**

Hay una diversidad de escenarios para <sup>8</sup> los juegos tradicionales en el ámbito de la socialización partiendo desde el momento en que los protagonistas se relacionan mutuamente. Las diferentes situaciones que se generan son de acuerdo a las edades de los niños, su género o de acuerdo a sus criterios personales de cada uno de los niños. De la misma forma es que ocurre con los escenarios que hay, ya que, los niños se adaptan a estos escenarios acorde a la localidad donde se encuentra dentro de esta misma puede encontrarse un sin número de dificultades y limitaciones (Goelman, 1996).

<sup>32</sup> Por medio de los juegos tradicionales, los niños forman una mejor capacidad de poder <sup>1</sup> relacionarse con su entorno social (comunidad), como sus reglas, costumbres, a valorar a los jugadores, sus valores, etc. La integración y relación que logra el niño como los juegos tradicionales es excepcional, puesto que, al realizar esta actividad del juego, ellos logran resolver problemas por sí solos, comprendiendo la necesidad de compartir y poder expresarlas con los demás y formar un ambiente cálido y armonioso. De esta manera buscan formar parte de la sociedad teniendo el respeto mutuo de unos a otros y generando una convivencia adecuada para ellos. Con todo lo aprendido con el arte de jugar los valores morales del niño aumentan ya que logran y comprenden que es acatar una orden, la lealtad al jugar, la honestidad con los demás. Aprendiendo también que es ganar y que es perder ya que esto se les presentará en la vida cotidiana y dentro de ella siempre tiene que estar presente el amargo sabor del fracaso y la importancia de levantarse y seguir adelante (Goelman, 1996)

### **Categorización del juego tradicional que fomentan el área socioemocional**

Cuando el infante realiza un juego cualquiera que fuese tiene que tener en cuenta que cada uno de ellos es distinto, sus diferentes reglas y condiciones. Como ejemplo ponemos las cometas estos juegos se realizan en los meses de agosto y setiembre, puesto que son meses donde el viento sopla más fuerte en la zona sierra, mientras que, la carrera de sacos o el juego de la gallina ciega, se observa en eventos o festividades que las instituciones los planifica durante todo el año. Es importante describir que las costumbres de cada juego tradicional forman sus propias costumbres de cada sociedad que pueden o no estar inscritas en ningún libro.

Cada una de las regiones debido a sus diferentes climas y costumbres los juegos tradicionales son distintos y estos son practicados desde la antigüedad y perseveran hasta nuestros tiempos, los juegos que aún perduran en nuestra sociedad son, por ejemplo, la pesca pesca, la sogá, las escondidas, trompos, las bolas o canicas, etc. Por ende, todos los juegos en mención y los que falta mencionar tienen un mismo propósito el cual es lograr el desarrollo social, motor, emocional y psicológico de los niños. A continuación, haremos una pequeña lista de los juegos que ayudan a formar el desarrollo socio emocional de los niños (Almudena, 2008)

### **Juegos sociales**

Este tipo de juegos envuelven a la interacción de los niños llevándolos a dialogar entre ellos esto puede realizarse en grupo o como mínimo entre dos niños y su finalidad es lograr agruparlos y que entre ellos logren cooperación para que el juego sea más efectivo y divertido y logren una sociabilización fluida (Almudena, 2008)

Con los juegos sociales, cada uno de los niños formará un lenguaje más fluido, lograra que los niños jueguen en grupos o formen equipos teniéndose respeto y siguiendo las reglas que los ayude a tener valores.

### **1. Los juegos simbólicos**

La finalidad de este juego es la imaginación en la cual tanto los objetos, personajes y escenarios pueden resultar ser reales o no, tratando a través de ellos llevarlos a un contexto diferente acorde a su imaginación, un ejemplo claro de este tipo de juegos es cuando el niño se cree un animalito, realizando actuaciones que llevan a seguir el mismo patrón del animal que están imitando, en el grupo esto ocasiona un debate puesto que todos quieren hacerlo y demostrar quien lo hace mejor (Camacho, 2012)

### **2. Juegos con telas:**

Con este juego se hace la representación simbólico del juego que los llevara a un mundo que para poderse divertir tiene que utilizar la imaginación del niño, este juego lleva a formar grupos de niños los cuales hagan distintas actividades con telas de colores, haciendo uso de los materiales que los rodean por ejemplo el hacer una casa utilizar la mesa y cubrirla con las telas y refugiarse debajo de ella, seguidamente para seguir con las actividades de este juego los roles que se les da a cada uno de los miembros del grupo son diferenciados ya que cada uno de ellos asume un rol diferente por ejemplo quienes son los padres, quién cocina, quién es el hijo, quien será el animalito de dicha casa, etc. Esto se les dará acorde a cada niño que escoja su personaje en el juego asumiendo su función y rol según le corresponda (Camacho, 2012)

### 3. Los juegos de reglas

Estos juegos su prioridad fundamental son las normas y reglas según a esto es que recién se puede realizar el juego todo esto se deberá cumplir para poder llegar al objetivo que se haya puesto. Este tipo de juegos ayudarán al niño a desarrollar ciertas destrezas cognitivas en la integración social del niño, el seguir las reglas lo más acertadamente posible ayudará a promover armonía y respeto entre los miembros del grupo afianzando sus vínculos como compañeros. Esto quiere decir que los juegos de reglas ayudan a reducir los actos agresivos que se generan entre los niños. Piaget menciona también que los juegos de reglas muestran limitaciones y pautas las cuales proporcionan al niño formar respeto en su persona y esto lo usara en su vida cotidiana, dentro de estos juegos de reglas está: fútbol, básquet, vóley, etc.

### <sup>1</sup> 4. Los juegos de cooperación

Se requiere un equipo para lograr un objetivo. Este juego tiene como objetivo fundamental el trabajo en equipo el cual ayudará a tener un objetivo en común, este juego logra en los niños el deseo de confiar entre sí, buscar unión de equipo, diálogo para realizar una actividad dentro del juego y sobre todo el saber compartir entre ellos. (Almudena, 2008) afirma que los juegos de cooperación, hace que los niños formen sus valores, asociándolos al respeto mutuo que se tengan y formar una relación amical con los demás, es acá que se entra a detallar con lo sentimientos que forman en su hogar notando la preocupación y buscando el bienestar de los demás. El no discriminar hace que sepan que es lo bueno y que es lo malo diferenciando adecuadamente estos preceptos, el trabajar en equipo

ayudará al infante a saber que es ganar y perder siendo tolerantes a la hora de perder y poder levantarse con rapidez.

## **2** **El gato y el ratón.**

Tal actividad se desarrolla de manera grupal siendo que se designa quién será el gato y quién el ratón, seguidamente se hará la ronda, dejando **1** el ratón dentro de la ronda formada, y el gato estará fuera de ella. Este juego comienza haciendo una pregunta por parte del gato **1** ¿Por qué te has comido mi queso?, ¿repónmelo?, seguidamente el gato tratará de entrar al círculo a perseguir al ratón y el ratón tratará de no ser chapado, mientras el resto de participantes hace hasta lo imposible para no dejar chapar al ratón evitando que el gato entre a la guarida del ratón.

## **Maremoto**

Este juego consiste en reunir un grupo de sillas según la proporción de jugadores que participaran, el juego consiste en que los niños gritarán levantarse seguidamente empiezan a dar vuelta alrededor de las sillas hasta que la docente diga alto, seguidamente los niños buscarán un asiento y el que se quede sin asiento será el que pierde, posteriormente se retira una silla y así continúa el juego hasta que solo quedan dos niños y una sola silla y el se quede en pie pierde. Con este juego se busca lograr la solidaridad y compañerismo de los niños y estos aprendan a compartir entre ellos.

## **5. Juegos de afecto o emoción**

Con los juegos de afecto buscan armonía entre ellos mientras los de emoción influyen en lo sentimental y la personalidad de los niños que lo juegan, con el afán de fortalecer este tipo de juegos es necesario la intervención de los

padres de familia y puedan compartir momentos felices y emocionantes. Con este tipo de juegos se quiere formar una <sup>1</sup> conciencia en los niños, aprendiendo a fortalecer sus sentimientos personales y poder expresarlos de una manera más adecuada sin hacer sentir mal a nadie y ni sentirse mal así mismos. Por todo lo dicho nos damos cuenta que <sup>77</sup> el desarrollo emocional de los niños es muy importante ya que ir formándolos en este aspecto afectará con el tiempo en su vida cotidiana, ya que todo esto irá permitiendo a los niños formas bases fuertes en su desarrollo socio emocional (Calderón, 2016)

### **Los juegos de roles dramáticos.**

Este tipo de juegos logra en el niño adjudicar momentos personales y poder asumir los problemas acordes a la situación que se les presente (Martínez & Solano, 2011). El juego de roles se sumerge a la realidad en que viven en cada hogar puesto que imitan lo que papá y mamá hacen en casa, un ejemplo de este tipo de juegos es la del papa y la mama, donde el padre sale a trabajar mientras que la función de la madre es la de cuidar la casa, cocinar y atender a sus hijos. Dentro de este juego el niño deja de lado por momentos su ser y se convierte en otro personaje, alejándose del mundo real y entrando a un mundo donde tiene que manejarlo de alguna manera a su parecer. El movimiento la actuación del cuerpo, los gestos que realiza son propios del personaje que realiza (Cara, 2011).

### **La escolita.**

<sup>32</sup> Este juego grupal consiste en que un niño la hace de docente mientras que el resto es alumnado, la imitación del alumno como profesor tiene que ser convincente, actuando conforme ha observado a su profesor.

### **Juguemos a manejar.**

Este juego necesita espacio para poder desarrollarlo, este juego consiste en que el niño que el niño simula manejar un auto y lleva a todos los niños por todos los rincones del salón haciendo parecer <sup>1</sup> la carretera, este juego busca como objetivo que el niño sea solidario con los demás con un enfoque de compañerismo, responsabilidad y la cooperación de todos.

### **6. Juegos de autoestima**

Este tipo de juegos tendrán como función en el niño el de lograr paz interna en él y también el de aceptarse así mismo tal como es. (Martínez, 2011). Este juego busca que el niño tenga conciencia en <sup>22</sup> la expresión de sus sentimientos y emociones, de tal manera que la auto seguridad que se forme en el niño será por la confianza que tenga en sí mismo. Uno de los juegos que logra esto en los niños es la gallinita ciega, el juego consiste en hacer grupos y seguidamente vendarle los ojos a un niño de este grupo con una pañoleta, mientras que los demás niños rondan a su alrededor y esperan ser pescados.

### **<sup>1</sup> Los agentes educativos con respecto a la práctica de los juegos tradicionales**

Toda la responsabilidad del bienestar de los niños recae en los agentes educativos, puesto que ellos son los <sup>4</sup> que se encargan de velar por su bienestar brindándoles una educación de calidad y que esta sea digna e igualitaria para todos, basándose en el mutuo respeto y dándoles la seguridad de un aprendizaje adecuado. Dentro de sus funciones tiene la misión de incentivar y enseñar de una manera fluida los juegos tradicionales como un elemento para interactuar entre ellos mostrando la interculturalidad que existe desde años pasados y que los mismos

también ayudaron a formarlos de la misma manera, ya que los mismos juegos que los formaran ayudaran a formar a sus hijos con el tiempo puesto que esta enseñanza se viene haciendo de generación en generación (Real Academia Española, 2019)

### **Los docentes**

El deber del docente consiste con respecto a los juegos tradicionales, es investigar a profundidad las características, tipos y funciones que posee o, sobre todo, son de la zona donde residen puesto que el practicar los juegos que se les encomendó por sus antepasados <sup>54</sup> ayudan a mejorar el desarrollo de los niños y su interculturalidad. <sup>41</sup> En consecuencia, ayudará a orientar a los niños en la denominada aprendizaje-enseñanza de los juegos tradicionales y de esta manera fortalecer su persona.

La guía del niño es el docente dentro de las funciones que también le conciernen está el orientar y formar bases de su crecimiento emocional, el docente es quien:

- Brindar el tiempo al niño
- Crearle oportunidades
- Guiarlo en seleccionar sus tiempos
- Elegir los juegos acordes a su edad
- Ayudarlo a desarrollo en lo emocional
- Desarrollo psicológico
- Su desarrollo motor
- Participación social del niño (Meneses y Monge, 2001)

Meneses y Monge, (2001), nos señalan los principios de los docentes para poder enseñar los juegos tradicionales:

- Tiene que tener conocimiento adecuado <sup>8</sup> de los juegos tradicionales que aplicará a los niños y seleccionar apropiadamente el lugar, espacio y momento.
- Dar una explicación clara y sencilla a los niños acerca del juego que realizarán y de esta manera despejar las incógnitas que tengan los niños. Así mismo decir que objetivo se logrará con dicho juego.
- Ser uno más del grupo de niños involucrándose y siendo animador de los niños.
- Tener ojo clínico y ser buen observador para poder dar las pautas en el momento que se le requiera.

#### <sup>1</sup> Aporte de los padres de familia

Los padres de los educandos, son los agentes primordiales que buscan el bienestar y la protección de los mismos. De esto se desprende, que ellos harán lo que haga falta para conseguir su felicidad aportándoles alimentación, educación y mucho amor. Empero, la cuestión radica en saber si los padres entenderán cuán importante es el juego dentro de la educación de <sup>1</sup> sus hijos, que se interroguen ¿Por qué juegan tanto? O ¿Por qué son tan felices al jugar? el juego lo significa todo cuando uno es niño y es parte de su desarrollo, los beneficia en su desarrollo socio emocional los ayuda a concentrarse durante sus estudios y diferentes ítems adicionales. Los progenitores tienen la responsabilidad de reconocer la relevancia y los diferentes beneficios que proporciona el juego tradicional de manera que se refieren distinto apartados de cómo el juego ayuda en la concentración del niño.

### 1.2.2. Definición de términos básicas

#### **Social**

Relativo a la sociedad o todo lo vinculado a esto. <sup>52</sup> De la sociedad humana o que tiene relación con ella.

#### **Socio emocional**

Es la habilidad que posee el Infante para entender las emociones de los otros controlando sus comportamientos y sentimientos propios y teniendo un trato cordial con su entorno.

#### **Habilidad**

Es la habilidad propia que posee el individuo para llevar a cabo particulares tarea, aunque un sujeto nace con diferentes habilidades también requiere desarrollarlas y para ello necesitará trabajarlas en el transcurrir del tiempo.

#### **Juegos tradicionales**

Se representan a los juegos tradicionales como acciones periódicas que se propagan con el paso del tiempo y subsisten entre las generaciones.

#### **Desarrollo**

Es una definición histórica que tiene una importante evolución y sin aspectos únicos que la determinen, sin embargo, se puede indicar que el desarrollo

es un procedimiento que encamina al progreso y crecimiento cultural, económico, político y social

### **1** **El estado emocional**

Se **referencia a** las transformaciones **emocionales que** se suscitan **en** lo intrínseco de la persona y como acción anatómica.

### **Las expresiones emocionales**

Se refiere al elemento externo determinada por las transformaciones que pueden observarse en las expresiones del rostro como son alegría, rabia, tono de voz, expresiones corporales y otras.

### **La experiencia emocional**

Se refiere a la interpretación cognitiva y estimación realizada por el individuo sobre sí mismo analiza las transformaciones que se suscitan en él, teniendo la habilidad de discriminar, percibir, comparar y asociar.

### **Juegos sociales**

Se refieren a una categoría de juegos que abarca el diálogo e interacción entre iguales por lo general se llevan a cabo entre mínimo dos personas teniendo el propósito de cooperar y agrupar a los participantes del juego.

### **Los juegos simbólicos**

Se basa en la simulación de objetos personajes imaginarios o reales y escenarios el infante. Por medio de esta categoría de juego se dirige a distintos entornos por medio de su imaginación transformando distintas cosas u objetos para ello.

### **Juegos con telas**

Se representa como un juego simbólico creando a través del objeto distintas acciones que ocupan y divierten la imaginación del niño.

### **Los juegos de reglas**

Se determinan como los juegos que abarca un conjunto de normativas y reglas para su desarrollo alcanzando un propósito determinado.

### **Los juegos de cooperación**

Este juego se conforma de la integración grupal para alcanzar el propósito por lo que los integrantes promoverán una labor conjunta ayudándose entre sí para contribuir al propósito común.

**3.1 Marco Metodológico****3.1.1. Población y muestra****Población**

La población de estudio ha sido definida por Barraza (2017) como: “como una serie de la totalidad de los casos que tienen una concordancia con un conjunto de características” (p. 65). De manera que se representa como el total de elementos abordados siendo que los fenómenos que conforman la población cuentan con aspectos comunes que pueden ser estudiados y proporcionan la información del estudio. En el caso de esta investigación el marco poblacional se conformó por los niños y niñas de la I.E.I: Socabaya Arequipa.

**Particularidades de la población:**

Según la información brindada por la directiva de la I.E.I: Socabaya de Arequipa a la fecha se encuentran inscritos 28 niños, que habitan en diferentes áreas de la ciudad y asisten a esa institución educativa.

## **Muestra**

La muestra fue explicada por Barraza (2017) esencialmente como una subproporción que forma parte del conjunto poblacional esta proporción extraída de aspectos que forman parte de un conjunto que se define por sus aspectos denominados población. Para este estudio la muestra se corresponde a la categoría censal determinada como un tipo en donde la unidad de estudio se conforma por el total de la población (Barraza, 2017). En tal sentido, este estudio se conformó por 11 niños y 17 niñas que estudian I.E.I. Socabaya <sup>31</sup> Arequipa.

### **3.1.2. Unidad de análisis**

Es representada la unidad de análisis por niños, niñas del I.E.I. Socabaya.

### **3.1.3. Métodos de investigación**

El método es no experimental, con un enfoque descriptivo, ya que se realizó la investigación a un grupo de personas y se explica cómo se distribuye la variable interesada con un grupo exclusivo el cual es seleccionado específicamente (Barraza, 2017)

### **3.1.4. Tipo de investigación**

Este estudio se tipifica como cuantitativo ya que se emplearon recursos matemáticos y estadísticos con el fin la cuantificación del problema investigativo.

### <sup>59</sup>**3.1.5. Diseño de investigación**

El diseño aplicado es no experimental ya que la variable de estudio está en su forma original y natural sin tener ninguna modificación, esto quiere decir, que se

obtuvieron todos los datos del estudio sin llevar ninguna modificación en las variables (Barraza, 2017)

53

### 3.1.6. Técnicas instrumentos de recolección de datos

#### Técnicas

Las técnicas aplicadas para la recolección de datos fueron dos escalas de valoración.

#### Instrumentos

El instrumento que se utilizó fue la <sup>3</sup> ficha de observación que se aplicó a los niños que estudian en la I.E.I. Socabaya así mismo fue empleada la escala de valoración a los <sup>9</sup> niños y niñas de dicha institución.

Para la variable de Juegos tradicionales se aplicó un instrumento que contiene 2 ítems los cuales valoran las dimensiones de juego motor y juego social.

**4**  
**Ficha técnica del instrumento de Juegos Tradicionales**

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
| <b>AUTOR</b>                       | Ccaso Mamani, Judith<br>Machaca Yucra, Milagros<br>Quispe Sosa, Rosario Noemí   |
| <b>OBJETIVO</b>                    | Comprender la importancia de los juegos tradicionales   |
| <b>ADMINISTRACIÓN</b>              | Individual o colectiva; autoaplicable   |
| <b>DURACIÓN</b>                    | 10 min  |
| <b>APLICACIÓN</b>                  | Material impreso donde se puedan marcar las respuestas a las interrogantes del cuestionario por cada sujeto; lápiz o lapicero |
| <b>MATERIAL PARA LA APLICACIÓN</b> | Docentes  |
| <b>JUICIO DE EXPERTOS</b>          | Mg. Mango Quispe Pedro Estanislao   |

Para la variable de habilidades socio-emocionales se aplicó un instrumento que contiene 3 ítems los cuales valoran las dimensiones de juego motor y juego social.

**Ficha técnica del instrumento de Habilidades socio-emocionales**

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <b>AUTOR</b>                       | Ccaso Mamani, Judith<br>Machaca Yucra, Milagros<br>Quispe Sosa, Rosario Noemí  |
| <b>OBJETIVO</b>                    | Comprender la importancia de desarrollar las habilidades socio-emocionales   |
| <b>ADMINISTRACIÓN</b>              | Individual o colectiva; autoaplicable  |
| <b>DURACIÓN</b>                    | 10 min   |
| <b>APLICACIÓN</b>                  | Material impreso donde se puedan marcar las respuestas a las interrogantes del cuestionario por cada sujeto; lápiz o lapicero. |
| <b>MATERIAL PARA LA APLICACIÓN</b> | Docentes   |
| <b>JUICIO DE EXPERTOS</b>          | Mg. Mango Quispe Pedro Estanislao  |

### 3.1.7. Validez y confiabilidad

Se representa la validez como el nivel <sup>60</sup> en que un instrumento de recolección de datos mide lo que pretende recabar proponiendo el modelo factorial como una herramienta para que los constructos sean validados (Grasso, 2006, p.15)

Adicionalmente la confiabilidad se basa en establecer si las respuestas que se obtienen del instrumento aplicado a una muestra establecida son estables indistintamente del sujeto y el tiempo en que se implemente el instrumento (Grasso, 2006, p.16).

<sup>72</sup> A continuación, se explica la forma en que se lleva la confiabilidad y validación del instrumento.

#### **Validez**

Los instrumentos aplicados siguieron un proceso de validez usando la experiencia de expertos.

- Claridad: estima el nivel de entendimiento de ítems para el nivel de la muestra obteniendo objetivos respuesta.
- Coherencia: analiza el vínculo entre indicadores, dimensiones y los ítems de acuerdo al propósito de investigación.
- Pertinencia: analiza los aspectos característicos vinculados al procedimiento actual en la gestión del tema investigativo.

#### **Confiabilidad del Instrumento**

El primer instrumento de Juegos tradicionales la confiabilidad muestra lo siguiente:

En el establecimiento de la confiabilidad se llevó a cabo el proceso siguiente: inicialmente <sup>27</sup> se realizó una prueba piloto ubicando a 20 niños con características parecidas a la muestra de investigación, a partir de ello se obtuvo una confiabilidad de valor de 0.780 la cual se determina como una fuerte confiabilidad.

<sup>4</sup> En la determinación de la confiabilidad del instrumento de habilidades socioemocionales se llevaron a cabo los procesos siguientes fue aplicada a la prueba piloto a los mismos 20 niños que tenían similares características a las muestras de investigación, proporcionando una estimación de 0.810 que determina una fuerte confiabilidad del instrumento.

#### <sup>14</sup> 3.1.8. Técnicas para el procesamiento de datos

Para procesar la información, se realizó mediante el programa Excel, concluyendo con la resolución de cuadros, tablas e interpretación de las mismas, realizando la estadística descriptiva y usando frecuencias y porcentajes absolutos.

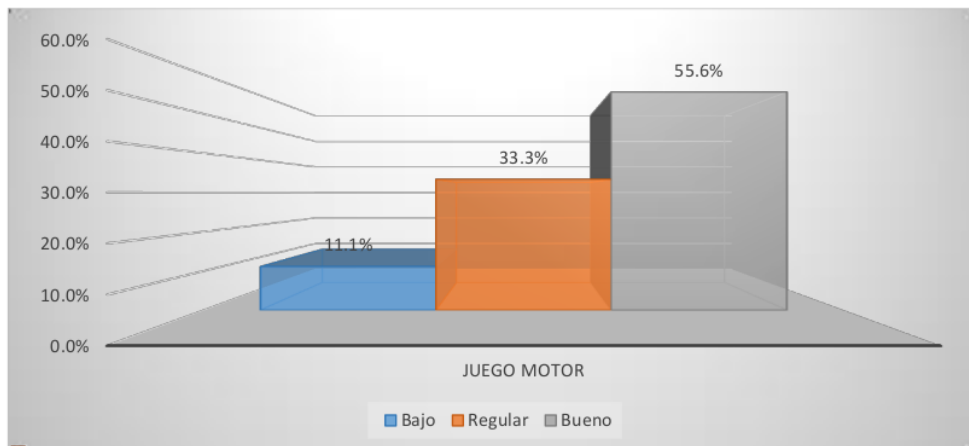
#### 4.1 Resultados y discusión

##### 4.1.1. Presentación de resultados

Tabla 1. Juego motor

|              | f         | %            |
|--------------|-----------|--------------|
| Bajo         | 3         | 11.1         |
| Regular      | 9         | 33.3         |
| Bueno        | 16        | 55.6         |
| <b>Total</b> | <b>28</b> | <b>100.0</b> |

Figura 1. Juego motor



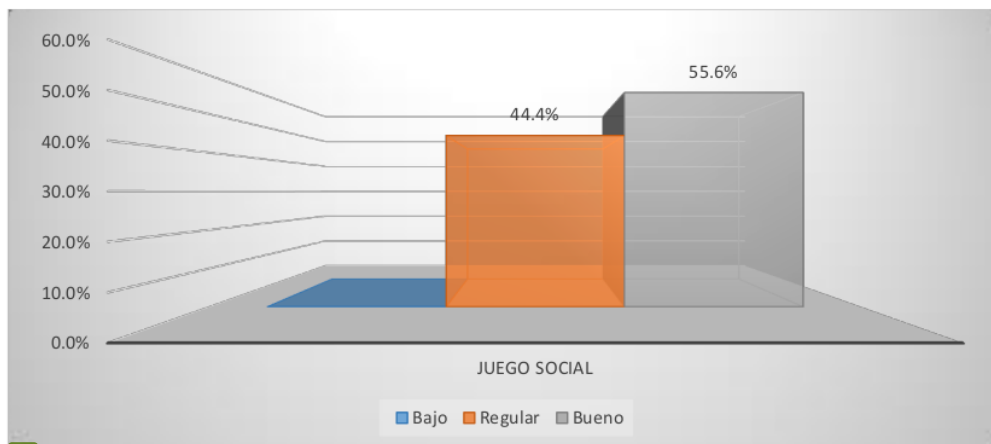
##### 7 Interpretación

En el análisis de la dimensión del juego motor se puede apreciar que los estudiantes manifiestan una tendencia buena la cual está representada por el 55.6% en cambio otras proyecciones manifiestan una tendencia a regular la cual está representada con el 33.3% y un nivel bajo representados por el 11.1% estos resultados tienen que englobarse el desarrollo del talento del niño así como analizar los movimientos del niño constantemente y sobre todo la facilidad que muestran en las resoluciones de grupo y generando un autocontrol entre ellos.

Tabla 2. Juego social

|              | Juego social |              |
|--------------|--------------|--------------|
|              | f            | %            |
| Bajo         | 0            | 0.0          |
| Regular      | 12           | 44.4         |
| Bueno        | 16           | 55.6         |
| <b>Total</b> | <b>28</b>    | <b>100.0</b> |

Figura 2. Juego social



10

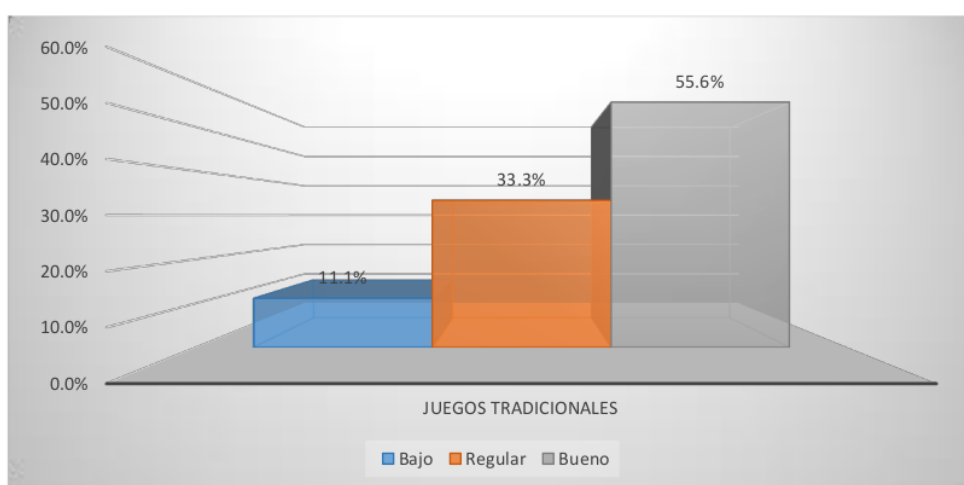
### Interpretación

En el análisis de la dimensión de los juegos sociales se puede apreciar que se tiene que desarrollar la sociabilización así como tener en cuenta el trabajo grupal de los niños así mismo tienen que saber coordinar de forma grupal y sobre todo tener una constante vigilancia para la realización de sus actividades sociales los resultados encontrados manifiestan una tendencia buena con el 55.6% seguidamente se proyecta una tendencia regular con el 44.4% del total de los encuestados

Tabla 3. Juegos tradicionales

|              | f         | %            |
|--------------|-----------|--------------|
| Bajo         | 3         | 11.1         |
| Regular      | 9         | 33.3         |
| Bueno        | 16        | 55.6         |
| <b>Total</b> | <b>28</b> | <b>100.0</b> |

Figura 3 Juegos tradicionales



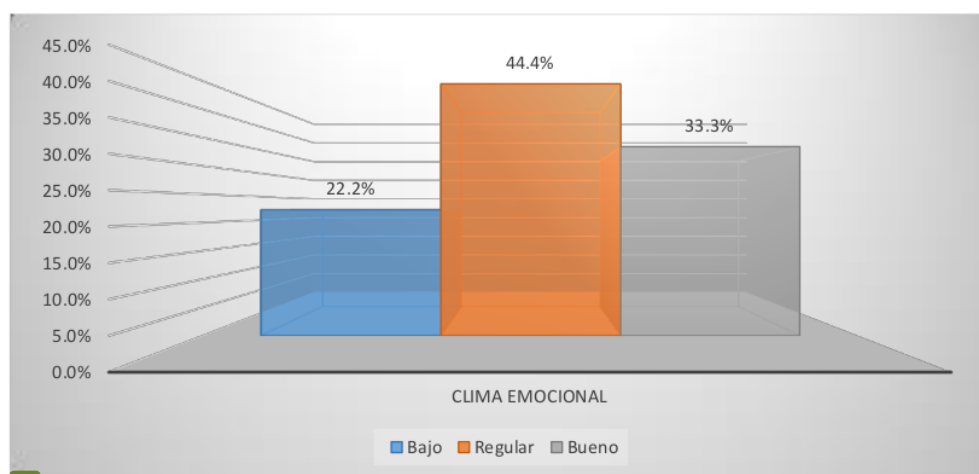
### Interpretación

En el análisis de la variable de los juegos tradicionales se puede apreciar que los resultados encontrados manifiestan una tendencia buena representados con el 55.6% mientras que una tendencia regular está representada con el 33.3% y se finaliza el análisis con una tendencia baja del 11.1% cabe resaltar que los juegos tradicionales son actividades que se realizan de forma cotidiana y ordinal dentro de una determinada área y no participan la ayuda de ningún tipo de juguete específico, solo utilizan las herramientas que encuentran en su entorno y desarrollar la habilidad de sus juegos.

Tabla 4.Clima emocional

|              | f         | %            |
|--------------|-----------|--------------|
| Bajo         | 6         | 22.2         |
| Regular      | 12        | 44.4         |
| Bueno        | 9         | 33.3         |
| <b>Total</b> | <b>28</b> | <b>100.0</b> |

Figura 4.Clima emocional



10

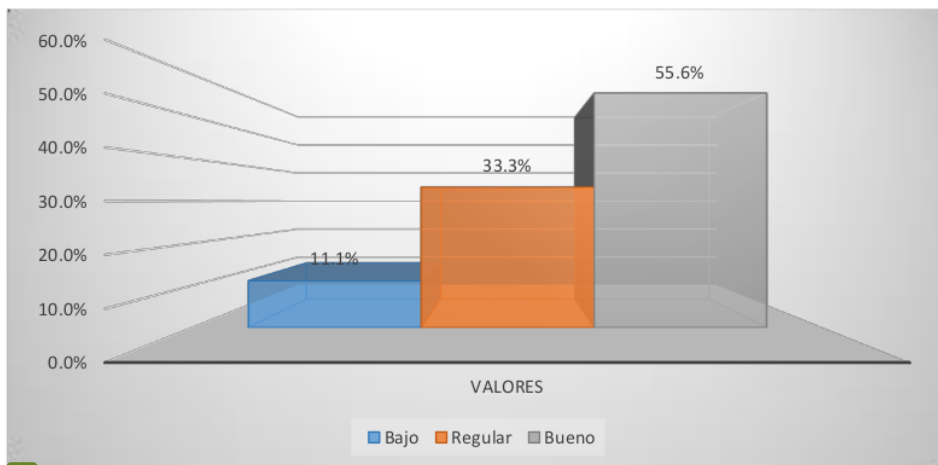
### Interpretación

En el análisis de la dimensión del clima emocional se puede apreciar que está compuesto por el ambiente donde el niño pueda desarrollarse libremente, así como la interacción que generalizará en su realización y su entorno los resultados encontrados manifiestan una tendencia regular con el 44.4% seguido de una tendencia buena que manifiesta el 33.3% y se finaliza el análisis con el 22.2%.

Tabla 5. Valores

|              | f         | %            |
|--------------|-----------|--------------|
| Bajo         | 3         | 11.1         |
| Regular      | 9         | 33.3         |
| Bueno        | 16        | 55.6         |
| <b>Total</b> | <b>28</b> | <b>100.0</b> |

Figura 5. Valores



10

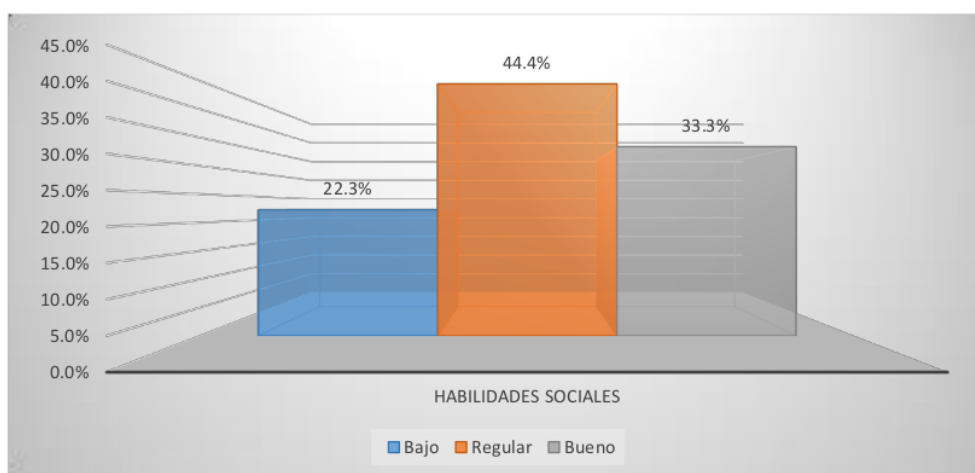
### Interpretación

En el análisis de la dimensión de valores se puede apreciar que está compuesto por la motivación es la participación y sobre todo la tolerancia los resultados encontrados manifiestan una tendencia buena con el 55.6% seguido de una proyección de nivel regular la cual está representada con el 33.3% y se finaliza el análisis una tendencia baja la cual está representada por el 11.1%.

*Tabla 6. Habilidades sociales*

|              | f         | %            |
|--------------|-----------|--------------|
| Bajo         | 6         | 22.2         |
| Regular      | 12        | 44.4         |
| Bueno        | 9         | 33.3         |
| <b>Total</b> | <b>28</b> | <b>100.0</b> |

*Figura 6. Habilidades sociales*



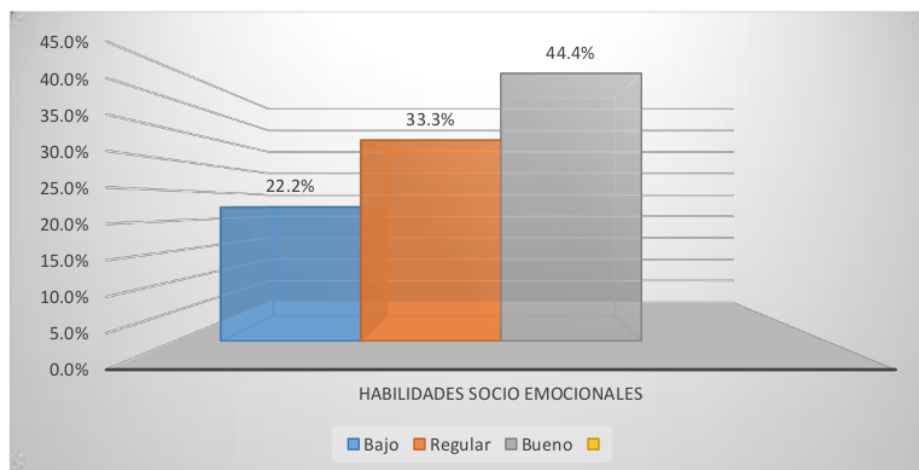
### Interpretación

<sup>11</sup> En el análisis de las habilidades sociales se pueden apreciar que los resultados encontrados manifiesta, la capacidad que generan los niños para solucionar sus diversos problemas esto se puede apreciar que la mayoría manifiesta una tendencia regular representada por el 44.4% seguidos de una tendencia buena con el 33.3% y se finaliza el análisis con una <sup>10</sup> tendencia baja la cual está representada por el 22.3%

**Tabla 7. Habilidades socio emocionales**

|              | Habilidades socio emocionales |              |
|--------------|-------------------------------|--------------|
|              | f                             | %            |
| Bajo         | 6                             | 22.2         |
| Regular      | 9                             | 33.3         |
| Bueno        | 12                            | 44.4         |
| <b>Total</b> | <b>28</b>                     | <b>100.0</b> |

**Figura 7. Habilidades socio emocionales**



**7**

**Interpretación**

En el análisis de la variable de las habilidades socioemocionales se puede apreciar que esta variable se desarrolla en la expansión y la tenacidad de saber realizar habilidades socioemocionales que están ligadas estrechamente a las emociones así como el desarrollo del comportamiento y la motivación que genera los resultados encontrados manifiestan una tendencia alta la cual está representada con el 44.4% mientras que una tendencia regular están representados con el 33.3% y se finaliza el análisis una tendencia baja del 22.2%.

Tabla 8. Hipótesis específica 1

<sup>2</sup> Existe relación entre Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya.

| Correlaciones   |                      |                             |                      |                 |
|-----------------|----------------------|-----------------------------|----------------------|-----------------|
|                 |                      |                             | Juegos tradicionales | Clima emocional |
| Rho de Spearman | Juegos tradicionales | Coefficiente de correlación | 1,000                | 0,635           |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | .                    | 0,017           |
|                 |                      | N                           | 28                   | 28              |
|                 | Clima emocional      | Coefficiente de correlación | 0,635                | 1,000           |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | 0,017                | .               |
|                 |                      | N                           | 28                   | 28              |

Los resultados encontrados según el estadígrafo <sup>3</sup> de Rho de Spearman muestra una rho=0.635 la cual es una tendencia moderada, es decir que la variable 1 influye de forma moderada a la variable 2, así mismo el valor de la significancia hallada es de p=0.017, la cual reafirma la relación entre las variables ya que el valor hallado de la significancia es menor al para mero límite ( $p < 0.05$ ).

3  
 Tabla 9. Hipótesis específica 2

Existe relación entre Juegos tradicionales y la dimensión valores en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya.

| Correlaciones   |                      |                             |                      |         |
|-----------------|----------------------|-----------------------------|----------------------|---------|
|                 |                      |                             | Juegos tradicionales | Valores |
| Rho de Spearman | Juegos tradicionales | Coefficiente de correlación | 1,000                | 0,612   |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | .                    | 0,011   |
|                 |                      | N                           | 28                   | 28      |
|                 | Valores              | Coefficiente de correlación | 0,612                | 1,000   |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | 0,011                | .       |
|                 |                      | N                           | 28                   | 28      |

Los resultados encontrados según el estadígrafo de Rho de Spearman muestra una  $\rho=0.612$  la cual es una tendencia moderada, es decir que la variable 1 influye de forma moderada a la variable 2, así mismo el valor de la significancia hallada es de  $p=0.011$ , la cual reafirma la relación entre las variables ya que el valor hallado de la significancia es menor al para mero límite ( $p<0.05$ ).

Tabla 10. Hipótesis específica 3

Existe relación entre Juegos tradicionales y la dimensión habilidades sociales en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya.

| Correlaciones   |                      |                             |                      |                      |
|-----------------|----------------------|-----------------------------|----------------------|----------------------|
|                 |                      |                             | Juegos tradicionales | Habilidades sociales |
| Rho de Spearman | Juegos tradicionales | Coefficiente de correlación | 1,000                | 0,641                |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | .                    | 0,036                |
|                 |                      | N                           | 28                   | 28                   |
|                 | Habilidades sociales | Coefficiente de correlación | 0,641                | 1,000                |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | 0,036                | .                    |
|                 |                      | N                           | 28                   | 28                   |

Los resultados encontrados según el estadígrafo de Rho de Spearman muestra una rho=0.641 la cual es una tendencia moderada, es decir que la variable 1 influye de forma moderada a la variable 2, así mismo el valor de la significancia hallada es de p=0.036, la cual reafirma la relación entre las variables ya que el valor hallado de la significancia es menor al para mero límite ( $p < 0.05$ ).

7  
 Tabla 11. Hipótesis general

Existe relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya.

| Correlaciones   |                      |                             |                      |                      |
|-----------------|----------------------|-----------------------------|----------------------|----------------------|
|                 |                      |                             | Juegos tradicionales | Habilidades sociales |
| Rho de Spearman | Juegos tradicionales | Coefficiente de correlación | 1,000                | 0,687                |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | .                    | 0,002                |
|                 |                      | N                           | 28                   | 28                   |
|                 | Habilidades sociales | Coefficiente de correlación | 0,687                | 1,000                |
|                 |                      | Sig. (bilateral)            | 0,002                | .                    |
|                 |                      | N                           | 28                   | 28                   |

Los resultados encontrados según el estadígrafo de Rho de Spearman muestra una rho=0.687 la cual es una tendencia moderada, es decir que existe relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya., así mismo el valor de la significancia hallada es de  $p=0.002$ , la cual reafirma la relación entre las variables ya que el valor hallado de la significancia es menor al parámetro límite ( $p<0.05$ ).

#### 4.1.2. Discusión

Este estudio nace con la iniciativa de rescatar la gran relevancia que tienen los juegos tradicionales como sistema de enseñanza para el desarrollo de sus distintas formas de aprendizaje, todo esto hay que difundirlo de tal manera que todas las escuelas de educación inicial la apliquen, como también lo viene haciendo los niños de educación inicial de 3 años de la I.E.I. Socabaya con la finalidad de desarrollar sus habilidades socio emocionales. Por lo tanto, en objetivo general del estudio de centro en establecer la relación de los juegos tradicionales en el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya.

En función, de ello los resultados encontrados según el estadígrafo de Rho de Spearman muestran un valor de  $\rho=0.687$  la cual es una tendencia moderada, es decir que existe relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya., con una significancia de  $p=0.002$ , la cual reafirma la relación entre las variables. Tales resultados, coinciden con las conclusiones de Díaz (2019), el cual reconoce que los juegos tradicionales son parte de su cultura, y esta misma crea valores en sus estudiantes además los niños mejoran su expresión emocional llegando al diálogo de una manera más fluida y finalmente que los juegos tradicionales elevan su desarrollo socio emocional de tal manera que los integra a la sociedad de una manera más adecuada. Cabe destacar que son pocos los estudios que buscan conocer la relación de estas dos variables a través de un método cuantitativo, de allí que se considere, cierta correspondencia con el estudio de Córdova (2018) quien concluyó que a través de programas específicos de juegos tradicionales trasciende sustancialmente en el crecimiento motriz de los educandos del primer grado. Por lo

que, el aplicar <sup>85</sup> un programa dirigido de juegos tradicionales puede mejorar significativamente las habilidades socio-emocionales.

En correspondencia al primer objetivo específico, los resultados encontrados demostraron que según el estadígrafo de Rho de Spearman muestra una  $\rho=0.635$  la cual es una tendencia moderada, es decir, que la variable 1 influye de forma moderada a la variable 2, así mismo el valor de la significancia hallada es de  $p=0.017$ , la cual reafirma la relación entre las variables ya que el valor hallado de la significancia es menor al para mero límite ( $p<0.05$ ). En función de ello, se cita el estudio de Gil (2019), quien, aunque no se centró en el clima emocional, se indaga sobre la socialización, el cual impulsa negativa o positivamente el clima emocional de los niños al momento del juego, concluyendo que la aplicación de didácticas educativas son la mejor manera de lograr que los niños de 4 años tengan una mejor sociabilización y sensaciones positivas y de esta manera puedan desenvolverse a lo largo de su vida. De igual forma, Paredes (2018) <sup>32</sup> demostró que los juegos tradicionales aplicados como talleres <sup>26</sup> son importantes para la inteligencia emocional de los niños de 4 y 5 años del referido colegio. De allí, la importancia de que el docente en medio del juego induzca experiencias positivas que propicien un clima emocional positivo en los niños, y le proporcione herramientas en el manejo de sus emociones, ya que, de acuerdo a Goleman (1996) una de las ventajas de que el infante aplique los juegos tradicionales es que le genera felicidad sintiéndose satisfecho consigo mismo y con su entorno, ayudando a mejorar su autoestima y autoafirmación. Con todo lo expuesto el niño al estar en un ambiente cómodo y se sienta feliz tendrá la determinación de poder realizar distintas actividades y con esto, se sentirá libre de poder desarrollar una serie de habilidades para tener un mejor razonamiento. Otro punto importante es que incrementa su coeficiente

intelectual, en otras palabras, el infante tiene la capacidad de observar, percibir y resolver sus problemas que se presentan antes, durante y después del juego.

Sobre el segundo objetivo específico, los resultados encontrados según el estadígrafo de Rho de Spearman muestra una  $\rho=0.612$  la cual es una tendencia moderada, es decir que la variable 1 influye de forma moderada a la variable 2, así mismo el valor de la significancia hallada es de  $p=0.011$ , la cual reafirma la relación entre las variables ya que el valor hallado de la significancia es menor al para mero límite ( $p<0.05$ ). En correspondencia con ello, Navarrete (2017) en su tesis afirmó que con los juegos tradicionales los niños mostraron un aumento en sus logros en la convivencia escolar la cual requiere de valores importante para ello, demostrando de esta manera que los juegos tradicionales son importantes para la convivencia escolar, además de demostrar, lo indicado por Goleman (1996) quien indicó que con todo lo aprendido con el arte de jugar los valores morales del niño aumentan ya que logran y comprenden que es acatar una orden, la lealtad al jugar, la honestidad con los demás. Aprendiendo también que es ganar y que es perder ya que esto se les presentará en la vida cotidiana y dentro de ella siempre tiene que estar presente el amargo sabor del fracaso y la importancia de levantarse y seguir adelante.

Finalmente, de acuerdo al tercer objetivo, los resultados demostraron que según el estadígrafo de Rho de Spearman muestra una  $\rho=0.641$  la cual es una tendencia moderada, es decir que la variable 1 influye de forma moderada a la variable 2, así mismo el valor de la significancia hallada es de  $p=0.036$ , la cual reafirma la relación entre las variables ya que el valor hallado de la significancia es menor al parámetro límite ( $p<0.05$ ). Tales resultados corresponden indirectamente con las afirmaciones de Carazas (2020) que los juegos recreativos si tienen correlatividad

con socialización y <sup>26</sup> que los juegos preferidos por los niños de 3 y 4 años son los juegos grupales, esto debido a que según Goleman (1996) hay una diversidad de escenarios para <sup>8</sup> los juegos tradicionales en el ámbito de la socialización partiendo desde el momento en que los protagonistas se relacionan mutuamente. Las diferentes situaciones que se generan son de acuerdo a las edades de los niños, su género o de acuerdo a sus criterios personales de cada uno de los niños. De la misma forma es que ocurre con los escenarios que hay, ya que, los niños se adaptan a estos escenarios acorde a la localidad donde se encuentra dentro de esta misma puede encontrarse un sin número de dificultades y limitaciones

<sup>32</sup> Por medio de los juegos tradicionales, los niños forman una mejor capacidad de poder <sup>1</sup> relacionarse con su entorno social (comunidad), como sus reglas, costumbres, a valorar a los jugadores, sus valores, etc. La integración y relación que logra el niño con los juegos tradicionales es excepcional, puesto que, al realizar esta actividad del juego, ellos logran resolver problemas por sí solos, comprendiendo la necesidad de compartir y poder expresarlas con los demás y formar un ambiente cálido y armonioso.

## CAPÍTULO V

### 1.1 <sup>12</sup> Conclusiones y recomendaciones.

#### 1.1.1 Conclusiones.

**Primera:** Existe relación entre los juegos tradicionales y las habilidades socio-emocionales, ya que se encontró un valor de Rho de Spearman de  $\rho=0.687$  la cual es una tendencia moderada, con una significancia de  $p=0.002$ , la cual reafirma la relación entre las variables.

**Segunda:** Existe <sup>4</sup> relación entre los juegos tradicionales y la dimensión clima emocional, ya que se encontró un valor de Rho de Spearman de  $\rho=0.612$  la cual es una tendencia moderada, con una significancia de  $p=0.011$ , la cual reafirma <sup>3</sup> la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión valores.

**Tercera:** <sup>2</sup> Existe relación entre los juegos tradicionales y la dimensión valores, ya que se encontró un valor de Rho de Spearman de  $\rho=0.612$  la cual es una tendencia moderada, con una significancia de  $p=0.011$ , la cual reafirma <sup>3</sup> la relación entre los juegos tradicionales y la dimensión clima emocional.

### 1.1.2 <sup>3</sup> Recomendaciones:

**Primera:** Se recomienda a todos los docentes que trabajan en el área <sup>2</sup> de educación inicial utilicen los juegos tradicionales como herramientas para el desarrollar de las habilidades socioemocionales de los niños de 3 años de edad. Esto será una fuente de apoyo como metodología de enseñanza bajo los principios culturales que rige nuestra sociedad.

**Segunda:** El Perú al ser un país pluricultural hace que las enseñanzas que se nos ha dejado encomendadas de generación en generación sirvan como herramientas de enseñanza para los docentes de educación inicial.

**Tercera:** Se recomienda al MINEDU hacer expansivo <sup>63</sup> el uso de los juegos tradicionales como herramienta para el desarrollo socio emocional del niño, ya que demostramos la gran importancia que este tiene con la niñez de nuestro país.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Almudena, M. (2008). *El arte de jugar*. México. <sup>1</sup> Recuperado de: <http://aprendiendo-jugando.blogspot.pe/2008/10/la-cultura-de-los-juegostradicionales.html>
- Alonso, E. (2015). *La socialización a través del juego*. México. Universidad pedagógica nacional, unidad 161 Michoacán.
- <sup>43</sup> Aquino, F. (1999). *Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista*. Revista *tiempo de educar Universidad autónoma de toluca México*.
- <sup>6</sup> Arias, H. (2019). Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/10901/17680>.
- <sup>3</sup> Barraza, A. (2017). *¿cómo elaborar proyectos de educación educativa?* México. universidad pedagógica de Durango
- <sup>65</sup> Berrocal, P. (2008). *La inteligencia emocional en la educación*. Revista electrónica de *investigación psico educativa España*. <sup>1</sup> Recuperado de: [http://www.investigacionpsicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art15\\_256.pdf](http://www.investigacionpsicopedagogica.org/revista/articulos/15/espagnol/Art15_256.pdf)
- <sup>25</sup> Betancur, T. (2010). *La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización (Licenciatura en preescolar)*, Caldas. Recuperado de [http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion\\_ninos\\_3\\_a\\_5\\_anos\\_procesos\\_de\\_socializacion.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3_a_5_anos_procesos_de_socializacion.pdf).
- <sup>36</sup> Bisquerra, R. (2003). *Educación emocional y competencias básicas para la vida*. España.
- <sup>1</sup> Bisquerra, R. (2003). *Educación emocional y las competencias básicas para la vida* (1 ed.). *Revista de educación educativa*.

- Calderon, A. (2016). *Efectividad de los juegos recreativos tradicionales en la prevención de la violencia escolar en los niños de 9 a 12 años*. Perú.
- Camacho, L. (2012). *el juego cooperativo como motor de las habilidades sociales en niños de 5 años*. Perú.
- Cara, J. (2011). *juegos tradicionales adaptados al juego del fútbol*. Perú.
- Caraza, G. (2020). *Los juegos recreativos y la socialización en los niños de 3 y 4 años de La Institución Educativa Inicial Túpac Amaru II, Distrito Samuel Pastor, Provincia de Camaná - Arequipa, 2019*. (Tesis Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación). Universidad San Agustín de Arequipa.
- Centro de Desarrollo Infantil. (2017). *Desarrollo Socioemocional: los primeros 5 años de vida. El juego. Educar jugando*. (2013). México: Alfaomega.
- Córdova, R. (2018). Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018. (Tesis para optar el grado académico de: Maestro en Educación). Universidad Cesar Vallejo.
- Díaz, A. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*. (Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe). Universidad San Ignacio de Loyola.
- Farfán, J. (2019). *Estrategia didáctica basada en juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de inicial 3 años de la I.E. 40124 María Auxiliadora Del Distrito De Paucarpata - Arequipa 2018*. (Tesis de Maestría en Ciencias de la Educación). Universidad San Agustín de Arequipa.
- Gamonal, F. & Gamonal, H. (2017). *Aproximación a los juegos populares y tradicionales del municipio de Alcuéscar*. España.

- <sup>1</sup> Garaigordobil, M. (2004). *Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños*. México: revista científica de América latina.
- <sup>42</sup> García, J. (2012). La educación emocional y su importancia en el proceso de aprendizaje. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>.
- <sup>20</sup> Gil, S. & Inga, S. (2019). Propuesta de juegos populares infantiles para mejorar el proceso de socialización en niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco. (Tesis de Educación con especialidad en Educación Inicial). PUCP. Disponible en: <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14443>.
- <sup>3</sup> Goelman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. recuperado de: <http://www.sicapacitacion.com/librospsicologia/Goleman%20Daniel%20-20Inteligencia%20Emocional.PDF>.
- <sup>4</sup> Henríquez, O. y Wabnitz, H. (2017) *Los juegos tradicionales practicados por los/as niños/as de tercer grado en los centros escolares y su influencia en la motivación, San Salvador, 2014 – 2015*. Bachelor thesis, Universidad de El Salvador.
- <sup>18</sup> Huayllani, N. (2018). *Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 De Patria – Kosñipata – Paucartambo – Cusco*. (Tesis de Segunda Especialización en Educación Inicial). Universidad Nacional del Altiplano.
- <sup>49</sup> <sup>2</sup> Lavega Burgués, P. (2011) Juego tradicional y escuela. Recursos pedagógicos [En línea]. XIV Seminario Internacional y II Latinoamericano de Praxiología Motriz. 12 al 15 de octubre de 2011, La Plata. Educación Física y contextos críticos. Disponible en Memoria Académica: [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.1415/ev.1415.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1415/ev.1415.pdf)
- <sup>17</sup> López Freire, C. (2016). *Juegos tradicionales en el uso del tiempo libre en los niños y niñas de 5 a 6 años del Jardín de Infantes Froilán Serrano, Distrito Metropolitano*
- <sup>14</sup>

de Quito, periodo escolar 2013–2014. Trabajo de investigación previo a la obtención de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, mención Profesora Parvularia. Carrera de Educación Parvularia. Quito: UCE. 115 p.

Mamani, B. (2020). <sup>35</sup> *La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar De La Ciudad De Puno – 2019.* (Tesis de Segunda Especialización en <sup>9</sup> *Psicología Educativa*). Universidad Nacional del Altiplano.

Mamani, F. y García, Y. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 Años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018.* . (Tesis de Segunda Especialización en *Psicología Educativa*). Universidad Nacional del Altiplano.

<sup>38</sup> Martínez Sánchez, F. y Solano Fernández, I. (2011). Comunicación y relaciones sociales de los jóvenes en la red. Alcoy: Marfil .. Pixel-Bit. Revista de Medios y <sup>48</sup> Educación, (43), 235-236. [Fecha de Consulta 15 de Octubre de 2021]. ISSN: 1133-8482. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36828074020>

<sup>1</sup> Meneses, M. & Monge, M. (2001). El Juego en los Niños: Enfoque teórico. Revista Educación, 25(2), 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

<sup>34</sup> Navarrete, P. (2017). *Aplicación de juegos tradicionales para la mejora de la convivencia escolar en los estudiantes de la Institución Educativa Multigrado 40069 San Agustín La Joya–2015.* (Para obtener el Grado Académico de: Doctora En Ciencias: Educación). Universidad San Agustín de Arequipa.

<sup>21</sup> Paredes, M. (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 para optar el

título de segunda especialidad con mención en Educación Inicial). Universidad San Agustín de Arequipa.

Polo, A. Acosta, C., Osorio, M. (2019). <sup>28</sup> Los juegos tradicionales como estrategia para fomentar el uso adecuado del tiempo libre en los estudiantes de la vereda Boca de Catabre del Municipio de Chimá Córdoba. Universidad Católica De Oriente. Disponible en: <sup>67</sup> <https://repositorio.uco.edu.co/bitstream/handle/123456789/460/Tesis%20de%20grado.pdf?sequence=1>.

<sup>22</sup> Ramos, M. (2018). *Programa de habilidades socio afectivo para desarrollar competencias emocionales en los niños y niñas nivel inicial 05 años de la institución educativa 11 de Mayo, Arequipa 2017*. (Tesis para optar el Título de Segunda Especialidad <sup>83</sup> con mención en Educación Inicial). Universidad San Agustín de Arequipa.

Real Academia Española. (2019). *Juegos tradicionales*. España.

<sup>4</sup> West, R. M. (2016). Should non-cognitive skills be included in school accountability systems? Preliminary evidence from California's core Districts. *Evidence Speaks Reports*, (1), p.13.

## ANEXO 1

### CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

| Actividades  | 2021  |       |      |       |       |        |           |
|--|-------|-------|------|-------|-------|--------|-----------|
|  | Marzo | Abril | Mayo | Junio | Julio | Agosto | Setiembre |
| 1. Elaboración del proyecto de tesis                   |       |       |      |       |       |        |           |
| 2. Redacción del plan de tesis                         |       |       |      |       |       |        |           |
| 3. La presentación del proyecto                        |       |       |      |       |       |        |           |
| 4. Aprobación del proyecto                             |       |       |      |       |       |        |           |
| 5. Inicio de la recolección de datos y su recopilación |       |       |      |       |       |        |           |
| 6. Sintetizar la información                           |       |       |      |       |       |        |           |
| 7. Procesamiento de los datos                          |       |       |      |       |       |        |           |
| 8. Presentación del borrador                           |       |       |      |       |       |        |           |
| 9. Presentación final de la tesis                      |       |       |      |       |       |        |           |
| 10. Correcciones                                       |       |       |      |       |       |        |           |
| 11. Sustentación                                       |       |       |      |       |       |        |           |

## **1. RECURSOS**

### **RECURSOS HUMANOS**

- 28 niños
- Practicantes
- investigadoras.

### **RECURSOS MATERIALES**

- Computadora.
- Impresora.
- Tinta para la impresora.
- Papel boom.
- Carpetas.
- Bolígrafos.
- Corrector.
- Pen Drive.
- Medios de comunicación (celular).

## 2. PRESUPUESTOS

| N° | Detalle                | Unidad | Precio unitario | Cantidad | Total           |
|----|------------------------|--------|-----------------|----------|-----------------|
| 1  | Pasajes                | Unidad | 1.00            | 180      | 180.00          |
| 2  | Internet               | Unidad | 3.00            | 30       | 90.00           |
| 3  | Pen Drive              | Unidad | 25.00           | 1        | 25.00           |
| 4  | Papel boom             | Millar | 22.50           | 2        | 45.00           |
| 5  | Kit de tinta impresión | Unidad | 35.00           | 4        | 140.00          |
| 6  | Carpetas               | Unidad | 0.60            | 12       | 7.20            |
| 7  | Corrector              | Unidad | 3.20            | 1        | 3.20            |
| 8  | Bolígrafo              | Unidad | 0.80            | 12       | 9.60            |
| 9  | Bibliografía           |        |                 |          | 100.00          |
| 10 | Tutorías               |        |                 |          | 300.00          |
| 11 | Imprevisto             |        |                 |          | 400.00          |
|    |                        |        |                 |          | <b>1,300.00</b> |

## 3. FINANCIAMIENTO

Será auto subvencionado por las autoras de dicha investigación.

## ANEXO 2

### Escala de Valoración

#### Juegos Tradicionales - 3 años

**Nombre:** ..... **Edad:** .....

De las siguientes afirmaciones señale cuál es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales de su niño. Elija solo una de las opciones indicadas.

*Tenga en cuenta que, para responder, debe considerar los comportamientos efectivos del niño, es decir, su COMPORTAMIENTO OBSERVABLE durante los últimos 3 meses. Evite las posibles interpretaciones o inferencias.*

**Las opciones de respuesta son las siguientes:**

NUNCA :1

ALGUNAS VECES :2

FRECUENTEMENTE :3

|   | 1 | 2 | 3 | Puntaje |
|---|---|---|---|---------|
| 1. Escucha las indicaciones cuando participa en los juegos  |   |   |   |         |
| 2. Es autónomo y construye su identidad al conocer los juegos   |   |   |   |         |
| 3. Regula sus movimientos y emisiones de manera apropiada al jugar  |   |   |   |         |
| 4. Toma decisiones a la hora de jugar   |   |   |   |         |
| 5. Hace mención de los descubrimientos de los nuevos movimientos corporales   |   |   |   |         |
| 6. Busca estrategia en la hora de juego para solucionar sus problemas   |   |   |   |         |
| 7. Busca el bienestar de los participantes a la hora de jugar, participa en los juegos sin lastimar a nadie se lastime. |   |   |   |         |
| <b>Total:</b>   |   |   |   |         |

**Gracias**

## Escala de Valoración

### Habilidades Sociales - 3 años

**Nombre:** ..... **Edad:** .....

De las siguientes afirmaciones señale cuál es la respuesta que mejor describe los comportamientos habituales de su niño. Elija solo una de las opciones indicadas.

*Tenga en cuenta que, para responder, debe considerar los comportamientos efectivos del niño, es decir, su COMPORTAMIENTO OBSERVABLE durante los últimos 3 meses. Evite las posibles interpretaciones o inferencias.*

**Las opciones de respuesta son las siguientes:**

NUNCA :1

ALGUNAS VECES :2

FRECUENTEMENTE :3

|   | 1 | 2 | 3 | Puntaje |
|---|---|---|---|---------|
| 1. Sonríe y/o saluda a las personas que conoce (familiares, vecinos)          |   |   |   |         |
| 2. Puede decir su nombre cuando se lo preguntan                               |   |   |   |         |
| 3. Comparte algún alimento, juguete u otra pertenencia con un niño que conoce |   |   |   |         |
| 4. En sus relaciones con otros niños dice "gracias"                           |   |   |   |         |
| 5. Menciona una aprobación cuando un niño hace algo de su agrado              |   |   |   |         |
| 6. Se acerca a otros niños del mismo sexo para iniciar juegos o conversar     |   |   |   |         |
| 7. Se adapta a los juegos y/o actividades que otros niños ya están haciendo   |   |   |   |         |
| 8. Se queja si un niño le hace algo desagradable                              |   |   |   |         |
| 9. Dice "gracias" en sus relaciones con sus padres                            |   |   |   |         |
| 10. Menciona halagos para sus padres o a alguno de ellos                      |   |   |   |         |
| 11. Puede responder a una pregunta sencilla de un adulto                      |   |   |   |         |
| 12. Pregunta a los adultos sobre el porqué de algunas situaciones             |   |   |   |         |
| <b>Total:</b>   |   |   |   |         |

Gracias

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_

INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_

CARGO QUE DESEMPEÑA: \_\_\_\_\_

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: \_\_\_\_\_

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- CCASO MAMANI, Judith
- QUISPE SOSA, Rosario Noemí
- MACHACA YUCRA, Milagros

ASPECTOS DE EVALUACION:

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

| CRITERIOS       | INDICADORES   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|
| CLARIDAD        | Los items están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.  |   |   |   |   |   |
| OBJETIVIDAD     | Los items tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.   |   |   |   |   |   |
| ACTUALIDAD      | El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.   |   |   |   |   |   |
| ORGANIZACIÓN    | Los items del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante. |   |   |   |   |   |
| SUFICIENCIA     | Los items del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.   |   |   |   |   |   |
| INTECCIONALIDAD | Los items del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.   |   |   |   |   |   |
| CONSISTENCIA    | La información que se obtendrá mediante los items, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.  |   |   |   |   |   |
| COHERENCIA      | Los items del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.   |   |   |   |   |   |
| METODOLOGIA     | Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.   |   |   |   |   |   |
| SUB TOTAL       |   |   |   |   |   |   |
| TOTAL           |   |   |   |   |   |   |

**II. OPINION DE APLICABILIDAD**

.....  
 .....  
 .....

**III. PROMEDIO DE VALORACION** .....

AREQUIPA..... DE..... DEL 2021

\_\_\_\_\_  
 FIRMA Y POS FIRMA

DNI .....

TELEFONO .....

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACION**

IV. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_

INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_

CARGO QUE DESEMPEÑA: \_\_\_\_\_

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: \_\_\_\_\_

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- CCASO MAMANI, Judith
- QUISPE SOSA, Rosario Noemí
- MACHACA YUCRA, Milagros

ASPECTOS DE EVALUACION:

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

| CRITERIOS       | INDICADORES   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|
| CLARIDAD        | Los items están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.  |   |   |   |   |   |
| OBJETIVIDAD     | Los items tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.   |   |   |   |   |   |
| ACTUALIDAD      | El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.   |   |   |   |   |   |
| ORGANIZACIÓN    | Los items del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante. |   |   |   |   |   |
| SUFICIENCIA     | Los items del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.   |   |   |   |   |   |
| INTECCIONALIDAD | Los items del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.   |   |   |   |   |   |
| CONSISTENCIA    | La información que se obtendrá mediante los items, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.  |   |   |   |   |   |
| COHERENCIA      | Los items del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.   |   |   |   |   |   |
| METODOLOGIA     | Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.   |   |   |   |   |   |
| SUB TOTAL       |   |   |   |   |   |   |
| TOTAL           |   |   |   |   |   |   |

V. OPINION DE APLICABILIDAD

.....  
 .....  
 .....

VI. PROMEDIO DE VALORACION .....

AREQUIPA..... DE..... DEL 2021

FIRMA Y POS FIRMA

DNI .....  
 TELEFONO .....

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

VII. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_

INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_

CARGO QUE DESEMPEÑA: \_\_\_\_\_

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: \_\_\_\_\_

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- CCASO MAMANI, Judith
- QUISPE SOSA, Rosario Noemi
- MACHACA YUCRA, Milagros

ASPECTOS DE EVALUACION:

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

| CRITERIOS       | INDICADORES   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|
| CLARIDAD        | Los items están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.  |   |   |   |   |   |
| OBJETIVIDAD     | Los items tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.   |   |   |   |   |   |
| ACTUALIDAD      | El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.   |   |   |   |   |   |
| ORGANIZACIÓN    | Los items del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante. |   |   |   |   |   |
| SUFICIENCIA     | Los items del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.   |   |   |   |   |   |
| INTECCIONALIDAD | Los items del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.   |   |   |   |   |   |
| CONSISTENCIA    | La información que se obtendrá mediante los items, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.  |   |   |   |   |   |
| COHERENCIA      | Los items del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.   |   |   |   |   |   |
| METODOLOGIA     | Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.   |   |   |   |   |   |
| SUB TOTAL       |   |   |   |   |   |   |
| TOTAL           |   |   |   |   |   |   |

VIII. OPINION DE APLICABILIDAD

.....  
 .....  
 .....

IX. PROMEDIO DE VALORACION .....

AREQUIPA..... DE..... DEL 2021

\_\_\_\_\_  
 FIRMA Y POS FIRMA

DNI .....

TELEFONO .....

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

X. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: \_\_\_\_\_

INSTITUCION EDUCATIVA: \_\_\_\_\_

CARGO QUE DESEMPEÑA: \_\_\_\_\_

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: \_\_\_\_\_

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION:

- CCASO MAMANI, Judith
- QUISPE SOSA, Rosario Noemí
- MACHACA YUCRA, Milagros

ASPECTOS DE EVALUACION:

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

| CRITERIOS       | INDICADORES   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|
| CLARIDAD        | Los items están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.  |   |   |   |   |   |
| OBJETIVIDAD     | Los items tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.   |   |   |   |   |   |
| ACTUALIDAD      | El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.   |   |   |   |   |   |
| ORGANIZACIÓN    | Los items del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante. |   |   |   |   |   |
| SUFICIENCIA     | Los items del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.   |   |   |   |   |   |
| INTECCIONALIDAD | Los items del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.   |   |   |   |   |   |
| CONSISTENCIA    | La información que se obtendrá mediante los items, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.  |   |   |   |   |   |
| COHERENCIA      | Los items del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.   |   |   |   |   |   |
| METODOLOGIA     | Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.   |   |   |   |   |   |
| SUB TOTAL       |   |   |   |   |   |   |
| TOTAL           |   |   |   |   |   |   |

XI. OPINION DE APLICABILIDAD

.....  
 .....  
 .....

XII. PROMEDIO DE VALORACION .....

AREQUIPA..... DE..... DEL 2021

\_\_\_\_\_  
 FIRMA Y POS FIRMA

DNI .....

TELEFONO .....

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: MANGO QUISPE PEDRO ESTANISLAO  
 INSTITUCION EDUCATIVA: UNIVERSIDAD NACIONAL SAN AGUSTIN DE AREQUIPA  
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Escala de Valoración – Juegos Tradicionales  
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: CCASO MAMANI JUDITH  
 QUISPE SOSA ROSARIO NOEMI  
 MACHACA YUCRA MILAGROS

**II. ASPECTOS DE EVALUACION**

MUY DEFICIENTE (1)            DEFICIENTE (2)            ACEPTABLE (3)  
 BUENO (4)                      EXCELENTE (5)

| CRITERIOS       | INDICADORES   | 1  | 2 | 3 | 4  | 5 |
|-----------------|---|----|---|---|----|---|
| CLARIDAD        | Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.  |    |   |   | X  |   |
| OBJETIVIDAD     | Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.   |    |   |   | X  |   |
| ACTUALIDAD      | El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.   |    |   |   | X  |   |
| ORGANIZACIÓN    | Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante. |    |   |   | X  |   |
| SUFICIENCIA     | Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.   |    |   |   |    | X |
| INTECCIONALIDAD | Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.   |    |   |   | X  |   |
| CONSISTENCIA    | La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.  |    |   |   | X  |   |
| COHERENCIA      | Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.   |    |   |   | X  |   |
| METODOLOGIA     | Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.   |    |   |   | X  |   |
| SUB TOTAL       |   |    |   |   | 32 | 5 |
| TOTAL           |   | 37 |   |   |    |   |

**III. OPINION DE APLICABILIDAD**

Se puede APLICAR

**IV. PROMEDIO DE VALORACION:** El instrumento revisado se cataloga como "BUENO".

AREQUIPA 13 de Noviembre del 2021



\_\_\_\_\_  
 MG. PEDRO ESTANISLAO MANGO QUISPE  
 DNI 29674753  
 TELEFONO 984442369

**INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**

**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: MANGO QUISPE PEDRO ESTANISLAO  
 INSTITUCION EDUCATIVA: UNIVERSIDAD NACIONAL SAN AGUSTIN DE AREQUIPA  
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE  
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Escala de Valoración – Habilidades Sociales  
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: CCASO MAMANI JUDITH  
 QUISPE SOSA ROSARIO NOEMI  
 MACHACA YUCRA MILAGROS

**II. ASPECTOS DE EVALUACION**

MUY DEFICIENTE (1)                      DEFICIENTE (2)                      ACEPTABLE (3)  
 BUENO (4)                                      EXCELENTE (5)

| CRITERIOS       | INDICADORES   | 1 | 2 | 3  | 4  | 5 |
|-----------------|---|---|---|----|----|---|
| CLARIDAD        | Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.  |   |   |    | X  |   |
| OBJETIVIDAD     | Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.   |   |   |    |    | X |
| ACTUALIDAD      | El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.   |   |   |    | X  |   |
| ORGANIZACIÓN    | Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante. |   |   | X  |    |   |
| SUFICIENCIA     | Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.   |   |   |    | X  |   |
| INTECCIONALIDAD | Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.   |   |   |    | X  |   |
| CONSISTENCIA    | La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.  |   |   | X  |    |   |
| COHERENCIA      | Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.   |   |   |    | X  |   |
| METODOLOGIA     | Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.   |   |   |    | X  |   |
| SUB TOTAL       |   |   |   | 6  | 24 | 5 |
| TOTAL           |   |   |   | 35 |    |   |

**III. OPINION DE APLICABILIDAD**

Se puede APLICAR

**IV. PROMEDIO DE VALORACION:** El instrumento revisado se cataloga como "BUENO".

AREQUIPA 13 de Noviembre del 2021



\_\_\_\_\_  
 MG. PEDRO ESTANISLAO MANGO QUISPE  
 DNI 29674753  
 TELEFONO 984442369

ANEXO 3

13 **MATRIZ DE CONSISTENCIA:**

**TÍTULO:** Juegos Tradicionales en el Desarrollo de Habilidades Socio Emocionales  
**FACULTAD:** Instituto Superior Pedagógico María Montessori  
**ESPECIALIDAD:** Educación Inicial  
**AUTORAS:**

- ✓ Ceaso Mamani, Judith
- ✓ Machaca Yucra Milagros
- ✓ Quispe Sosa, Rosario Noemí

| Orientación Enfoque | Problema General  | Hipótesis General  | Objetivo General  | VARIABLES            | Dimensiones  | Indicadores  | Metodología de investigación                             | Datos recolectar  |
|---------------------|---|--|---|----------------------|--------------|--|--|---|
| Cuantitativo        | ¿Cuál es la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya?          | Existe relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya.     | Establecer la relación que existe entre los juegos tradicionales y el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya | Juegos tradicionales | Juego motor  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talentos del niño/a</li> <li>• Movimientos del niño/a</li> <li>• Facilidad en resolución de grupo</li> <li>• Autocontrol</li> </ul> | no experimental  | 2 Escalas de valoración<br>La primera determinará los juegos tradicionales en los niños.<br>La segunda es medir el nivel 73to emocional de los niños. |
| Paradigma           | <b>Específicos</b><br>¿Cuál es la relación que existe entre los Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya? | <b>Específicos</b><br>Existe relación entre Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. | <b>Específicos</b><br>Determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años de la I.E.I.     |                      | Juego social | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sociabiliza</li> <li>• Trabajo grupal</li> <li>• Coordinación de grupo</li> <li>• Apego a la</li> </ul>                             | Técnica de recolección de datos<br>Escala de observación | <b>Instrumentos de recolección de datos</b><br>Ficha de observación para los niños.   |
| Descriptivo         | <b>Específicos</b><br>¿Cuál es la relación que existe entre los Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años de la I.E.I. Socabaya? | <b>Específicos</b><br>Existe relación entre Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. | <b>Específicos</b><br>Determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y la dimensión del clima emocional en niños de 3 años de la I.E.I.     |                      |              |  |  |   |

|                         |   |  |  |   |  |   |
|-------------------------|---|--|--|---|--|---|
|                         | años, inicial de la I.E.I. Socabaya.  | años, inicial de la I.E.I. Socabaya.   |  | familia   |  |   |
| <b>Tipo Informativo</b> | <p>5 ¿Cuál es la relación que existe entre los Juegos tradicionales y la dimensión valores en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya?</p> <p>11 Existe relación entre Juegos tradicionales y la dimensión valores en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya</p> | <p>3 Determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y la dimensión valores en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya</p> <p>5 Determinar la relación que existe entre Juegos tradicionales y la dimensión habilidades sociales en niños de 3 años, inicial de la I.E.I. Socabaya</p> | <p>Clima emocional</p> <p>Valores</p> <p>Habilidades emocionales</p> <p>Habilidades sociales</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ambiente donde se desarrolla el niño/a</li> <li>Interacción con el entorno.</li> <li>Motivación.</li> <li>Participación.</li> <li>Tolerancia.</li> </ul> <p>Capacidad para poder dar solución a los problemas.</p> | <p><b>2</b> población de estudio será conformada por 28 los niños y niñas del I.E.I. Socabaya Arequipa.</p> <p><b>3</b> muestra La muestra estará constituida por 11 niños y 17 niñas que estudian en el I.E.I. Socabaya Arequipa.</p> |   |
| <b>Alcance o nivel</b>  |   |  |  |   | <p><b>Técnica de muestreo</b></p> <p>No probabilístico intencional</p>   | <p><b>Técnica de análisis estadístico</b></p> <p>Solo se hará un análisis con el programa Excel y poder lograr nuestros resultados.</p> |

ANEXOS 4

JUEGO TUMBA LATAS



**LA GALLINA CIEGA**



**JUEGO DE LA SILLA**





**JUEGO LA REINA PIDE.**



# INV 8 H

## INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

|   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | <a href="http://repositorio.usil.edu.pe">repositorio.usil.edu.pe</a><br>Fuente de Internet           | 3% |
| 2 | <a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a><br>Fuente de Internet     | 2% |
| 3 | <a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a><br>Fuente de Internet                             | 1% |
| 4 | <a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a><br>Fuente de Internet             | 1% |
| 5 | Submitted to Universidad Catolica de Trujillo<br>Trabajo del estudiante                              | 1% |
| 6 | <a href="http://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a><br>Fuente de Internet             | 1% |
| 7 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo<br>Trabajo del estudiante                                     | 1% |
| 8 | <a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | 1% |
| 9 | <a href="http://repository.unad.edu.co">repository.unad.edu.co</a><br>Fuente de Internet             | 1% |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 10 | Submitted to Universidad Alas Peruanas<br>Trabajo del estudiante | 1 %  |
| 11 | repositorio.ujcm.edu.pe<br>Fuente de Internet                    | 1 %  |
| 12 | repositorio.unjfsc.edu.pe<br>Fuente de Internet                  | <1 % |
| 13 | tesis.unap.edu.pe<br>Fuente de Internet                          | <1 % |
| 14 | www.dspace.uce.edu.ec<br>Fuente de Internet                      | <1 % |
| 15 | repositorio.utn.edu.ec<br>Fuente de Internet                     | <1 % |
| 16 | dspace.esPOCH.edu.ec<br>Fuente de Internet                       | <1 % |
| 17 | www.memoria.fahce.unlp.edu.ar<br>Fuente de Internet              | <1 % |
| 18 | ri.ues.edu.sv<br>Fuente de Internet                              | <1 % |
| 19 | renati.sunedu.gob.pe<br>Fuente de Internet                       | <1 % |
| 20 | repositorio.undac.edu.pe<br>Fuente de Internet                   | <1 % |
| 21 | repositorio.uns.edu.pe<br>Fuente de Internet                     | <1 % |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 22 | <a href="http://repositorio.unae.edu.ec">repositorio.unae.edu.ec</a><br>Fuente de Internet                             | <1 % |
| 23 | Submitted to Universidad Internacional de la Rioja<br>Trabajo del estudiante   | <1 % |
| 24 | <a href="http://dspace.ucacue.edu.ec">dspace.ucacue.edu.ec</a><br>Fuente de Internet                                   | <1 % |
| 25 | <a href="http://tesis.pucp.edu.pe">tesis.pucp.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 26 | <a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                             | <1 % |
| 27 | <a href="http://bibliotecas.unsa.edu.pe">bibliotecas.unsa.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                             | <1 % |
| 28 | Submitted to Corporación Universitaria del Caribe<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 29 | <a href="http://archive.org">archive.org</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 30 | Submitted to University of La Guajira<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 31 | Submitted to Lampasas High School<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 32 | <a href="http://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe">repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 % |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 33 | <a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a><br>Fuente de Internet     | <1 % |
| 34 | Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru<br>Trabajo del estudiante            | <1 % |
| 35 | <a href="http://renatiqa.sunedu.gob.pe">renatiqa.sunedu.gob.pe</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 36 | <a href="http://1library.co">1library.co</a><br>Fuente de Internet                         | <1 % |
| 37 | <a href="http://repositorio.unh.edu.pe">repositorio.unh.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 38 | <a href="http://recyt.fecyt.es">recyt.fecyt.es</a><br>Fuente de Internet                   | <1 % |
| 39 | <a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 40 | <a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 41 | <a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 42 | <a href="http://aleph.uned.ac.cr">aleph.uned.ac.cr</a><br>Fuente de Internet               | <1 % |
| 43 | Submitted to Universidad de Costa Rica<br>Trabajo del estudiante                           | <1 % |
| 44 | <a href="http://www.takey.com">www.takey.com</a>   |      |

Fuente de Internet

<1 %

45

Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega

Trabajo del estudiante

<1 %

46

Submitted to University of Massachusetts - Amherst

Trabajo del estudiante

<1 %

47

[dspace.unach.edu.ec](https://dspace.unach.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

48

[repositorio.uide.edu.ec](https://repositorio.uide.edu.ec)

Fuente de Internet

<1 %

49

[www.ti.autonomadeica.edu.pe](http://www.ti.autonomadeica.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

50

Submitted to Colegio Sebastián de Benalcázar

Trabajo del estudiante

<1 %

51

[repositorio.uco.edu.co](https://repositorio.uco.edu.co)

Fuente de Internet

<1 %

52

[www.slideshare.net](https://www.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1 %

53

[repositorio.continental.edu.pe](https://repositorio.continental.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

54

[uniminuto-dspace.scimago.es](https://uniminuto-dspace.scimago.es)

Fuente de Internet

<1 %

|    |  |      |
|----|--|------|
| 55 | Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion<br>Trabajo del estudiante            | <1 % |
| 56 | Submitted to Escuela Superior Politécnica del Litoral<br>Trabajo del estudiante                      | <1 % |
| 57 | <a href="http://repository.unilibre.edu.co">repository.unilibre.edu.co</a><br>Fuente de Internet     | <1 % |
| 58 | Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola<br>Trabajo del estudiante                             | <1 % |
| 59 | Submitted to Universidad Católica San Pablo<br>Trabajo del estudiante                                | <1 % |
| 60 | <a href="http://metodologia1ucv.blogspot.com">metodologia1ucv.blogspot.com</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 61 | <a href="http://prezi.com">prezi.com</a><br>Fuente de Internet                                       | <1 % |
| 62 | <a href="http://repositorio.esge.edu.pe">repositorio.esge.edu.pe</a><br>Fuente de Internet           | <1 % |
| 63 | Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga<br>Trabajo del estudiante             | <1 % |
| 64 | Submitted to Universidad Tecnológica del Peru<br>Trabajo del estudiante                              | <1 % |

65

remo.ws

Fuente de Internet

<1 %

66

view.genial.ly

Fuente de Internet

<1 %

67

Submitted to Corporación Universitaria  
Minuto de Dios, UNIMINUTO

Trabajo del estudiante

<1 %

68

Submitted to Universidad Andina Nestor  
Caceres Velasquez

Trabajo del estudiante

<1 %

69

Zambrano, Mayumi Jennifer Albornoz |  
Gonzales, Jenny Rosaleen Hurtado.  
"Características Vocales en Docentes de  
educación Inicial de Seis Colegios Privados  
Del Distrito de la Molina", Pontificia  
Universidad Catolica del Peru - CENTRUM  
Catolica (Peru), 2022

Publicación

<1 %

70

es.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

71

loretoya.wixsite.com

Fuente de Internet

<1 %

72

medicareespanol.fcso.com

Fuente de Internet

<1 %

73

repositorio.ipnm.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

|    |  |      |
|----|--|------|
| 74 | <a href="https://repositorio.uarm.edu.pe">repositorio.uarm.edu.pe</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 75 | <a href="http://www.electorales.com">www.electorales.com</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 76 | Samantha Tomasi, Santo Di Nuovo, M. Carmen Hidalgo. " Environment and mental health: empirical study on the relationship between contact with nature and symptoms of anxiety and depression ( ) ", PsyEcology, 2020<br>Publicación | <1 % |
| 77 | <a href="https://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 78 | <a href="http://pt.slideshare.net">pt.slideshare.net</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 79 | <a href="https://repositorio.ucsm.edu.pe">repositorio.ucsm.edu.pe</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 80 | <a href="https://repositorio.unjbg.edu.pe">repositorio.unjbg.edu.pe</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 81 | <a href="https://repositorio.utc.edu.ec">repositorio.utc.edu.ec</a><br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 82 | Martinez Delgado, Miriam. "Uso y mediaciones de la tecnologia audiovisual en la danza folklorica de la ciudad de Arequipa.", Pontificia Universidad Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2020                              | <1 % |

83

Submitted to Universidad Peruana Los Andes

Trabajo del estudiante

<1 %

84

[apirepositorio.unh.edu.pe](http://apirepositorio.unh.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

85

[biblioteca.unapiquitos.edu.pe](http://biblioteca.unapiquitos.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

86

[fr.slideshare.net](http://fr.slideshare.net)

Fuente de Internet

<1 %

87

[issuu.com](http://issuu.com)

Fuente de Internet

<1 %

88

[repositorio.tec.mx](http://repositorio.tec.mx)

Fuente de Internet

<1 %

89

[repositorio.unfv.edu.pe](http://repositorio.unfv.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

90

[repositorio.unp.edu.pe](http://repositorio.unp.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

91

[repositorio.unprg.edu.pe](http://repositorio.unprg.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

92

[vallargroupsmessages.blogspot.com](http://vallargroupsmessages.blogspot.com)

Fuente de Internet

<1 %

93

[www.isppei.com](http://www.isppei.com)

Fuente de Internet

<1 %

94

[www.unicef.or.kr](http://www.unicef.or.kr)

Fuente de Internet

<1 %

95

"Effectiveness of a mentalization -and group-based intervention with videofeedback for mothers of preschool children", Pontificia Universidad Catolica de Chile, 2018

Publicación

<1 %

96

[repositorio.udh.edu.pe](http://repositorio.udh.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado