

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”**

PROGRAMA DE PROFEZIONALIZACIÓN DOCENTE

**PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

**Juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional en niños de
5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy, 2025**

Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA

BERROCAL SALAZAR, Frescia Rene

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8093-5951>

ASESOR

Dr. QUISPE MORALES Rolando A

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3140-8968>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

HUANTA -AYACUCHO-PERÚ

2026



"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Siendo las **5:00 p.m. del 20 de setiembre de 2025**, se reunieron los miembros del **JURADO EXAMINADOR**, la **SUSTENTANTE** y el **PÚBLICO** en el Auditorio Institucional para llevar a cabo la **CEREMONIA DE SUSTENTACIÓN del TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** "JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-99 DE ORONCCOY, 2024.", presentado por la egresada **BERROCAL SALAZAR, FRESCIA RENE** con código de matrícula **45835938**.

Del Programa de Profesionalización Docente de **EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE**, sustentación autorizada por la **RD No 0577-2025-EESPPÚB. "JSCO"/DG-HTA.**, obteniendo como resultado el PROMEDIO de 14 (CATORCE).

Por tanto, el **Jurado Examinador de la Sustentación**, emite el siguiente **DICTAMEN**:

RESULTADO FINAL: APROBADA

La **SUSTENTANTE**, se encuentra **APTA** para iniciar los trámites administrativos para la obtención del **GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**.

En señal de conformidad, firman los miembros del Jurado Examinador y la Autoridad Institucional.


PRESIDENTE JURADO
PRESIDENTE


VOCAL JURADO
VOCAL


SECRETARIO JURADO
SECRETARIO


DIRECTORA GENERAL
Mg. María J. León Peralta
DIRECTORA GENERAL
vº Bº DIRECTOR GENERAL



FECHA	DÍA	MES	AÑO
	20	09	2025

ENTIDAD	EESPP "JOSE SALVADOR CAVERO OVALLE"			DRE	AYACUCHO		
CÓDIGO MODULAR	DENOMINACIÓN	GESTIÓN	CREACIÓN	DIRECCIÓN	JR. RAZUHUILLCA N°624		
604371	EESP	PÚBLICO	D.S. N°10.85-ED	PROVINCIA	HUANTA	DISTRITO	HUANTA

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
RESOLUCIÓN DE AUTORIZACIÓN	RVM N°267-2020-MINEDU

DIRECTOR GENERAL (E)	Mg. MARIA JUSTINA LEON PERALTA
DOCUMENTO DE DESIGNACIÓN	RDR N° 00850-2025-GRA/GOB-GG-GRDS-DREA-DR

AUTORIZACIÓN DE SUSTENTACIÓN	RD No 0577-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA
NOMINACIÓN DE JURADOS	RD No 0578-2025-EESP PÚB. "JSCO"/DG-HTA

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL:	GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
---	---

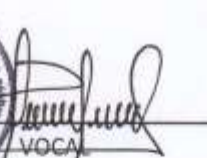
JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	SECRETARIO	Mg. EDHGAR HECTOR VALENCIA AGUILAR
	VOCAL	Mg. FRIDA MAYHUA QUISPE

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:	JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-99 DE ORONCCOY, 2024.
--------------------------------------	---

FECHA	20 / 09 / 2025	HORA	5:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO DE LA EESP Púb. "JSCO"		

N° Matrícula	APELLIDOS Y NOMBRES	PRESIDENTE	VOCAL	SECRETARIO	PROMEDIO GENERAL
45835938	BERROCAL SALAZAR, FRESCIA RENE	14	14	14	14


PRESIDENTE


VOCAL


SECRETARIO


Mg. María J. León Peralta
Vº Bº DIRECTOR GENERAL
Firma, Post Firma y Sello

INTRUCCIONES:

- El secretario del Jurado Examinador es el responsable del llenado del Acta de Sustentación.
- El secretario consolida las calificaciones de cada uno de los miembros del Jurado utilizando lapicero de tinta líquida negra si el calificativo es aprobatorio, si es desaprobatorio con tinta roja.
- La nota aprobatoria de la sustentación es 14, no hay medio punto a favor del sustentante.
- Las actas se llenan sin borrones ni enmendaduras.



"Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia"

ÁREA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

N° 0226-2026-AVO-EESPP "JSCO"HTA

El responsable del Área de Verificación de Originalidad:

Hace constar:

La tesis titulada **"JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-99 DE ORONCCOY, 2025"**, presentado por la egresada **Berrocal Salazar, Frescia Rene**, del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, ha sido sometido, en su versión final, a **VALIDACIÓN DE ORIGINALIDAD EN MEDIOS AUTORIZADOS POR LA INSTITUCIÓN**, siendo este de un 4% de índice de similitud obteniendo como resultado **APROBADO AL LÍMITE PERMITIDO** en el Reglamento de Grados y Títulos de la institución, lo que **GARANTIZA SU ORIGINALIDAD E INTEGRIDAD ACADÉMICA**. Así mismo se adjunta los reportes del mismo en el siguiente link:
https://drive.google.com/drive/folders/1kyTMgLrshda1HMF_4QQfyG4Xv6Tnvo8g?usp=drive_link

Por lo que, el trabajo de investigación cumple con la solvencia académica de acuerdo a las normas institucionales de la Escuela de Educación.

Se expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que estime conveniente.

Huanta, 27 de agosto de 2026

Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
HUANTA
Fco. Dr. José Luis Becerra Pinedo
Área de Verificación de Originalidad

Archivo
JLPP/AVO
jvm/Sec. Acad.

Jr. Razuhuilca 624 - Huanta
Telefax (066) 321070
www.eesppjsco.edu.pe
comunicaciones@eesppjsco.edu.pe

Validaciones JSCO

BERROCAL SALAZAR, Frescia Rene T

- 205 BERROCAL SALAZAR, Frescia Rene T
- Validaciones JOSACO 2026
- Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Jose Salvador Caverro Ovalle

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3634729033

Fecha de entrega

27 ago 2026, 4:33 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

28 ago 2026, 3:33 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

BERROCAL_SALAZAR_Frescia_Rene_T_Rev.docx

Tamaño del archivo

81.3 KB

44 páginas

13.472 palabras

76.718 caracteres

4% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 25 palabras)

Fuentes principales

- 3%  Fuentes de Internet
- 0%  Publicaciones
- 1%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Fuentes principales

3%	Fuentes de Internet
0%	Publicaciones
1%	Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Fuentes principales

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	Internet	repositorio.eesppjsco.edu.pe	1%
2	Internet	repositorio.utc.edu.ec	<1%
3	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional del Centro del Peru	<1%
4	Trabajos del estudiante	Universidad Cesar Vallejo	<1%
5	Internet	repositorio.unh.edu.pe	<1%
6	Trabajos del estudiante	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga	<1%
7	Internet	repositorio.uladech.edu.pe	<1%
8	Internet	hdl.handle.net	<1%

“JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE”
PROGRAMA DE PROFEZIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS
EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE



TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy, 2025

Para Obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación

AUTORA

BERROCAL SALAZAR, Frescia Rene

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-8093-5951>

ASESOR

Dr. QUISPE MORALES Rolando A

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3140-8968>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Innovaciones Pedagógicas

HUANTA -AYACUCHO-PERÚ

2026

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'W' and 'A' that are interconnected. The signature is written over a horizontal dotted line.

Dr. Wilber Antonio Reyes Araujo

Presidente

A handwritten signature in black ink, starting with a large, stylized 'E' and 'V' that are interconnected. The signature is written over a horizontal dotted line.

Mg. Edhgar Héctor Valencia Aguilar

Secretario

A handwritten signature in black ink, featuring a large, stylized 'M' and 'Q' that are interconnected. The signature is written over a horizontal dotted line.

Mg. Mayhua Quispe Frida

Vocal

A mis maestros, por su guía y sabiduría; a mis padres, por su amor y apoyo incondicional; y a mi hijo, por ser la luz que ilumina cada paso de mi camino.

Frescia

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento infinito a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caveró Ovalle”, que posibilitó seguir formándome y crecer académica y profesionalmente.

A los maestros de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caveró Ovalle” por su invaluable aporte al crecimiento académico profesional.

Al Dr. Rolando Alfredo QUISPE MORALES, por su valioso aporte al desarrollo de la investigación.

A los niños de la institución educativa 425-99 de Oronccoy, por su participación en el desarrollo del presente trabajo.

PRESENTACIÓN

Estimados miembros del jurado evaluador del informe final de investigación, presento ante ustedes el trabajo de investigación titulado: “Juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy, 2025”, desarrollado con el objetivo de comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy- 2025; en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela de Educación Superior Pedagógico “José Salvador Caveró Ovalle” para obtener el título profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Esperando cumplir con los requisitos de aprobación.

La autora

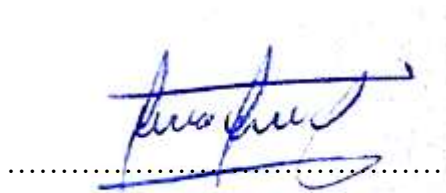
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, BERROCAL SALAZAR, Frescia Rene, identificado con DNI N° 45835938, egresada del programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Salvador Caveró Ovalle” de Huanta, autor de la Tesis titulado “Juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy, 2025” al amparo de la ley N° 27444, Ley del procedimiento Administrativo General y demás normas conexas, declaro bajo juramento lo siguiente:

1. El Trabajo de Investigación es de mi autoría.
2. He respetado las normas técnicas para la formulación de trabajo académico; por lo tanto, el trabajo no ha sido plagiado en ninguna de sus partes.
3. Los datos presentados, así como los resultados, son reales y no han sido falseados total o parcialmente. Consiguientemente, dichos resultados constituirán un aporte a la realidad investigada.
4. En caso de detectarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), auto plagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a las sanciones que la Ley dispone.

Si, el presente trabajo de investigación fuese aprobado para su publicación en una revista institucional u otro documento de difusión, autorizo a la Escuela, la publicación y divulgación del documento en las condiciones, procedimientos y medios que disponga esta casa superior de estudios.

Huanta, 26 de diciembre de 2025



BERROCAL SALAZAR, Frescia Rene



DNI N° 45835938

ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	x
AGRADECIMIENTO	xi
PRESENTACIÓN	xii
DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD	xiii
RESUMEN	xix
ABSTRACT	xx
PISI QILLQAY	xxi
INTRODUCCIÓN.....	xxii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.	Descripción de Problema	16
1.2.	Formulación del Problema.....	18
1.2.1.	Problema General.....	18
1.2.2.	Problemas Específicos	18
1.3.	Justificación e Importancia	18
1.3.1.	Justificación Teórica	18
1.3.2.	Justificación Práctica.	19
1.3.3.	Justificación Metodológica.	19
1.4.	Objetivos	19
1.4.1.	Objetivo General	20
1.4.2.	Objetivos Específicos.....	20

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.	Antecedentes del Problema.....	21
2.1.1.	Antecedentes Internacionales.....	21
2.1.2.	Antecedentes Nacionales	22
2.1.3.	Antecedentes Regionales	24
2.1.4.	Antecedentes Locales.....	25
2.2.	Bases Teóricas.....	25
2.2.1.	Juegos Tradicionales	25
2.2.2.	Desarrollo Socioemocional.....	34
2.2.3.	Definición de Términos Básicos	39

2.3.	Hipótesis de la Investigación	40
2.3.1.	Hipótesis General.....	40
2.3.2.	Hipótesis Específicas	40
2.4.	Variables de la Investigación	40
2.4.1.	Variable independiente: Juegos Tradicionales	40
2.4.2.	Variable Dependiente: Desarrollo Socioemocional	40
2.5.	Matriz de Operacionalización de Variable	41

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1.	Tipo y Nivel de Investigación	42
3.2.	Método de Estudio	42
3.2.1.	Método Hipotético-deductivo.	42
3.2.2.	Hipotético Deductivo.	42
3.3.	Diseño de Investigación.....	43
3.4.	Población y Muestra	43
3.4.1.	Población.....	43
3.4.2.	Muestra	43
3.4.3.	Técnica de Muestro.....	43
3.5.	Técnica e instrumento de Recolección de Datos	44
3.5.1.	Técnica	44
3.5.2.	Instrumento	44
3.6.	Validez y Confiabilidad del Instrumento	44
3.6.1.	Validez	44
3.6.2.	Confiabilidad.....	45
3.6.3.	Métodos de Procesamiento de los Datos	45

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.	Presentación y Descripción de los Resultados.....	46
4.1.1.	A nivel Descriptivo	46
4.1.2.	A Nivel Inferencial.....	48
4.1.3.	Prueba de Normalidad.....	48
4.1.4.	Prueba de hipótesis general.....	49
4.2.	Discusión de Resultados	52
CONCLUSIONES		56

RECOMENDACIONES	57
REFERENCIA.....	58

ÍNDICE DE ANEXO

Anexo 1.	Resolución de aprobación de proyecto.....	65
Anexo 2.	Resolución de expedito de trabajo de investigación.....	69
Anexo 3.	Resolución de fecha de sustentación de trabajo de investigación	71
Anexo 4.	Resolución de jurados de sustentación de trabajo de investigación	73
Anexo 5.	Matriz de consistencia.	75
Anexo 6.	Operacionalización de las variables	76
Anexo 7.	Matriz instrumental	77
Anexo 8.	Instrumento de recolección de datos	78
Anexo 9.	Validación por juicio de expertos	79
Anexo 10.	Prueba de confiabilidad del instrumento	82
Anexo 11.	Matriz de datos	83
Anexo 12.	Validación a través de juicio de expertos .. ¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.	
Anexo 13.	Material experimental.....	85
Anexo 14.	Carta autorización emitida por la i.e que autoriza la aplicación de la investigación. 100	
Anexo 15.	Evidencias fotográficas.	101

ÍNDICE DE TABLA

Tabla 1.	Validación a través de juicio de expertos	44
Tabla 2.	Prueba de confiabilidad	45
Tabla 3.	El desarrollo socioemocional	46
Tabla 4.	0el desarrollo de la autoestima	47
Tabla 5.	El desarrollo de la inteligencia emocional.....	47
Tabla 6.	0 el desarrollo de los valores en niños.....	48
Tabla 7.	Resultados de la prueba de normalidad	48
Tabla 8.	Prueba de wilcoxon sobre el desarrollo socioemocional.....	49
Tabla 9.	Prueba de wilcoxon sobre el desarrollo de la autoestima.....	50
Tabla 10.	Prueba de wilcoxon sobre el desarrollo de la inteligencia emocional....	51
Tabla 11.	Prueba de wilcoxon sobre el desarrollo de los valores	51

RESUMEN

El trabajo investigativo se concretó con el objetivo de comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy- 2025. Es un trabajo de investigación definida como aplicada y ubicada en el nivel explicativo. Asimismo, la muestra estuvo conformada por diez niños del nivel de educación inicial, en el que se recabó la información haciendo uso de un instrumento denominado ficha de observación. Este instrumento fue validado mediante el juicio de expertos y la confiabilidad se halló mediante la prueba Alpha de Cronbach. El proceso de la prueba de hipótesis se obtuvo mediante la prueba Wilcoxon teniendo un nivel de significancia de 0,05 y 95% de acierto. Los resultados de la prueba Wilcoxon muestra un $p=0.000<0.05$ por lo que se concluye que la evidencia es estadísticamente significativa para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna y se afirma que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy

Palabras Clave. juegos tradicionales, socioemocional, autoestima, inteligencia emocional.

ABSTRACT

The research work was carried out with the aim of verifying the influence of traditional games on the socio-emotional development of 5-year-old children from the educational institution 425-99 of Oronccoy- 2024. It is a research work defined as applied and located at the explanatory level. Likewise, the sample consisted of ten children from the initial education level, in which the information was collected using an instrument called an observation sheet. This instrument was validated by expert judgment and reliability was found using the Cronbach Alpha test. The hypothesis testing process was obtained using the Wilcoxon test having a significance level of 0.05 and 95% accuracy. The results of the Wilcoxon test show a $p=0.000<0.05$, therefore it is concluded that the evidence is statistically significant to reject the null hypothesis and accept the alternate hypothesis and it is stated that traditional games influence the socio-emotional development in 5-year-old children from the educational institution 425-99 of Oronccoy

Key Words. traditional games, socio-emotional, self-esteem, emotional intelligence.

PISI QILLQAY

Kay investigación llamkayqa ruwakurqa ñawpa pukllaykunapa 425-99 Oronccoy yachay wasipi 5 watayuq wawakunapa allin kawsayninpa wiñayninman imayna influenciayuq kasqanta yachaypaq. Kay llamkayqa aplicada tipomantam, nivel explicativopi ruwakurqa. Muestraqa chunka inicial nivelpi yachaq wawakunamanta karqa, chaykunamanta willakuyta huñukurqa qhawariy rapita instrumento nisqata ruwaspa. Kay instrumentoqa yachaqkunapa juicio de expertos nisqawanmi chaninchasqa karqa, confiabilidadñataq Alpha de Cronbach prueba nisqawanmi tarisqa karqa. Hipótesispa pruebaqa Wilcoxon prueba nisqawanmi ruwakurqa, 0,05 significancia nivelwan, 95% chiqap kayninwan. Wilcoxonpa resultadonmi $p=0,000 < 0,05$ kasqanta rikuchin, chayraykum hipótesis nulaqa qipaman saqisqa, hipótesis alternaqa chaskisqa. Chayrayku nirqamku, ñawpa pukllaykunaqa 425-99 Oronccoy yachay wasipi 5 watayuq wawakunapa allin kawsayninpa wiñayninpi influenciayuqmi.

Hatun Rimaykuna. ñawpa pukllaykuna, allin kawsay, kikipa chaninchakuynin, sunqupa yachaynin.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, desarrollada bajo un diseño preexperimental, tuvo como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional. En este contexto, los juegos tradicionales pueden entenderse como actividades que no requieren objetos tecnológicos avanzados ni materiales especialmente estructurados para su realización. Se trata de prácticas propias de un país o comunidad, vinculadas con actividades cotidianas de carácter familiar o laboral. Para su desarrollo, generalmente se utiliza el propio cuerpo y recursos disponibles al alcance de los participantes, como ramas, palos, piedras, tierra, flores, cuerdas, botones, tapitas, hilos, entre otros. Estas actividades permiten que los niños conozcan y valoren su cultura, contribuyendo a su conservación a través del tiempo y, a su vez, pueden ser incorporadas como recursos durante el proceso de aprendizaje (Cofre, 2013).

Por otro lado, Booth (2017), al referirse al desarrollo socioemocional, señala que este comprende el desarrollo de habilidades necesarias para que los niños puedan comprender y gestionar sus emociones, tomar conciencia de sí mismos y autorregularse. Asimismo, implica la capacidad de comprender a los demás, establecer relaciones positivas y resolver diferentes situaciones problemáticas. En otras palabras, el desarrollo socioemocional constituye un proceso mediante el cual el niño aprende a reconocer sus emociones y comportamientos, favoreciendo el establecimiento de relaciones armoniosas con las personas de su entorno.

A partir de estos fundamentos conceptuales, la presente investigación tuvo como objetivo comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo

socioemocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa 425-99 de Oronccoy, 2024.

El informe de investigación se encuentra organizado en cuatro apartados. El primero corresponde al planteamiento del problema, en el cual se presenta la realidad problemática que sustenta la necesidad de realizar el estudio. Asimismo, comprende la formulación del problema, los objetivos y la respectiva justificación de la investigación.

En el segundo apartado se desarrolla el marco teórico, donde se presentan los antecedentes internacionales, nacionales y locales relacionados con el estudio. De igual manera, se exponen las bases teóricas que sustentan la investigación y se precisan las definiciones de los principales términos utilizados.

El tercer apartado está referido a la metodología empleada durante el desarrollo de la investigación. En este se especifican el tipo, nivel y método de investigación, así como el diseño utilizado. También se detallan la población, muestra, técnica e instrumento empleados para el recojo de los datos. Asimismo, se describe el procedimiento seguido para determinar la validez y confiabilidad del instrumento de investigación.

Finalmente, en el cuarto apartado se presentan los resultados obtenidos a partir del desarrollo de la investigación. Estos se organizan en un nivel descriptivo e inferencial. En el análisis descriptivo, los resultados se muestran mediante tablas porcentuales, mientras que en el análisis inferencial se presentan los resultados correspondientes a la prueba de hipótesis general y específicas. Finalmente, se desarrolla la discusión de los resultados obtenidos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de Problema

Los hombres desde que nacen hasta que mueren se desarrollan y forman parte de una determinada sociedad, por lo que se encuentra en un desarrollo permanente, es por ello que se hace necesario que el aspecto socioemocional se desarrolle desde la infancia con la finalidad de garantizar a los niños su vida social y personal y que estos contribuyan a su formación integral como persona.

Al respecto, Berjano (2017) precisa que con lo socioemocional se hace alusión a la capacidad que presentan las personas para ubicarse en el lugar del otro, comprender, percibir y controlar sus emociones. Así como comprender las actitudes y comportamientos de los otros y entablar una correcta relación con los demás. Esto quiere decir, que debe estar en la capacidad de interrelacionarse con los demás y establecer un buen clima social con las personas de su entorno.

En consecuencia, es fundamental en la educación inicial trabajar el desarrollo socioemocional de los niños, puesto que le permite tener claro sobre quién es y cómo se debe desenvolver en su medio, así como crear lazos de amistad y confraternizar con los demás. Es por ello que se les otorga la inmensa responsabilidad a los padres de familia, docentes y actores educativos asumir con mucha responsabilidad y conciencia el desarrollo socioemocional de los niños, generando para ello un clima armonioso, agradable y de mucho afecto en el que se sientan felices y cómodos.

En el contexto nacional es muy preocupante observar a niños y niñas en edad preescolar manipulando equipos electrónicos como celulares de manera permanente. Esta situación ocasiona en los niños serias dificultades en su desarrollo socioemocional, debido a que su permanencia en el uso de estos aparatos electrónicos hace que estos niños se encuentran aislados de la realidad, puesto que no socializan con nadie más por lo que no tienen amigos con quienes interactuar, divertirse e intercambiar ideas.

La realidad expuesta no es ajena a la realidad de los niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425-99 de Oronccoy, Ayacucho; puesto que en estos niños se puede observar las dificultades expuestas, debido a que muchos de estos niños están expuestos al uso de los celulares facilitados por los padres de familia, quienes recurren a este medio como recurso para realizar sus actividades. Esta situación genera grandes dificultades en su desarrollo socioemocional de los niños, debido a que no interactúan con niños de su edad u otras personas, asimismo, no existe una comunicación fluida entre padres de familia e hijos. En estas condiciones los padres de familia no se encuentran involucrados con sus hijos, puesto que no conocen sus sentimientos ni emociones, es decir, no disfrutan con sus hijos ni ellos con sus padres de momentos de alegría.

La realización de la presente investigación se sustenta en que las dificultades expuestas se hacen mucho más evidentes en la institución educativa 425-99 debido a que muchos de los niños presentan serias limitaciones en su desarrollo socioemocional. Una de las expresiones clarísimas de esta limitación es que los niños son muy tímidos, cohibidos y callados, por lo mismo que no participan activamente en las diferentes actividades programadas por los docentes; se observa además que estos niños no interactúan con sus pares en el aula, asimismo, no desean participar en trabajos grupales y tratan de estar aislados.

Precisamente, teniendo en cuenta estas limitaciones se busca aplicar los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños. Los juegos tradicionales son entendidos como un conjunto de actividades lúdicas que han sido transmitidos de generación en generación, afincada en una determinada cultura. Estos juegos se caracterizan por ser muy sencillos y se practican al aire libre. Su permanencia en el tiempo se debe a su popularidad y la diversión que generan, así como a los beneficios físicos, sociales y cognitivos. Estos juegos son considerados como parte de la herencia cultural de los pueblos, por lo mismo que reflejan la idiosincrasia de los pueblos y sus valores culturales.

En ese sentido, la aplicación de los juegos tradicionales, serpa en doce sesiones experimentales, para ello estos juegos han sido sistematizados analizados su pertinencia acorde a la necesidad específica relacionada con el desarrollo socioemocional de los niños. Esta experimentación iniciará con la prueba de pre test, aplicación de las sesiones experimentales y la posterior prueba de post test que permita medir el grado de influencia de la propuesta.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. Problema General

¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy, 2025?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años de la institución educativa inicial 425-99 de Oronccoy?
- ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa inicial 425-99 de Oronccoy?
- ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa inicial 425-99 de Oronccoy?

1.3. Justificación e Importancia

La importancia de la realización de la investigación, se encuentra sustentada en la trascendencia del desarrollo socioemocional desde la edad temprana, debido a que es en esta etapa la se establece los cimientos para el desarrollo de la personalidad de los hombres. La importancia de esta investigación se justifica al ser sustentada en tres elementos: teórico, práctico y metodológico.

1.3.1. Justificación Teórica

Con la realización de la investigación se busca generar espacios que permitan comprender teóricamente la importancia del desarrollo socioemocional, el cual es entendido como un proceso en el que intervienen diversos aspectos de desarrollo, como el físico, social y cognitivo, a la vez que estos se encuentran compuestos por procesos interpersonales e intrapersonales, los cuales van definiendo y organizando las conductas y experiencias de los niños (Vilca y Farkas, 2019). Precisamente, a la luz de diversas

investigaciones sobre el tema que se aborda, se puede observar la falta de comprensión de parte de los maestros sobre la importancia de esta variable en el desarrollo de los niños, por lo que con la realización de esta investigación se busca llenar ese vacío teórico existente, de tal manera que los maestros puedan comprender la imperiosa necesidad del desarrollo de la competencia socioemocional en los niños desde la infancia temprana, el cual permitiría a los niños integrarse de la mejor manera a un contexto social.

1.3.2. Justificación Práctica.

La investigación, desde el punto de vista práctico, se justifica en que busca contribuir con el desarrollo socioemocional de los niños desde la infancia temprana, utilizando para ello los juegos tradicionales como estrategia, el cual es entendido como las expresiones lúdicas divertidas que son transmitidos a través de las diversas generaciones, que, a la vez de generar diversión, rescatan costumbres y tradiciones ancestrales. Los juegos tradicionales se constituyen en un elemento inseparable de las personas, puesto que es parte de la vida social de los hombres, por lo que es imposible explicar la condición social sin los juegos (Aníbal, et al., 2017). En ese sentido, se considera muy adecuado el uso de los juegos tradicionales para promover el desarrollo socioemocional de los niños del nivel de educación inicial.

Asimismo, es importante precisar que al contribuir a la mejora y desarrollo socioemocional de los niños, esta tendrá un efecto significativo en el desarrollo integral de los niños, por lo que se estaría garantizando la formación de hombres con sólida formación en su personalidad, manejo de la inteligencia emocional y con el autoestima positivo que le permita desenvolverse adecuadamente en la sociedad.

1.3.3. Justificación Metodológica.

La realización de la investigación que se propone, permitirá elaborar un instrumento que permita medir el desarrollo socioemocional, debidamente validado y con un buen nivel de confiabilidad, de tal manera que este elemento se constituya en un aporte importante al desarrollo del conocimiento científico y que permita el desarrollo de futuras investigaciones enmarcadas en esta línea del conocimiento. Asimismo, los resultados que se puedan obtener, servirán de insumo significativo para investigaciones relacionadas a esta variable y que permita su generalización con la finalidad de mejorar y desarrollar positivamente el aspecto socioemocional de los niños.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy- 2024

1.4.2. Objetivos Específicos

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Antecedentes del Problema

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Ramadhani y Fauziah (2020), en su artículo científico titulado *Hubungan Sebaya dan Permainan Tradisional pada Keterampilan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini*, publicado en la revista *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, tuvieron como objetivo describir la relación entre las relaciones entre pares y los juegos tradicionales con las habilidades sociales y emocionales de los niños de educación inicial. La investigación se desarrolló con una muestra de 30 niños de 5 y 6 años, conformada por 10 niños y 20 niñas de la zona costera sur de Kulon Progo, Indonesia. Para la recolección de datos se emplearon entrevistas, observación y documentación, mientras que la validez de la información se estableció mediante la triangulación de fuentes y técnicas. Los resultados evidenciaron que las habilidades sociales y emocionales de los niños presentaron un nivel de desarrollo bastante adecuado y que las relaciones positivas entre pares favorecieron el desarrollo social y emocional infantil. Se concluyó que las interacciones positivas entre los niños, junto con la participación de los padres y docentes, cumplen un papel importante en el fortalecimiento de las habilidades sociales y emocionales durante la primera infancia.

Sandoval y Yugsi (2022), en su trabajo de investigación titulado *Los juegos tradicionales como estrategia para el Desarrollo Socioemocional de los niños de Educación Inicial*, presentado en la Universidad Técnica de Cotopaxi, tuvieron como objetivo crear una guía estratégica de juegos tradicionales para favorecer el desarrollo

socioemocional de los niños del Centro de Educación Inicial Semillitas “César Francisco Naranjo Rumazo”. La investigación surgió ante las dificultades ocasionadas por el confinamiento por COVID-19, como cambios de actitud, emociones negativas, limitada interacción entre pares y poca participación en juegos grupales. Como propuesta, se elaboró una guía conformada por diez juegos tradicionales con modificaciones innovadoras orientadas a favorecer el desarrollo emocional y social de los niños. El estudio se sustentó en el enfoque constructivista, considerando los aportes de Piaget y Vygotsky sobre el aprendizaje mediante el juego y la interacción con el entorno. Finalmente, la guía fue validada por dos expertos y dos usuarios, quienes valoraron favorablemente su pertinencia como recurso para promover el desarrollo socioemocional infantil. Se concluyó que los juegos tradicionales constituyen una estrategia educativa pertinente para favorecer la interacción, el trabajo grupal y el desarrollo socioemocional de los niños de educación inicial.

Tasnim et al. (2022), en su artículo científico titulado *Desarrollo de habilidades sociales con juegos tradicionales: una experimentación con el juego Mallogo*, publicado en la revista *Golden Age: Revista científica de crecimiento y desarrollo en la primera infancia*, tuvieron como objetivo demostrar la mejora del desarrollo social mediante la aplicación del juego tradicional Mallogo en niños de 5 a 6 años de Ponre, Gantarang, Bulukumba, Indonesia. La investigación fue de enfoque cuantitativo y utilizó un diseño experimental de pretest y posttest con un solo grupo. La población y muestra estuvo conformada por 8 niños de 5 a 6 años. Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación, considerando indicadores del desarrollo social y emocional establecidos para la educación inicial, y los datos fueron analizados mediante la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Los resultados evidenciaron un incremento en el desarrollo social, debido a que el promedio pasó de 25,625 en el pretest a 54,875 en el posttest. Asimismo, la prueba de Wilcoxon obtuvo un valor de $Z = -2,52$, menor que el valor crítico de $-1,96$, evidenciando una mejora significativa después de la aplicación del juego tradicional. Se concluyó que el juego tradicional Mallogo favorece el desarrollo social de los niños de 5 a 6 años, demostrando su utilidad como estrategia para fortalecer las habilidades sociales durante la educación inicial.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Chacon Mendoza (2022), en su tesis titulada *Juegos tradicionales e inteligencia emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1056 Champa* –

Cusco 2021, presentada en la Universidad César Vallejo, tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años. La investigación fue de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel descriptivo-correlacional y diseño no experimental de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 20 niños de 5 años. Para la recolección de datos se empleó la técnica de la encuesta y como instrumentos se utilizaron cuestionarios dirigidos a los padres de familia. La validez de los instrumentos se determinó mediante juicio de expertos y la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach, obteniéndose valores de 0.918 para juegos tradicionales y 0.942 para inteligencia emocional. Los resultados evidenciaron una relación positiva y buena entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional, con un coeficiente Rho de Spearman de 0.779 y una significancia de $p = 0.000$. Se concluyó que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años.

Palacios (2024), en su tesis titulada *Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2023*, tuvo como objetivo determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años. La metodología fue de enfoque cuantitativo, tipo básica, nivel correlacional y diseño no experimental. La muestra estuvo conformada por 100 niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Los Olivos, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Se empleó la técnica de observación y como instrumentos se utilizaron dos rúbricas para medir los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional, las cuales fueron validadas y presentaron un alto nivel de confiabilidad. Los resultados evidenciaron que el 54 % de los niños alcanzó el nivel de logro esperado en juegos tradicionales, mientras que el 49 % alcanzó dicho nivel en desarrollo socioemocional. Asimismo, mediante el coeficiente Rho de Spearman, se determinó una relación significativa, positiva y alta entre ambas variables (Sig. = 0,033; Rho = 0,745). Se concluyó que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional en los niños de 4 y 5 años.

Grande y Phuña (2024), en su tesis titulada *Los juegos tradicionales para optimizar la inteligencia emocional en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023*, presentada en la Universidad Nacional del Altiplano, tuvieron como objetivo determinar la influencia de los talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los

niños y niñas de 5 años. La metodología fue de enfoque cuantitativo, con diseño explicativo y preexperimental de pretest y posttest, trabajando con una muestra de 25 niños y niñas de 5 años. Se empleó la técnica de observación y como instrumento una escala de percepción sobre inteligencia emocional de 24 ítems, organizada en las dimensiones de autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales. Los resultados evidenciaron que, en el posttest, el 72,9 % de los niños se ubicó en la categoría siempre, el 20,5 % en a veces y el 6,2 % en nunca. Asimismo, los resultados inferenciales demostraron que la aplicación de los talleres de juegos tradicionales fue eficiente para optimizar la inteligencia emocional de los niños y niñas. Se concluyó que los juegos tradicionales constituyen una estrategia favorable para fortalecer el desarrollo emocional y las habilidades sociales durante la educación inicial.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Ccasani y Rodriguez (2024), en su tesis titulada *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista - 2022*, presentada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, tuvieron como objetivo fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de 5 años mediante la implementación de juegos tradicionales. La investigación fue de tipo aplicada, con un diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 34 niños y la muestra por 16 niños y niñas de 5 años. Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación y como instrumento una ficha de observación. Para contrastar la hipótesis se utilizó la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas. Los resultados evidenciaron diferencias significativas entre el pretest y posttest, con un nivel de confianza del 95 % y una significancia del 5 %. Se concluyó que la implementación de juegos tradicionales influyó significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de 5 años.

Ccasani y Rodriguez (2024), en su tesis titulada *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista - 2022*, presentada en la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga, tuvieron como objetivo fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años mediante la implementación de juegos tradicionales. La metodología fue de tipo aplicada, con un diseño preexperimental. La población estuvo conformada por 34 niños, de los cuales se seleccionó una muestra de 16 niños y niñas. Para la recolección de datos se empleó la

técnica de observación y como instrumento una ficha de observación. Los datos fueron analizados mediante la prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas. Los resultados evidenciaron diferencias significativas entre el pretest y el posttest en el desarrollo socioemocional de los niños, permitiendo rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, con un nivel de confianza del 95 % y una significancia del 5 %. Se concluyó que la implementación de juegos tradicionales influyó significativamente en la mejora del desarrollo socioemocional de los niños de 5 años, demostrando la importancia de incorporar este tipo de actividades en la educación inicial para favorecer su desarrollo integral.

Avalos (2022), en su tesis titulada *Juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021*, presentada en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, tuvo como objetivo determinar la aplicación de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños y niñas de 5 años. La metodología fue de enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental de corte longitudinal. La muestra estuvo conformada por 20 niños y niñas de 5 años. Para la recolección de datos se empleó la técnica de observación mediante una guía de observación debidamente validada y confiable. Para la contrastación de la hipótesis se utilizó la prueba estadística T de Student. Los resultados evidenciaron que la aplicación de los juegos tradicionales permitió desarrollar significativamente la inteligencia kinestésica en los niños y niñas de 5 años. Se concluyó que los juegos tradicionales constituyen una estrategia favorable para promover el desarrollo de capacidades en los niños de educación inicial.

2.1.4. Antecedentes Locales

Luego de realizar una búsqueda exhaustiva en diferentes repositorios académicos, no se encontraron antecedentes locales relacionados directamente con el tema de investigación.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Juegos Tradicionales

Los Juegos. El juego constituye un recurso que favorece el desarrollo de nuevas habilidades y la búsqueda de explicaciones, ya que permite a los niños desenvolverse en situaciones imaginarias e hipotéticas bajo determinadas reglas. En este sentido, jugar implica activar la imaginación y ponerla en práctica. Un juego adecuado no se caracteriza

únicamente por la capacidad del niño para dominarlo correctamente, sino por ofrecerle desafíos que pueda afrontar de manera lógica, convirtiéndose así en un escenario estimulante para sus actividades mentales. Además, contribuye a ampliar sus posibilidades de colaboración y libertad durante la actividad.

Asimismo, Girald (2017) define el juego como una actividad u ocupación libre que se desarrolla dentro de determinados límites temporales y espaciales, siguiendo reglas de cumplimiento obligatorio, aunque aceptadas voluntariamente. Se trata de una acción que posee un propósito en sí misma y que está acompañada de tensión, alegría y de la conciencia de actuar de una manera diferente a la vida cotidiana. Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que pueden practicarse en cualquier etapa de la vida. Durante los primeros años, los niños juegan principalmente para divertirse, recibir afecto y fortalecer la solidaridad; simultáneamente, mediante el juego desarrollan la fantasía, la imaginación y la creatividad, adquiriendo aprendizajes relacionados con la convivencia. En esta etapa, sus juegos todavía no presentan normas específicas y suelen surgir de manera espontánea y natural, sin requerir un aprendizaje previo. Posteriormente, empiezan a participar en juegos reglamentados, caracterizados por un conjunto de normas que establecen tanto las condiciones previas al inicio como las pautas que orientan su desarrollo y culminación.

Por su parte, Anupama et al. (2021) sostienen que, durante los últimos tiempos, los juegos educativos han adquirido especial importancia como estrategia para promover aprendizajes significativos en los educandos. Esto se debe a que generan ambientes centrados en el niño, en los cuales se ofrecen experiencias prácticas y afectivas que favorecen el aprendizaje, además de estimular su interés y motivación. Desde esta perspectiva, el juego educativo puede entenderse como un método de enseñanza que demanda la participación activa del niño en una actividad competitiva organizada a partir de reglas previamente establecidas.

Además, Alcaraz (2021) señala que los juegos contribuyen al fortalecimiento de habilidades vinculadas con diferentes áreas del conocimiento, debido a que generan diversas emociones significativas durante su realización y, al mismo tiempo, favorecen las relaciones individuales y colectivas dentro del entorno inmediato. Entre los principales resultados asociados con estas actividades se encuentran el desarrollo de la salud cognitiva, la plasticidad neuronal, el funcionamiento ejecutivo, las habilidades motoras, las imágenes espaciales, así como el procesamiento visual y auditivo.

Asimismo, los juegos pueden contribuir al aprendizaje de contenidos relacionados con la ciencia, la tecnología, las matemáticas y la alfabetización, los cuales mantienen una relación directa con el plan de estudios escolar.

Juegos Tradicionales. Los juegos tradicionales son actividades propias de una región o país que se desarrollan sin requerir juguetes tecnológicos o materiales complejos. Para su realización, generalmente basta con utilizar el propio cuerpo o elementos disponibles en el entorno natural y cotidiano, como piedras, ramas, tierra, flores, botones, hilos, cuerdas, tablas, entre otros objetos de fácil acceso. Estas prácticas favorecen que los niños conozcan las raíces culturales de su localidad y, al mismo tiempo, contribuyen a conservar y transmitir la cultura de un país (Cofre, 2013).

Asimismo, Moreno (2002) recoge los aportes de diversos autores para precisar el concepto de juegos tradicionales. Trigo (1994) sostiene que estos juegos son actividades que “se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos: de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos, se ha comenzado su transmisión escrita” (p. 45). De manera similar, Generelo y Plana (1996) consideran que los juegos tradicionales son aquellos “que han sido practicado por generaciones, dentro de una comunidad más o menos grande, que se encuentra arraigado en una cultura dada y que por lo tanto nos habla de la forma de ser y sentir de la gente de una región” (p. 23).

En este sentido, los juegos tradicionales constituyen una parte importante del patrimonio cultural de una sociedad o comunidad, debido a que se transmiten entre generaciones, principalmente mediante la comunicación oral, y expresan elementos relacionados con la historia, los valores y las costumbres del grupo cultural al que pertenecen. Por ello, no representan únicamente una forma de entretenimiento, sino que también cumplen una función social y cultural, al favorecer la convivencia, la construcción de normas y valores y la manifestación de la identidad cultural.

Por otro lado, Lavega (2006) señala que todo juego tradicional representa, en primer lugar, un diálogo entre personas de diferentes edades, característica relacionada con su transmisión intergeneracional, principalmente oral, de conocimientos y costumbres. Desde esta perspectiva, los niños aprenden a jugar y a establecer relaciones con los demás mediante la participación de personas de distintas generaciones, especialmente de los familiares con quienes conviven.

Por su parte, Nuñez y Nuñez (2011) afirman que los juegos tradicionales son propios de una comunidad o región y se han transmitido de generación en generación. Fueron creados y practicados por los antepasados y han logrado mantenerse hasta la actualidad, aunque progresivamente han perdido valor debido a la presencia de las nuevas tecnologías de la información. Asimismo, constituyen una necesidad importante para el desarrollo físico y psicológico de los niños y niñas, puesto que favorecen la creatividad, la curiosidad y la imaginación, además de brindarles oportunidades para expresarse libremente con sus pares. En consecuencia, estos juegos forman parte de la vida de las personas, ya que resulta difícil comprender plenamente la condición social del ser humano sin considerar el juego como una expresión social y cultural de la adaptación al entorno.

En otras palabras, los juegos tradicionales permiten mantener viva la esencia de las experiencias y enseñanzas transmitidas por los familiares y antepasados, incluso cuando estos ya no pueden narrar o describir directamente las sensaciones relacionadas con compartir, competir, ganar o perder. Estas actividades posibilitan la interacción física, la emoción y la experiencia de participar junto con otras personas. Sin embargo, son experiencias que actualmente pocos niños tienen la oportunidad de conocer, debido a los cambios producidos por la evolución de los estilos de vida y al creciente interés por las actividades virtuales. Las nuevas generaciones presentan menor actividad física y, con frecuencia, prefieren formas de entretenimiento vinculadas con los avances tecnológicos, lo que puede limitar su contacto con las prácticas recreativas tradicionales. Frente a esta situación, algunos profesionales consideran necesario planificar experiencias de enseñanza basadas en los juegos practicados por los antepasados de cada localidad, con la finalidad de recuperar y fortalecer estos hábitos patrimoniales.

Importancia de los Juegos Tradicionales. Según Jiménez y Lavado (2016), los juegos tradicionales son importantes porque constituyen una de las mejores formas de socialización, favorecen la actividad fisiológica, mejoran el sentido rítmico, permiten vivir experiencias inolvidables fuera del entorno familiar, desarrollan la imaginación y la empatía, brindan diversión, fortalecen la seguridad y la autoconfianza, y se mantienen vigentes a través del tiempo al transmitirse de padres a hijos. Asimismo, Sailema y Sailema (2018) sostienen que “los juegos populares-tradicionales expresan la historia cultural de una forma alegre, recreativa e imaginativa, mejora el ambiente social de toda una comunidad, donde el compañerismo, la amistad, el entusiasmo de compartir

momentos de alegría dentro de un grupo social, forme parte de una concientización de todos los seres humanos” (p. 35).

Características de los Juegos Tradicionales. Moreno (2002), con el propósito de diferenciar los juegos tradicionales de otras formas de juego, señala algunas características particulares. En primer lugar, estas actividades se encuentran estrechamente vinculadas con el entorno en el que se practican, por lo que generalmente no requieren espacios específicos. Cuando se necesita algún objeto para desarrollar el juego, este suele ser un recurso disponible en el ambiente que es adaptado o transformado para cumplir una función lúdica. En segundo lugar, sus reglas y condiciones pueden variar de acuerdo con las características del entorno y las circunstancias particulares en las que se desarrolla la actividad. Finalmente, debido a que no presentan reglas completamente rígidas y mantienen una relación directa con el contexto, los juegos tradicionales pueden ser recreados de manera permanente, dando lugar a nuevas formas y variantes de una misma práctica lúdica.

El Juego Tradicional no es solo Juego. En el desarrollo de un juego tradicional, no solo resulta importante la actividad lúdica en sí misma, sino también todos los elementos que la acompañan. La elección de los participantes, las actitudes que manifiestan, las relaciones que establecen y el lenguaje que utilizan forman parte de la representación del juego y son aspectos necesarios para comprender y analizar su desarrollo.

Los juegos tradicionales infantiles, en gran medida, constituyen representaciones de las actividades que realizan los adultos, especialmente aquellas relacionadas con el trabajo cotidiano. Estas prácticas surgieron en sociedades que requerían actividades recreativas para sus diferentes integrantes, por lo que existen juegos tradicionales destinados a personas de diversas edades. En este contexto, una de sus principales funciones consiste en favorecer la incorporación de los nuevos miembros a la cultura de la sociedad, constituyéndose en un medio para transmitir costumbres, formas de interacción y valores propios de la comunidad.

De acuerdo con Cantor y Polencia (2017), los juegos tradicionales pueden caracterizarse de diferentes maneras, principalmente como una actividad natural del ser humano, especialmente durante la infancia. Asimismo, forman parte de la cultura de los pueblos originarios y, como expresión cultural, poseen valores pedagógicos. Estas

prácticas no suelen encontrarse registradas en libros específicos ni requieren ser adquiridas en jugueterías, aunque algunos de los elementos necesarios para realizarlas pueden encontrarse en estos establecimientos. Además, pueden practicarse en diferentes momentos o épocas del año, desaparecer temporalmente y posteriormente volver a surgir. Cada comunidad, a su vez, desarrolla estas actividades de una manera particular, de acuerdo con sus propias características y costumbres.

Juegos Tradicionales para Fortalecer el Desarrollo Socioemocional. En la práctica de un juego tradicional, no solo tiene importancia la actividad lúdica en sí misma, sino también todos los elementos que forman parte de su desarrollo. La selección de los participantes, las actitudes que adoptan, las relaciones que establecen y el lenguaje que emplean constituyen aspectos esenciales de la representación del juego y permiten comprenderlo y analizarlo de manera integral. Asimismo, los juegos tradicionales infantiles suelen reproducir, en gran medida, actividades relacionadas con el trabajo que realizan los adultos, convirtiéndose en una forma mediante la cual los niños representan situaciones propias de su entorno social.

Estos juegos surgieron en sociedades que requerían actividades recreativas para sus diferentes integrantes, razón por la cual existen prácticas tradicionales destinadas a personas de diversas edades. En este contexto, una de sus principales funciones consiste en favorecer la incorporación de los nuevos miembros a la cultura de la sociedad, constituyéndose así en un medio para transmitir costumbres, formas de interacción y valores propios del grupo.

De acuerdo con Cantor y Polencia (2017), los juegos tradicionales pueden comprenderse desde diferentes perspectivas, entre ellas como una actividad natural del ser humano, especialmente durante la infancia. Además, forman parte de la cultura de los pueblos originarios y, por esta razón, poseen características y valores pedagógicos. Estas prácticas no suelen encontrarse registradas en libros específicos ni requieren ser adquiridas en establecimientos dedicados a la venta de juguetes, aunque algunos de sus materiales pueden conseguirse de esta manera. Los juegos tradicionales pueden aparecer en determinados momentos o épocas del año, desaparecer temporalmente y posteriormente volver a practicarse. Asimismo, cada comunidad puede desarrollarlos de una manera particular, de acuerdo con sus propias costumbres y características culturales.

Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Socioemocional. Mendoza (s/f) sostiene que los juegos tradicionales constituyen un recurso necesario para los niños, debido a que favorecen su desarrollo emocional y social. Asimismo, estas actividades permiten conocer y comprender mejor al niño, ya que mediante el juego expresa sus sentimientos e interpreta sus propias experiencias. Al jugar, puede representar situaciones relacionadas con sus preocupaciones, dificultades y emociones. Durante la etapa preescolar, los niños comienzan a participar en juegos grupales, generalmente conformados por cuatro o cinco integrantes o más, lo cual representa para ellos una actividad significativa. De esta manera, pasan progresivamente de los juegos sencillos propios de los primeros años hacia actividades de mayor complejidad, incluyendo juegos competitivos característicos de etapas posteriores (Mendoza, s/f, p. 29).

Influencia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo Socioemocional. Guevara (2009) sostiene que la felicidad constituye un elemento fundamental para alcanzar el éxito, ya que cuando una persona se encuentra feliz tiene mayores posibilidades de dar y recibir afecto, realizar diversas actividades que generen alegría en los demás, mantener una comunicación adecuada y establecer relaciones de amistad. En este sentido, el juego representa para el niño una importante fuente de felicidad y bienestar. Además, se considera una actividad fundamental para el ser humano, especialmente durante la infancia, debido a su aporte al desarrollo integral. A través del juego, el niño tiene la posibilidad de crear y recrear situaciones imaginarias, utilizar la improvisación y construir experiencias nuevas y enriquecedoras que favorecen su desarrollo y disfrute (Guevara, 2009, p. 28).

Clasificación de los Juegos Tradicionales. Para fomentar el área socioemocional, los juegos tradicionales pueden clasificarse de acuerdo con las características y propósitos que cumplen en el desarrollo de los niños. Entre ellos se encuentran los siguientes:

Juegos Sociales. Son actividades que promueven la interacción y el diálogo entre compañeros. Generalmente, se desarrollan con la participación de dos o más personas y tienen como propósito favorecer la integración, la cooperación y la expresión de afecto entre los participantes (Olivare, 2015). Esta manera de jugar permite que los niños compartan momentos agradables con sus amigos y tengan mayores oportunidades para conocerse. Además, mediante el juego social desarrollan progresivamente el lenguaje y

diversas habilidades relacionadas con el trabajo en equipo, el respeto de las reglas y la práctica de valores.

Juegos Simbólicos. Según Olivares (2015), estos juegos consisten en representar escenarios, objetos y personajes reales o imaginarios. A través de ellos, los niños pueden trasladarse a diferentes situaciones mediante la imaginación y asumir diversos roles. Por ejemplo, pueden representar animales, imitando sus movimientos al desplazarse por el suelo o fingiendo alimentarse de pasto. Esta actividad requiere una constante comunicación entre los niños, quienes dialogan y acuerdan qué personaje representar y qué actividad realizar. De igual manera, durante este proceso se generan nuevos espacios de interacción y se manifiestan sentimientos hacia los demás participantes.

Juegos de Reglas. Marzo (2013) señala que los juegos de reglas tienen especial importancia en el desarrollo infantil, debido a que permiten establecer pautas y límites que los niños deben aprender a respetar, tal como ocurre en diferentes situaciones de la vida cotidiana. Dentro de esta clasificación también se encuentran los juegos deportivos, entre ellos el fútbol, vóley y básquet, los cuales requieren el cumplimiento de determinadas normas para su desarrollo.

Juegos de Cooperación. Díaz (2009) sostiene que los juegos cooperativos permiten que los niños aprendan valores relacionados con el respeto mutuo, la capacidad de compartir y la convivencia con los demás. Mediante estas actividades desarrollan sentimientos de consideración hacia sus compañeros, se preocupan por su bienestar y disminuyen actitudes relacionadas con la discriminación o la clasificación de las personas como “buenas” o “malas”. Asimismo, favorecen el trabajo en equipo y ayudan a los niños a comprender experiencias como ganar y perder.

Juegos de Afecto o Emoción. Ladero (2017) afirma que los juegos emocionales comprenden aspectos relacionados con los sentimientos, las emociones, los afectos y el desarrollo de la personalidad. Para fortalecer este tipo de actividades, es necesario que los niños interactúen con sus pares y compartan experiencias agradables. Los juegos afectivos o emocionales buscan generar conciencia en los niños sobre sus propios sentimientos, favoreciendo que aprendan a reconocerlos y expresarlos de manera adecuada, sin perjudicarse a sí mismos ni afectar a las personas de su entorno. Por ello, el desarrollo emocional adquiere especial importancia, debido a que proporciona al niño recursos que contribuyen a su adecuado desenvolvimiento emocional.

Juegos de Autoestima. Los juegos orientados al fortalecimiento de la autoestima ayudan al niño a sentirse bien consigo mismo y con los demás, así como a aceptarse tal como es. Al respecto, Martínez (2011) sostiene que estas actividades también permiten que los niños sean conscientes de sus actos, aprendan a autorregularse y expresen sus emociones. En este sentido, los juegos de autoestima tienen como finalidad fortalecer la seguridad personal y la confianza del niño.

Dimensiones. Los juegos tradicionales pueden adaptarse a las características e intereses de los niños con el propósito de hacerlos más atractivos, captar su atención y favorecer su disfrute. Al mismo tiempo, estas actividades pueden desarrollarse promoviendo el respeto por las normas de convivencia y fortaleciendo los vínculos de amistad entre los participantes. Para ello, es posible aprovechar los diferentes espacios disponibles en las instituciones educativas, procurando generar un ambiente caracterizado por una convivencia armoniosa.

Planificación. Las instituciones educativas tienen la responsabilidad de cumplir con el currículo, entendido como un proyecto que orienta los objetivos de la gestión escolar y que se sustenta en aspectos epistemológicos, pedagógicos, psicológicos, ideológicos y antropológicos. En este sentido, Hainaut (1980), citado en Bolaños y Molina (1990), señala que “un currículo es un proyecto educacional que define: a) los fines, las metas y los objetivos de una acción educacional; b) las formas, los medios y los instrumentos para evaluar en qué medida la acción ha producido fruto” (p. 24). Desde esta perspectiva, el currículo se encuentra relacionado con dos líneas fundamentales: por un lado, la enseñanza, que pone énfasis en los contenidos y en la función del docente; y, por otro, el aprendizaje, que concede mayor importancia a las experiencias que adquiere el estudiante, siendo la planificación el medio que permite organizar ambos procesos.

Asimismo, Flores (2006), citado en Romero Salvatierra (2014), reafirma la importancia de la planificación al definirla como “El proceso de previsión de las acciones que deberán realizarse en la institución educativa con la finalidad de vivir, construir e interiorizar experiencias de aprendizaje deseables en los estudiantes” (p. 53). De este modo, la planificación permite anticipar y organizar las acciones que se desarrollarán en la institución educativa para generar experiencias de aprendizaje significativas y acordes con las necesidades de los estudiantes.

Desarrollo. Según Bruni (2000), “un desarrollo satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer sus propias necesidades” (p. 76). Desde esta perspectiva, el desarrollo se produce como consecuencia del aprendizaje y no de manera inversa. Es decir, para que una persona alcance determinados niveles de desarrollo, primero necesita adquirir aprendizajes, los cuales se construyen principalmente en situaciones sociales significativas donde intervienen procesos de mediación.

Evaluación. Pimienta (2008) señala que “La evaluación desde el siglo V antes de Cristo, grandes filósofos griegos como Sócrates ya se encontraban aplicando cuestionarios como parte del proceso evaluativo de sus prácticas, pero es en el siglo XIX cuando surgen las bases de un modelo de evaluación con el nacimiento de la escuela tradicional” (p. 7). Esto permite reconocer que la evaluación ha estado presente desde épocas antiguas y ha evolucionado junto con los diferentes modelos educativos.

Por otro lado, Gil y Morales (2018) señalan que desde 1845 se realizaron estudios en escuelas de Boston para evaluar el rendimiento de los estudiantes. Asimismo, en 1898, Rice aplicó pruebas de ortografía a más de 30 000 estudiantes durante once años, concluyendo que los avances en la enseñanza eran mínimos. Estos antecedentes muestran la evolución de las prácticas evaluativas y su utilización para valorar el rendimiento de los estudiantes y los resultados de los procesos de enseñanza.

2.2.2. Desarrollo Socioemocional

Definición. El desarrollo socioemocional se refiere a la capacidad del niño para comprender los sentimientos de los demás, regular sus propios comportamientos y establecer relaciones adecuadas con sus compañeros. Estas capacidades le permiten adquirir habilidades fundamentales como la cooperación, el autocontrol y la atención. Los primeros años de vida, desde el nacimiento hasta los 5 años, constituyen un periodo particularmente importante para el desarrollo humano, en el cual los padres y cuidadores desempeñan un papel fundamental. En este contexto, un ambiente socioafectivo adecuado favorece respuestas emocionales que ayudan al niño a canalizar sus emociones y contribuyen a mejorar su calidad de vida. Asimismo, las prácticas educativas y disciplinarias desarrolladas por los padres dentro del entorno familiar pueden influir en el desarrollo de sus hijos.

Booth (2017) señala que el desarrollo socioemocional puede “ser descrito como el desarrollo de habilidades que los niños necesitan para comprender y gestionar sus emociones, y a la vez ser capaces de comprender a los demás, crear relaciones positivas y resolver problemas” (p. 10). Desde esta perspectiva, resulta necesario que cada niño fortalezca sus habilidades socioemocionales, debido a que estas son fundamentales para su desarrollo fisiológico y para el aprendizaje socioemocional. Su fortalecimiento contribuye a que el niño desarrolle una mayor empatía y logre regular adecuadamente sus emociones. En este sentido, las emociones constituyen reacciones psicofisiológicas que cumplen una función importante en la adaptación de las personas a diferentes situaciones.

Asimismo, siguiendo esta perspectiva, Rojas (2020) afirma que:

La Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje en el que los estudiantes integran a su vida valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones. Esto les ayuda a construir identidad personal, a establecer relaciones y a tomar decisiones. Tiene como objetivo que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas para generar sentido de bienestar con ellos mismos y con los demás, esto puede ser mediante rutinas asociadas a las actividades escolares. También que aprendan a lidiar con sus emociones e impulsos para poder relacionarse. (p. 25)

En este sentido, el desarrollo socioemocional comprende la capacidad del niño para reconocer y comprender los sentimientos de los demás, regular sus propias emociones y comportamientos, y relacionarse de manera adecuada con sus compañeros. Asimismo, implica el desarrollo de habilidades básicas como la cooperación, el seguimiento de instrucciones, el autocontrol y la atención. Los sentimientos de confianza, seguridad, amistad, cuidado y humor también forman parte de este proceso. Por ello, las relaciones positivas que el niño establece con los adultos adquieren especial importancia, debido a que favorecen la confianza y la seguridad, elementos fundamentales para su desarrollo socioemocional.

Importancia del Desarrollo Socioemocional. Paths, (2010) afirma que: “El desarrollo socioemocional de los niños es tan importante como su desarrollo físico o el de su cerebro. El desarrollo socioemocional aumenta a través de las relaciones afectivas entre los niños y sus familias. Los niños que se sienten queridos aprenden que son capaces

de inspirar cariño. La idea que tienen sus niños sobre quiénes son y el lugar que ocupan en el mundo tiene un efecto sobre cuánto aprenden y qué tan bien lo hacen, además de entablar una cálida relación con su entorno” (p. 43).

Por su parte, Goleman, (2016) afirma que la educación inicial juega un papel muy importante en el desarrollo socioemocional de los niños, ya que es la etapa en la que se establecen las bases afectivas y socializadoras por ello la familia y los docentes deben trabajar conjuntamente para que este proceso se desarrolle en forma adecuada. Destacamos que una de las características que contempla el perfil de salida del nivel de educación inicial dice que los niños deben “interactuar con empatía y solidaridad con los otros, con su entorno natural, y social, practicando normas para la convivencia armónica” Currículo de Educación Inicial 2014, por lo que el trabajo docente debe enfocarse en el desarrollo de la Inteligencia emocional para la adquisición de competencias emocionales que preparan al niño para la vida, lo que le permitirá estar atento y poder defenderse de posibles peligros sociales que le puedan acontecer, como por ejemplo el de las adicciones.

Propósitos del Desarrollo Socioemocional. El desarrollo socioemocional tiene como propósito lograr el autoconocimiento a partir del reconocimiento de las propias necesidades, pensamientos y emociones, así como de sus efectos en el comportamiento. Asimismo, busca favorecer la autorregulación de las emociones y desarrollar habilidades para afrontar y solucionar conflictos de manera adecuada. También permite comprender a los demás desde una perspectiva empática y establecer relaciones interpersonales positivas. Del mismo modo, contribuye al fortalecimiento de la autoconfianza y a la toma de decisiones fundamentadas. Además, promueve la capacidad de escuchar y respetar las ideas de los demás, favoreciendo un adecuado ambiente de trabajo. Finalmente, busca cultivar una actitud responsable, positiva y optimista que permita mantener la motivación y desarrollar con éxito las diferentes actividades.

Características Socioemocionales. Para Uceda (2013), las características socioemocionales se manifiestan en diferentes comportamientos de los niños, entre los que destacan el reconocimiento de una imagen de su género, la expresión verbal de la ira, la elección de sus amigos y el disfrute de compartir con ellos. Asimismo, se evidencia una asociación intencional con sus compañeros con la finalidad de alcanzar determinados objetivos, así como la capacidad de reconocer expresiones emocionales mediante imágenes e inventar juegos dramáticos. También se caracteriza por el uso espontáneo de expresiones de cortesía como “por favor” y “gracias”, el interés por conversar durante

las comidas y la comunicación espontánea con otros niños de su misma edad. De igual manera, los niños muestran independencia en la toma de decisiones y en la resolución de conflictos con sus pares, además de expresar verbalmente sus esperanzas, miedos y alegrías (pp. 41-42).

Factores que Influyen en el Desarrollo Socioemocional. Según Bulnes (2007), existen dos condiciones importantes que influyen en el desarrollo socioemocional del niño: la maduración y el aprendizaje.

Maduración y Desarrollo Emocional. El crecimiento de capacidades como la imaginación, la comprensión, la memoria y la posibilidad de anticipar situaciones tiene una influencia directa sobre las respuestas emocionales del niño. En este proceso, la maduración endocrina también cumple una función importante en el comportamiento emocional. Las glándulas adrenales desempeñan un papel significativo en el estado de ánimo y presentan una disminución considerable de tamaño poco después del nacimiento. Posteriormente, su proceso de maduración se produce aproximadamente a los 5 años y culmina a los 16 años.

Por otro lado, el aprendizaje y el desarrollo emocional representan otro factor relevante en la formación socioemocional del niño. Bulnes (2007) sostiene que durante la niñez se presentan diversas formas de aprendizaje que contribuyen a la construcción de patrones emocionales, entre ellas el aprendizaje por ensayo y error, la imitación, el condicionamiento y el adiestramiento. Mediante estos procesos, el niño desarrolla progresivamente comportamientos, actitudes y respuestas emocionales que le permiten desenvolverse de manera adecuada en distintos contextos sociales.

Competencias Socioemocionales. Según Marchant (2013), las competencias socioemocionales comprenden un conjunto de capacidades que permiten al individuo reconocer y gestionar sus emociones, relacionarse adecuadamente con los demás y tomar decisiones responsables. Entre estas competencias se encuentra la conciencia de sí mismo, entendida como la capacidad de identificar y reconocer las propias emociones, desarrollar una percepción precisa de sí mismo, fortalecer la autoeficacia y construir un sistema de valores.

Asimismo, se encuentra la conciencia social, que comprende la capacidad de adoptar diferentes perspectivas, desarrollar la empatía, aceptar y valorar la diversidad y mostrar respeto hacia los demás. Otra competencia es la toma responsable de decisiones,

que implica desarrollar la capacidad de identificar y resolver problemas mediante la evaluación y reflexión previa a la toma de decisiones, asumiendo responsabilidad personal y moral por las consecuencias de estas.

También destaca la autorregulación, que comprende el desarrollo del control de los impulsos, la automotivación y la capacidad de establecer y cumplir metas. Asimismo, incluye el manejo adecuado del estrés y la habilidad para organizarse. Finalmente, se encuentra el manejo de relaciones, que comprende la capacidad para desarrollar un trabajo cooperativo, solicitar y brindar ayuda, negociar y resolver adecuadamente los conflictos (Marchant, 2013).

Dimensiones. A continuación, se presentan las dimensiones consideradas para el desarrollo socioemocional.

Autoestima. Según la Asociación Estadounidense de Psicología (2012), la autoestima constituye un atributo relacionado con el desarrollo emocional que influye en la interacción social. Asimismo, la Real Academia Española la define como “el valor positivo o a la magnitud que el individuo le atribuye a su persona y a sus capacidades o habilidades”. En este sentido, la autoestima puede comprenderse a partir de dos elementos que se relacionan entre sí: por un lado, la percepción que el niño desarrolla sobre sí mismo y, por otro, la visión y las expectativas que las personas de su entorno construyen respecto a él y a sus capacidades. Por ello, fortalecer la autoestima durante la infancia resulta fundamental para iniciar adecuadamente el proceso de formación integral del niño como ser humano.

Dicho de otra manera, la autoestima implica reconocerse, valorarse y aceptarse a sí mismo, tanto en el ámbito educativo como en el social. También comprende la capacidad de dar y recibir dentro de las relaciones sociales, así como la valoración de los aspectos intelectuales y escolares y la percepción que tiene el niño respecto al reconocimiento que recibe de las personas de su entorno.

Inteligencia Emocional. Jiménez (2019) sostiene que la inteligencia emocional es la capacidad de reconocer los propios sentimientos y los de otras personas, además de motivarse a sí mismo y gestionar adecuadamente las emociones, tanto de manera personal como en las relaciones humanas. Desde esta perspectiva, esta capacidad permite al individuo comprender y regular sus estados emocionales, favoreciendo una interacción más adecuada con los demás.

Por su parte, Tradiciones (2021) señala que una de las características fundamentales de la inteligencia emocional es la capacidad de automotivación. En este sentido, las habilidades emocionales pueden favorecer un incremento de la motivación intrínseca del estudiante para realizar sus actividades escolares. La influencia de la inteligencia emocional sobre el rendimiento académico depende, en cierta medida, de la motivación del alumnado, lo que permite considerar la existencia de una posible relación entre ambas variables para favorecer el desempeño de los estudiantes.

Valores. Los valores se relacionan con el desarrollo de formaciones psicológicas que mantienen una estrecha vinculación dentro del sistema de la conciencia. Este proceso comienza desde las primeras etapas del desarrollo, aproximadamente entre los tres y cuatro años, y alcanza su consolidación principalmente hacia el final del período juvenil.

Por otro lado, los valores pueden entenderse como estructuras de conocimiento mediante las cuales una persona desarrolla determinadas actitudes que orientan su capacidad para elegir y realizar acciones de una manera específica. En este sentido, cumplen una función importante en la formación de criterios que permiten orientar el comportamiento y la toma de decisiones.

2.2.3. Definición de Términos Básicos

El Juego. Se entiende como una actividad u ocupación libre que se desarrolla dentro de determinados límites temporales y espaciales, de acuerdo con reglas que deben cumplirse, aunque son aceptadas voluntariamente por quienes participan.

El juego Tradicional. Constituye una expresión del patrimonio cultural de una sociedad o comunidad. Se caracteriza por su transmisión de generación en generación, generalmente mediante la tradición oral, y porque refleja elementos relacionados con la historia, los valores y las costumbres del grupo cultural al que pertenece.

El Desarrollo Socioemocional. Es la capacidad del niño para comprender los sentimientos de otras personas, regular sus propios comportamientos y establecer relaciones adecuadas con sus compañeros. Asimismo, favorece la adquisición de habilidades básicas como la cooperación, el autocontrol y la capacidad de prestar atención.

Autoestima. Es el resultado de la interacción entre dos elementos: la percepción que el niño desarrolla sobre sí mismo y la valoración que construye respecto de sus propias características y capacidades.

2.3. Hipótesis de la Investigación

2.3.1. *Hipótesis General*

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy - 2024

2.3.2. *Hipótesis Específicas*

- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy
- Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy

2.4. Variables de la Investigación

2.4.1. *Variable independiente: Juegos Tradicionales*

Definición Conceptual. los juegos tradicionales son entendidos como las expresiones lúdicas divertidas que son transmitidos a través de las diversas generaciones, que, a la vez de generar diversión, rescatan costumbres y tradiciones ancestrales (Aníbal, et al., 2017)

Definición Operacional. Se sistematizo sesiones experimentales que serán aplicados en 10 sesiones de acuerdo a las dimensiones establecidas.

2.4.2. *Variable Dependiente: Desarrollo Socioemocional*

Definición Conceptual. desarrollo socioemocional, es entendido como un proceso en el que intervienen diversos aspectos de desarrollo, como el físico, social y cognitivo, a la vez que estos se encuentran compuestos por procesos interpersonales e intrapersonales, los cuales van definiendo y organizando las conductas y experiencias de los niños (Vilca y Farkas, 2019).

Definición Operacional. Se elaboró una ficha de observación basada en las dimensiones y que estarán conformadas por 15 items.

2.5. Matriz de Operacionalización de Variable

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: Juegos tradicionales	los juegos tradicionales son entendidos como las expresiones lúdicas divertidas que son transmitidos a través de las diversas generaciones, que a la vez de generar diversión, rescatan costumbres y tradiciones ancestrales (Aníbal, et al., 2017)	Se sistematizaron sesiones experimentales que serán aplicados en 10 sesiones de acuerdo a las dimensiones establecidas.	Planificación	Se motivara a través de cajas mágicas, canciones, tesoro escondido.	Nominal: Sí No
			Desarrollo	Kiwi yaces Tumba latas canicas Juguemos en el bosque	
			Evaluación	Cuaderno de campo Ficha de observación	
Variable dependiente: Desarrollo socioemocional	desarrollo socioemocional, es entendido como un proceso en el que intervienen diversos aspectos de desarrollo, como el físico, social y cognitivo, a la vez que estos se encuentran compuestos por procesos interpersonales e intrapersonales, los cuales van definiendo y organizando las conductas y experiencias de los niños (Vilca y Farkas, 2019).	Se elaboro una ficha de observación basada en las dimensiones y que estarán conformadas por 15 ítems.	Autoestima	Autoconfianza Automotivación Concepto de los demás Autonomía	Ordinal: Inicio Proceso Logro Logro destacado
			Inteligencia emocional	Autoconocimiento de emociones Autoconocimiento de posibilidades y límites Autocontrol Empatía	
			Valores	Solidaridad Respeto Cooperación	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1. Tipo y Nivel de Investigación

El trabajo desarrollado corresponde a una investigación de tipo aplicada. Pérez et al. (2001) señalan que esta modalidad “persigue la solución de problemas prácticos en el ámbito educacional” (p. 19).

Asimismo, la investigación se desarrolló en el nivel explicativo. Según Ramos (2020), en los estudios de nivel explicativo se formulan hipótesis orientadas a establecer las causas y los efectos del problema investigado.

3.2. Método de Estudio

Durante el desarrollo de la investigación, se utilizaron los siguientes métodos:

3.2.1. Método Hipotético-deductivo.

Durante el desarrollo de la investigación se utilizó el método hipotético-deductivo. De acuerdo con Pimienta y De la Orden (2017), este método parte de un enunciado general que da origen a una hipótesis, la cual se contrasta con la evidencia empírica para aceptarla o rechazarla. Asimismo, Rodríguez y Pérez (2017) señalan que este método permite formular posibles respuestas mediante la deducción y comprobarlas empíricamente.

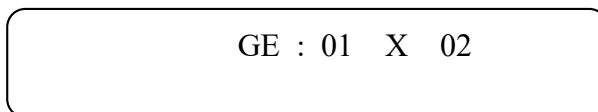
3.2.2. Hipotético Deductivo.

Se empleó el método deductivo, porque como lo manifiesta Rodríguez y Pérez (2017) se inicia con una hipótesis derivada de principios, leyes o datos empíricos;

seguidamente por medio de la deducción, se generan posibles respuestas que luego se comprobarán empíricamente; en consecuencia, si las observaciones coinciden con las predicciones, se validará la hipótesis inicial, confirmando su veracidad, en tal virtud este proceso es fundamental en la investigación científica, debido a que permite ajustar y refinar teorías basadas en evidencia.

3.3. Diseño de Investigación

El trabajo de investigación se desarrolló mediante un diseño preexperimental. Al respecto, Quispe (2012) sostiene que este diseño trabaja con un solo grupo experimental y no requiere un grupo de control. En este caso, el pretest y el posttest se aplican únicamente al grupo experimental. El diseño se puede representar de la siguiente manera



Donde:

GE: representa al grupo experimental

01 : simboliza el pre test

X : representa a la variable experimental

02: simboliza el post test

3.4. Población y Muestra

3.4.1. Población

Según Davidovics y Mayol (2004), la población está formada por un conjunto de individuos que comparten determinadas características. En la presente investigación, la población estuvo constituida por 10 niños de 5 años de la Institución Educativa N.º 425-99 de Oronccoy.

3.4.2. Muestra

De acuerdo con Cortés (2014) la muestra se refiere a una parte de la población que tienen las mismas características y se relacionan con los objetivos del estudio. En el caso de la presente investigación, la muestra estuvo constituida por 10 niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy.

3.4.3. Técnica de Muestro

La técnica de muestreo utilizada fue no probabilística de tipo intencional. Briones (2019) señala que esta técnica se emplea cuando la muestra “se compone de elementos elegidos por el entrevistador, de acuerdo con ciertas instrucciones, pero sin que se determine al azar la conformación final de la muestra” (p. 150).

3.5. Técnica e instrumento de Recolección de Datos

3.5.1. Técnica

La técnica empleada para recoger los datos fue la observación. Según Quispe (2012), “la observación consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos o conductas manifiestas” (p. 94).

3.5.2. Instrumento

En el desarrollo de la investigación se utilizó la ficha de observación. De acuerdo con Münch y Ángeles (2019), este instrumento permite recopilar datos mediante la observación de los desempeños de una persona, los cuales posteriormente pueden procesarse estadísticamente.

3.6. Validez y Confiabilidad del Instrumento

3.6.1. Validez

El instrumento de acopio de datos, de acuerdo a los requerimientos del enfoque cuantitativo, fue sometido a un juicio de tres expertos con experiencia en estudios referidos al desarrollo socioemocional. Los expertos, una vez mejorada las observaciones realizadas emitieron su dictamen de acuerdo a las siguientes valoraciones:

Tabla 1.

Validación a través de juicio de expertos

Nº	Expertos	Grado académico	Valoración
1	Frida Mayhua Quispe	Magíster	90%
2	Máximo Contreras Cconovilca	Magíster	80%
3	Yolando Orellana Pérez	Doctora	80%

Nota. Validación por juicio de expertos

Interpretación. En la tabla se presenta los valores emitidos por los expertos que, en promedio equivale a 83% de validez de contenido, lo que permite afirmar que el instrumento presenta buena validez y se encuentra en condiciones para ser utilizado en la investigación.

3.6.2. *Confiabilidad*

Determinada la validez del instrumento, estos fueron sometidos a una prueba piloto en 15 estudiantes que son ajenos a la muestra. Posteriormente, estos datos fueron procesados mediante la prueba Alpha de Cronbach, teniendo como resultado lo siguiente:

Tabla 2.

Prueba de confiabilidad

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,761	12

Nota. Prueba de confiabilidad por Alfa de Cronbach

Interpretación. El resultado de la prueba Alpha de Cronbach presenta un valor de 0,761; en consecuencia, se concluye que el instrumento presenta una buena confiabilidad para ser utilizado en el acopio de información.

3.6.3. *Métodos de Procesamiento de los Datos*

La información obtenida mediante la ficha de observación, fue sistematizada de acuerdo a los objetivos de la investigación; posteriormente, estos datos fueron procesados con el programa SPSS versión 25. Los resultados descriptivos se presentan a través de tablas porcentuales y de manera comparativa. Por otro lado, los resultados inferenciales se obtuvieron a través de la prueba de normalidad con el estadígrafo Shapiro Wilk, con el que se determinó que los datos no presentan normalidad. En base a estos resultados, se determinó el uso de la prueba Wilcoxon, con el que se halló la correspondiente prueba de hipótesis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación y Descripción de los Resultados

4.1.1. A nivel Descriptivo

Tabla 3.

El desarrollo socioemocional

Valoración	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	8	80,0	00	00,0
Proceso	2	20,0	00	00,0
Logro previsto	0	00,0	3	30,0
Logro destacado	0	00,0	7	70,0
Total	10	100,0	10	100,0

Nota. data obtenida a través de la ficha de observación

Interpretación. En la presente tabla se muestran los resultados del desarrollo socioemocional en la muestra en estudio. En ella se observa que en el pre test la mayoría de los niños que corresponden al 80,0% se encontraban en el nivel “Inicio”. Tras intervenir aplicando la estrategia mediante juegos tradicionales, los resultados en el post test reflejan un cambio significativo, puesto que el 70,0% de los niños lograron alcanzar el nivel “Logro”. Se observa de esta manera, que existe una mejora sustancial en el desarrollo socioemocional de los niños luego de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia.

Tabla 4.

El desarrollo de la autoestima

Valoración	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	8	80,0	00	00,0
Proceso	2	20,0	2	20,0
Logro previsto	00	00,0	2	20,0
Logro destacado	00	00,0	6	60,0
Total	10	100,0	10	100,0

Nota. data obtenida a través de la ficha de observación

Interpretación. Se presenta los resultados de la observación sobre el desarrollo de la autoestima en el grupo de estudiantes analizados. En el pre test, se observa que el 80% de los niños se ubicaron en el nivel “Inicio”. Después de la intervención mediante los juegos tradicionales, los resultados del post test evidenciaron una mejora sustancial, debido a que el 60% de los estudiantes alcanzaron el nivel “Logro destacado”. Este progreso muestra el impacto positivo de la intervención mediante los juegos tradicionales.

Tabla 5.

El desarrollo de la inteligencia emocional

Valoración	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	6	60,0	00	00,0
Proceso	4	40,0	00	00,0
Logro previsto	00	00,0	3	30,0
Logro destacado	00	00,0	7	70,0
Total	10	100,0	10	100,0

Nota. data obtenida a través de la ficha de observación

Interpretación. En la evaluación del desarrollo de la inteligencia emocional, los resultados muestran una transformación significativa tras la intervención. En el pre test, se tiene que el 60% de los niños evaluados se encontraban en el nivel “Inicio”. En la evaluación post test y aplicada la estrategia de juegos tradicionales, se evidencia que el 70% de los niños lograron posicionarse en el nivel “Logro destacado”. Se puede afirmar

que los efectos positivos de las estrategias implementadas posibilitaron el desarrollo de la inteligencia emocional.

Tabla 6. 0

El desarrollo de los valores en niños

Valoración	Pre test		Post test	
	f	%	f	%
Inicio	6	60,0	00	00,0
Proceso	4	40,0	00	00,0
Logro previsto	00	00,0	4	40,0
Logro destacado	00	00,0	6	60,0
Total	10	100,0	10	100,0

Nota. Data obtenida a través de la ficha de observación

Interpretación. El análisis del desarrollo de los valores en los estudiantes analizados se evidencia un progreso significativo tras la aplicación de las estrategias sustentadas en los juegos tradicionales. En la primera evaluación pre test, el 60% de los niños se ubicaron en el nivel “Inicio” sin lograr niveles superiores. Posteriormente, en el post test, se observa un avance importante, ya que el 60% de los niños progresaron hacia el nivel “Logro destacado”. Estos resultados evidencian el impacto positivo de la estrategia implementada en el fortalecimiento de los valores en los niños estudiados.

4.1.2. A Nivel Inferencial

Se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk para determinar si los datos presentaban una distribución normal. Se consideró un nivel de significancia de 0,05; si el valor de p fue mayor a 0,05, se asumió normalidad en los datos.

4.1.3. Prueba de Normalidad

Con la finalidad de seleccionar la prueba estadística adecuada para contrastar las hipótesis, se analizó la distribución de los datos obtenidos en el pretest y posttest. Para ello, se aplicó la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, debido a que la muestra estuvo conformada por 10 participantes. Los resultados se presentan en la siguiente tabla.

Tabla 7.

Resultados de la prueba de normalidad

Shapiro-Wilk

	Estadístico	gl	Sig.
Preescritura Pre test	,509	10	,000
Prescritura Post test	,504	10	,000

Nota. Prueba de normalidad

Interpretación. Los resultados de la prueba de normalidad mediante el estadístico Shapiro-Wilk reflejan que los datos antes de la intervención y los resultados luego de aplicada la estrategia para la mejora de la preescritura no presentan una distribución normal, con valores de significancia de 0,000 ($< 0,05$). Esta es evidencia estadística para afirmar que se rechaza la hipótesis nula de normalidad, lo cual sugiere la necesidad de emplear pruebas estadísticas no paramétricas para el análisis de los datos.

4.1.4. Prueba de hipótesis general

H_o : Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy, 2025

H_a : Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo socioemocional en niños de la institución educativa 425-99 de Oronccoy, 2025

Nivel de significancia. 0,05

Estadígrafo. Wilcoxon

Tabla 8.

Prueba de Wilcoxon sobre el desarrollo socioemocional

Estadísticos de prueba ^a	
	Socioemocional Pre test Socioemocional Post test
Z	-2,879 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

Nota. Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas; $\alpha = 0,05$. $p = 0,004$ indica diferencias significativas entre Pre test y Post test.

Interpretación y Decisión. En la tabla se muestran los resultados de la prueba de hipótesis general, obtenidos mediante el estadígrafo de Wilcoxon, el cual muestra un valor p de $0,001 < 0,05$. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna. Se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente en

el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy– 2025.

Prueba de primera hipótesis específica

H_0 : Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima en niños de la institución educativa 425-99 de Oronccoy

H_a : Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima en niños de la institución educativa 425-99 de Oronccoy

Nivel de significancia. 0,05

Estadígrafo. Wilcoxon

Tabla 9.

Prueba de Wilcoxon sobre el desarrollo de la autoestima

Estadísticos de prueba ^a	
	Autoestima Pre test Autoestima Post test
Z	-2,850 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,003

Nota. Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas; $\alpha = 0,05$. $p = 0,004$ indica diferencias significativas entre Pre test y Post test.

Interpretación y Decisión. El análisis de la prueba de rangos de Wilcoxon para la primera hipótesis específica, revela un valor de $p = 0,003 < 0,05$. Este resultado permite rechazar la hipótesis nula, confirmando diferencias altamente significativas entre el pre test y post test en el desarrollo de la autoestima en el grupo de niños estudiados. Por tanto, estos datos permiten concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy.

Prueba de Segunda Hipótesis Específica

H_0 : Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy

H_a : Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy.

Nivel de significancia. 0,05

Estadígrafo. Wilcoxon

Tabla 10.

Prueba de Wilcoxon sobre el desarrollo de la inteligencia emocional

Estadísticos de prueba ^a	
	Inteligencia Pre test - Inteligencia Post test
Z	-2,919 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,004

Nota. Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas; $\alpha = 0,05$. $p = 0,004$ indica diferencias significativas entre Pre test y Post test.

Interpretación y Decisión. El análisis de la segunda prueba de hipótesis específica muestra un valor $p = 0,004 < 0,05$. Esto evidencia diferencias estadísticamente significativas en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños entre el pre test y post test, de tal manera que se rechaza la hipótesis nula. Estos resultados permiten afirmar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy.

Prueba de Tercera Hipótesis Específica

H_o : Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy

H_a : Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy

Nivel de significancia. 0,05

Estadígrafo. Wilcoxon

Tabla 11.

Prueba de Wilcoxon sobre el desarrollo de los valores

Estadísticos de prueba ^a	
	Valores Pre test - Valores Post test

Z	-2,842 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,007

Nota. Prueba de Wilcoxon para muestras relacionadas; $\alpha = 0,05$. $p = 0,004$ indica diferencias significativas entre Pre test y Post test.

Interpretación y Decisión. El análisis a través de la prueba de Wilcoxon de la tercera hipótesis específica mostró un valor $p = 0,004 < 0,05$. En ese sentido se muestra la diferencia entre el pre test y el post test como evidencia estadísticamente significativa en el desarrollo de los valores de los niños estudiados, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se toma el planteamiento de la hipótesis alterna. De esta manera, se puede afirmar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy.

4.2. Discusión de Resultados

La investigación se desarrolló con la finalidad de contribuir al desarrollo socioemocional de los niños del nivel de educación inicial, para lo cual se aplicó como estrategia los juegos tradicionales, entendidos como aquellas actividades que no requieren de objetos tecnológicos avanzados ni de materiales estructurados, sino que forman parte de las costumbres cotidianas de una comunidad y se ejecutan principalmente con el propio cuerpo y elementos del entorno como ramas, piedras, cuerdas, semillas o tapitas. Este tipo de juego permite al niño apropiarse de su cultura, mantenerla vigente en el tiempo e interactuar con sus pares de manera natural (Cofre, 2013).

Respecto a la hipótesis general, los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon ($Z = -2,879$; $p = 0,001$) permiten concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy. A nivel descriptivo se identificó que en el pre test el 80,0% de los niños se ubicaba en el nivel “Inicio”, mientras que tras la intervención el 70,0% alcanzó el nivel “Logro destacado” en el post test, lo que evidencia una mejora sustancial atribuible a la estrategia aplicada.

Este hallazgo coincide con lo reportado por Ccasani y Rodríguez (2024) en su estudio desarrollado en la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” de San Juan Bautista, Ayacucho, en el que, trabajando también con un diseño

preexperimental y una muestra de 16 niños de 5 años analizada mediante la prueba de Wilcoxon, encontraron diferencias significativas entre el pretest y el posttest que les permitieron confirmar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional. La semejanza en el contexto regional, el tamaño muestral y el procedimiento estadístico empleado otorga mayor solidez a los resultados aquí obtenidos.

De manera similar, Tasnim et al. (2022), en su investigación con niños de 5 a 6 años de Ponre, Gantarang, Indonesia, aplicaron el juego tradicional Mallogo bajo un diseño de pretest-posttest con un solo grupo y obtuvieron, mediante la prueba de Wilcoxon, un valor $Z = -2,52$, cifra cercana al $Z = -2,879$ hallado en la presente investigación. Esta coincidencia en la magnitud del estadístico sugiere que el efecto de los juegos tradicionales sobre el desarrollo social y emocional del niño tiende a mantenerse aun en contextos culturales distintos.

Asimismo, Ramadhani y Fauziah (2020), en su estudio realizado con 30 niños de la zona costera sur de Kulon Progo, Indonesia, si bien emplearon un diseño de corte cualitativo basado en entrevistas, observación y documentación en lugar de un diseño experimental, encontraron que las relaciones positivas entre pares generadas a través del juego tradicional favorecían el desarrollo social y emocional infantil. Este resultado respalda, desde una aproximación metodológica distinta, la relación causal identificada en el presente estudio entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional.

En cuanto a la primera hipótesis específica, referida al desarrollo de la autoestima, los resultados de la prueba de Wilcoxon ($Z = -2,850$; $p = 0,003$) confirman que los juegos tradicionales influyen significativamente en esta dimensión: el 80% de los niños que en el pre test se ubicaban en el nivel “Inicio” pasaron, en un 60%, al nivel “Logro destacado” en el post test. No se identificaron antecedentes que aborden de manera específica y aislada la autoestima como dimensión del desarrollo socioemocional en relación con los juegos tradicionales; sin embargo, este resultado guarda relación con lo señalado por Palacios (2024), quien, en una muestra de 100 niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Los Olivos, Lima, encontró una relación significativa, positiva y alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional ($Rho = 0,745$; $sig. = 0,033$), dimensión que incorpora componentes valorativos del yo semejantes a los evaluados en la presente investigación. La coincidencia entre ambos estudios, pese a tratarse de diseños diferentes correlacional en el caso de Palacios (2024) y preexperimental en el presente

estudio, refuerza la idea de que los juegos tradicionales constituyen un recurso pertinente para fortalecer la valoración personal del niño.

Con relación a la segunda hipótesis específica, los resultados evidencian que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional ($Z = -2,919$; $p = 0,004$), observándose que el 60% de los niños que se ubicaban en el nivel “Inicio” en el pre test lograron posicionarse, en un 70%, en el nivel “Logro destacado” tras la intervención. Este resultado es coherente con lo hallado por Chacón Mendoza (2022), quien, en un estudio correlacional con 20 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1056 Champa, Cusco, determinó una relación significativa entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional ($Rho = 0,779$; $p = 0,000$). De igual manera, Grande y Phuña (2024), en un diseño preexperimental aplicado a 25 niños de la Institución Educativa Inicial N.º 275 Llavini, Puno, encontraron que, tras la aplicación de talleres de juegos tradicionales, el 72,9% de los niños alcanzó la categoría “siempre” en el desarrollo de su inteligencia emocional. Ambos antecedentes, obtenidos en contextos andinos cercanos al de la presente investigación, confirman la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en la primera infancia.

Finalmente, en relación con la tercera hipótesis específica, los resultados muestran que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores en los niños ($Z = -2,842$; $p = 0,007$), observándose que el 60% de los niños que en el pre test se ubicaban en el nivel “Inicio” alcanzaron el nivel “Logro destacado” en el post test. A diferencia de las dimensiones anteriores, no se identificaron antecedentes ni internacionales, ni nacionales, ni regionales que aborden de manera específica la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de valores en niños de educación inicial, lo que evidencia un vacío en la literatura sobre este componente particular del desarrollo socioemocional. No obstante, este hallazgo resulta coherente con la naturaleza formativa de los juegos tradicionales descrita por Avalos (2022), quien, en su estudio con 20 niños de la Institución Educativa Inicial N.º 103 Juan Pablo II de Ayacucho, aunque centrado en el desarrollo de la inteligencia kinestésica y no en valores, y empleando la prueba T de Student en lugar de la prueba de Wilcoxon, encontró que la aplicación de los juegos tradicionales favorece significativamente el desarrollo integral del niño. Este antecedente respalda, de manera indirecta, el potencial de los juegos tradicionales para

fortalecer también dimensiones actitudinales y valorativas como las evaluadas en el presente estudio.

Por último, es importante precisar que, si bien la presente investigación demuestra la influencia positiva de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional y en sus dimensiones de autoestima, inteligencia emocional y valores, la escasez de antecedentes locales y regionales que aborden específicamente estas dos últimas dimensiones particularmente la de valores amerita que futuras investigaciones profundicen en este componente con muestras mayores, con la finalidad de generalizar los resultados y consolidar el uso de los juegos tradicionales como estrategia permanente en la educación inicial.

CONCLUSIONES

La investigación realizada sobre los juegos tradicionales y su influencia en el desarrollo socioemocional, una vez realizada el procesamiento estadístico permite arribar a las siguientes conclusiones:

1. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy– 2025. Resultados sustentados en el nivel de significancia equivalente a $0,001 < 0,05$, resultado que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna.
2. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy. Conclusión que se sustenta en el $p=0,003 < 0,05$, resultado que permite rechazar la hipótesis nula, confirmando diferencias altamente significativas entre el pre test y post test en el desarrollo de la autoestima en el grupo de niños estudiados.
3. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy. Valores que se confirma con el valor de “p” = $0,004 < 0,05$. Esto evidencia diferencias estadísticamente significativas en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños entre el pre test y post test, de tal manera que se rechaza la hipótesis nula.
4. Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccoy. Resultado que se ve refrendado con el valor de “p” = $0,004 < 0,05$. En ese sentido se muestra la diferencia entre el pre test y el post test como evidencia estadísticamente significativa en el desarrollo de los valores de los niños estudiados, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se toma el planteamiento de la hipótesis alterna.

RECOMENDACIONES

1. Al director de la Unidad de Gestión Educativa Local de La Mar, fortalecer el manejo del desarrollo socioemocional en docentes de este nivel educativo a través de cursos dirigidos por profesionales en el campo de la salud mental.
2. A los directores de las instituciones educativas del nivel de educación inicial, contribuir al fortalecimiento de las redes educativas en el nivel de educación inicial, con la finalidad de intercambiar experiencias y fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños.
3. A los docentes del nivel de educación inicial, hacer uso de los juegos tradicionales como estrategia con la finalidad de mejorar el desarrollo socioemocional de los niños del nivel de educación inicial.

REFERENCIA

- Aguilar, M. (2019). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional* [Tesis de pregrado]. Universidad Santo Tomás. <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1434/JUEGOS%20TRADICIONALES.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alcaraz, V. (2021). *Jugar en positivo. Vivencia emocional de los estudiantes de educación primaria al participar en juegos motores y deportivos* [Tesis doctoral]. Universidad de Murcia. <http://hdl.handle.net/10201/111584>
- Anupama, G., Jyoti, Benni, & Shivalingappa, J. (2021). Effectiveness of the game-based learning over traditional teaching–learning strategy to instruct pharmacology for Phase II medical students. *Journal of Education and Health Promotion*, 10(91). https://doi.org/10.4103/jehp.jehp_624_20
- Avalos Infanzon, A. (2022). *Juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia kinestésica en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 103 Juan Pablo II, Ayacucho 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH Católica. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25430>
- Booth, E. (2017). *Las habilidades socioemocionales en la primera infancia*. NARCEA, S. A. de Ediciones.
- Bruni, D. (2000). Desarrollo sostenible: satisfaciendo las necesidades del presente. *Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 9(17), 102–116
- Bulnes, M. (2007). *Maduración y desarrollo emocional en la infancia*. <https://nbpsicologia.es/desarrollo-emocional-infancia/>
- Cantor, C., & Polencia, M. (2017). *Propuesta didáctica basada en los juegos tradicionales para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado* [Tesis de pregrado]. Colegio Universidad Libre. <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/11828>
- Ccasani Pillaca, R. M., & Rodriguez Peña, P. K. (2024). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 “27 de octubre” - San Juan Bautista -*

- 2022 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga. <https://repositorio.unsch.edu.pe/items/a4f8174b-0023-40de-85aa-00b3c33547dd>
- Ccasani Pillaca, R. M., & Rodriguez Peña, P. K. (2024). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 432-47 "27 de octubre" - San Juan Bautista - 2022* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional UNSCH. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/6354>
- Chacon Mendoza, J. (2022). *Juegos tradicionales e inteligencia emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 1056 Champa – Cusco 2021* [Tesis de pregrado, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/90207>
- Cofre, B. (2013). *Guía metodológica para el manejo adecuado de títeres en el aula taller de la carrera de educación parvularia* [Tesis de pregrado]. Universidad Técnica de Cotopaxi. <https://goo.su/towZh1i>
- Cortés Cortés, M. E., & Iglesias León, M. (2004). Elementos de muestreo. En *Generalidades sobre metodología de la investigación* (pp. 88–100). Universidad Autónoma del Carmen.
- Davidovics Molnar, G., & Mayol Miranda, A. (2009). Introducción al uso de muestras para la realización de encuestas en la investigación social. En P. Salinas Meruane & M. Cárdenas Castro (Eds.), *Métodos de investigación social* (pp. 99–139). Quipus, CIESPAL.
- Díaz, E. (2009). Unidad didáctica: "Juegos cooperativos". *Revista Digital EFDeportes*, 13(128), 1-7. <http://www.efdeportes.com/efd128/unidad-didactica-juegos-cooperativos.htm>
- Familia Paths. (2010, 6 de mayo). *La importancia del desarrollo socioemocional*. Día Nacional de Información sobre la Salud Mental de los Niños.

- Flores, A. (2006). La planificación curricular como proceso de previsión. En Romero Salvatierra, R. (2014). *Planificación educativa* (p. 53). (Citado en Romero Salvatierra, 2014).
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF.
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente*. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Y9nDDQAAQBAJ>
- Generelo, J., & Plana, J. (1996). *Juegos tradicionales y cultura*. (Citado en Moreno, 2002).
- Gil, F., & Morales, P. (2018). *Historia de la evaluación educativa: de Boston a Rice*. (Citado en texto original).
- Giraldo, T., Soto, R., & Alberto, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista de Educación y Desarrollo*.
- Goleman, D. (2016). Desarrollo socio-emocional y aprendizaje. En Ministerio de Educación del Ecuador (Ed.), *Pasa la voz* (p. 7).
- Grande Coari, R. M., & Phuña Tipo, F. N. (2024). *Los juegos tradicionales para optimizar la inteligencia emocional en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional del Altiplano. <https://repositorio.unap.edu.pe/items/88479a49-989e-4cc8-8f47-94e291e3cc3f>
- Guevara, L. (2009). *Juegos tradicionales y autóctonos del Resguardo Indígena*. (Citado en texto original sobre felicidad y juego).
- Hainaut, L. (1980). *Des fins aux objectifs de l'éducation* (2ª ed.). F. Nathan, Editions Labor. (Citado en Bolaños y Molina, 1990).
- Jiménez, A., & Lavado, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años* [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional de Trujillo. <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ%20VENTURA-LAVADO%20MONTTOYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Jiménez, R. (2019). Inteligencia emocional. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*, 4, 92. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i4.2727>
- Ladero, M. (2017). *Trastorno por déficit de atención e hiperactividad y las emociones*. Fundación CADAH. <http://www.fundacioncadah.org/web/printPDF.php?idweb=1&account=j289eghf d7511986&contenido=actividad-para-el-desarrollo-emocional-en-ninos-contdah-bingo-de-emociones>
- Lavega, P. (2006). *Juegos y deportes populares tradicionales*. INDE.
- Marchant, T., Milicic, N., & Álamos, P. (2013). Impacto en los niños de un programa de desarrollo socioemocional. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 6(2), 167-186.
- Martínez, R. (2011, 15 de julio). Tipos de juegos y clasificación. *Maestra Infantil*. <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Marzo, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y como herramienta didáctica en Educación Primaria* [Tesis de pregrado]. Universidad de La Rioja. https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf
- Mendoza, A. (s.f.). *Juegos tradicionales y desarrollo infantil*. (Citado en texto original).
- Moreno, A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Münch Galindo, L., & Ángeles Mejía, E. A. (2019). *Métodos y técnicas de investigación* (6.ª ed.). Trillas.
- Núñez, A., & Núñez, A. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III ciclo* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/381/T_0203.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado* [Tesis de pregrado]. Universidad de Piura. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2674/EDUC_033.pdf?sequence=1

- Palacios Guardamino, N. S. (2024). *Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana, 2023* [Tesis de pregrado]. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/135531>
- Pérez Rodríguez, G., García Batista, G., Nocedo de León, I., & García Inza, M. L. (2001). *Metodología de la investigación educativa: Segunda parte*. Editorial Pueblo y Educación.
- Pimienta Prieto, J. H., & De la Orden Hoz, A. (2017). *Metodología de la investigación* (3.^a ed.). Pearson Educación.
- Pimienta, P. (2008). *Evaluación educativa*. (Citado en texto original).
- Quispe Morales, R. A. (2012). *Metodología de la investigación pedagógica*. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
- Ramadhani, P. R., & Fauziah, P. Y. (2020). Hubungan sebaya dan permanian tradisional pada keterampilan sosial dan emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.502>
- Ramos-Galarza, C. A. (2020). Los alcances de una investigación. *CienciAmérica*, 9(3), 1–6. <https://doi.org/10.33210/ca.v9i3.336>
- Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, (82), 175–195. <https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>
- Rojas, I. (2020, 3 de junio). ¿Qué es la educación socioemocional? *Lirmi*. <https://blog.lirmi.com/que-es-la-educacion-socioemocional>
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2016). *Juegos tradicionales y populares del Ecuador*. Universidad Técnica de Ambato. <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Sailema, Á., & Sailema, M. (2018). *Juegos tradicionales*. Editorial Universitario de la Universidad Técnica de Ambato.
- Sandoval Sandoval, J. E., & Yugsi Guishcasho, G. Y. (2022). *Los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo socioemocional de los niños de Educación Inicial* [Trabajo de titulación, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio

Institucional de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

<https://repositorio.utc.edu.ec/items/69c349be-495d-480f-a302-507d22aae4fe>

Tasnim, A., Damayanti, E., & Afiif, A. (2022). Desarrollo de habilidades sociales con juegos tradicionales: una experimentación con el juego Mallogo. *Golden Age: Revista científica de crecimiento y desarrollo en la primera infancia*, 7(1), 23–32. <https://doi.org/10.14421/jga.2022.71-03>

Sánchez, C. J. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú–2020* [Tesis de posgrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. Repositorio Institucional de la ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/26319>

Trigo Aza, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículo de Educación Física. Vol. I: Bases teóricas*. Paidotribo.

Uceda, M. (2013). *Características socioemocionales en la infancia*. Paidotribo.

ANEXO

Anexo 1.

Resolución de aprobación de proyecto.

"Educar en la Diversidad Construimos un País Justo y Solidario"



**ESCUELA DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"**
RM.N° 267-2020-MINEDU

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
APROBACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PARA LA OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO
DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
PPD 2024 I
AULA 1
R.D. No. 732-2024- EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Dr. WALTER MARIANO ARCE VILLAR
DIRECTOR GENERAL (e)



HUANTA - 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM N° 229-02-ED
Acreditación a Institutos D/S N° 010-05-ED
Autorización de Funcionamiento D/S N° 05-04-ED
Escuela de Educación P.M. N° 267-2020-MINEDU

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Resolución Directoral N° 232-2024-EEESP-Púb. "JSCO"/DG-ITA

Huanta, 26 de julio de 2024

El Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta;

VISTO:

El **INFORME N° 090-2024-SA-EESPP "JSCO"-ITA** de fecha 11 de julio de 2024, con número de expedientes: TM20242908-F en la que, el Formador de Investigación del Programa de Profesionalización Docente 2024 Ciclo I del Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 1, remite legajos expeditos para la tramitación y otorgamiento de Resolución Directoral de Aprobación de los Proyectos de Investigación en el marco del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos a fin de oficializar y garantizar su ejecución;

CONSIDERANDO:

Que, La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017-2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; **RM No 441-2019-MINEDU** Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la **RM No 267-2020-MINEDU** y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados de formación inicial docente y formación continua y garantizar su acreditación profesional.

Que, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación y el Título Profesional de Licenciado/a a los/las egresados/as de Formación Inicial Docente de los Programas de Estudios Licenciados, así como, de Formación Continua del Programa de Profesionalización Docente previa sustentación y aprobación del trabajo de investigación y de tesis respectivamente en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional.

Que, estando conforme al Reglamento Institucional y al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales que señalan que el proceso de otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** es mediante la sustentación del Trabajo Investigación con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación.

Que, el Programa de Profesionalización Docente 2024 I, en el marco de la **RDRS No 00075-2023-GR/GR-GG-GRDS-DREA-DR**, resolución con la que aprueban las metas de admisión para el **PPD 2024 I**, es un programa que conduce a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y Título Profesional de Licenciado/a en Educación Inicial Intercultural Bilingüe y Educación Primaria Intercultural Bilingüe, el **Formador Asesor del Módulo de Práctica de**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Creación N° 18717
Presupuesto PM N° 228-82-ED
Acreditación a Instituto OS N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento OS N° 09-94-ED
Escuela de Educación PM N° 267-2020-AMNETAJ

Investigación del Aula 1, elevó el **INFORME N° 001 -2024-ASESOR DEINVEST. /PPD 2024-AULA 1 EDUC.INIC./EESPP"JSCO"-HTA.** dando el aval correspondiente para la Aprobación Resolutiva del Proyecto de Investigación en el marco del plan curricular y del cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos.



Que, el Director General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, en amparo a sus facultades, con fecha 26 de julio de 2024 y en el marco del cumplimiento y la conformidad con la **Ley No 30512, su reglamento, modificatorias y el Reglamento de Grados y Títulos** se oficializa la **APROBACIÓN** de los **Proyectos de Investigación** de los participantes del **Programa de Profesionalización Docente 2024 I** del **Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 1**, cuyo **Formador Asesor** es el **Dr. Rolando Alfredo Quispe Morales**, por tanto:

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR los **PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN** del **Programa de Profesionalización Docente 2024 I** del **Programa de Estudios de Educación Inicial Intercultural Bilingüe Aula 1** de las/os que a continuación se detalla:

PPD 2024 CICLO I		
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	TÍTULOS DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
1	BERROCAL SALAZAR, EDITH LUZ	Actividades Gráfico Plásticas en la Preescritura en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 263, San Jerónimo 2024.
2	BERROCAL SALAZAR, FRESCIA RENE	Juegos tradicionales para el desarrollo socio emocional en niños de 5 años de la institución educativa 425-99 de Oronccooy, 2024
3	CAYO YANARICO, FLORA ELIZABETH	Identidad Lingüística en niños Aimara de la Institución Educativa Inicial N° 1416 Altos Huayrapata de Moho, Puno 2024
4	CCAYACC CHAVEZ, VICENTA	Actitud de padres de familia frente al uso del idioma quechua en instituciones Educativas del nivel inicial EIB de Churcampa, 2024
5	CENTENO TAYPPE, MILY CRISTINA	Canciones del carnaval de Turpo para desarrollar la expresión oral en niños del II ciclo de una Institución Educativa de Andahuaylas 2024.
6	CRUZ CCENTE, VID LUZMERY	Estimulación temprana en el desarrollo socio emocional en niños de la Institución Educativa Inicial No 38254/Mx-P de Huanta 2024
7	FLORES ARGOLLO, NOEMI SHANG	Motivación y atención en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1261de Llachahui, Puno 2024
8	GOMEZ MENDOZA, Nilda	El pumpin fajardino para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial No 424/Mx-P Tambo 2024.
9	HUARACA GUTIERREZ, GLORIA ISABEL	Estrategias didácticas para el desarrollo de la autonomía en niños de 4 años en una Institución Educativa de Huanta, 2024



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación Nº 18737
Resolución FM Nº 228-82-ED
Acreditación a Institutos D/S Nº 019-85-ED
Autorización de Funcionamiento D/S Nº 05-94-ED
Escuela de Educación FM Nº 287-2023-MH/ETJ

10	PANCORBO MALPICA, FLOR LISVETH	Autoestima y desarrollo socioemocional en niños del II ciclo de la Institución Educativa Inicial N° 429-61/Mx-M de Huamapata, Sivia - 2024
11	POMA LOBO, ISABEL NANCY	Estrategias lúdicas para la resolución de problemas de cantidad en niños de la Institución Educativa Inicial N° 429-17 de Huanta, 2024
12	POZO HUILLCA, MAYRA MARIZA	Juegos infantiles para la socialización de niños de 4 años de la Institución Educativa N° 429-74 de Llochegua 2024
13	QUINTANA PEREZ, LIZBETH	Smartick para el aprendizaje de la resolución de problemas de cantidad en niños del II ciclo de una Institución Educativa de Andahuaylas 2024.
14	QUISPE CHAHUA, BACILIA NICOLAZA	Yarqa aspiy en la convivencia y participación democrática en la búsqueda del bien común en niños de la Institución Educativa de Calpamayo, Parinacochas 2024.
15	QUISPE PINEDA, YUINA	Dramatización como estrategia para la práctica de valores en niños de 5 años de la Institución Educativa de Anchiuay, La Mar 2024.
16	SAN MIGUEL BARRAZA, RAYDA	Actividades lúdicas para el autocontrol de las emociones en niños de 4 años en una Institución Educativa de Nasca, 2024
17	SANTIAGO ÑAUPA, MILUSKA	Autoestima y socialización en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial "Luis Caveró Bendezu", Huanta -2024
18	SERENA TOLEDO, HARUMI KIOMI	Materiales audiovisuales para la prevención de la violencia escolar en niños de 4 años en una Institución Educativa de La Mar, 2024

ARTICULO SEGUNDO.- DISPONER que, el área de Repositorio Institucional registre e inscriba en la base de datos los Proyectos de Investigación para el control correspondiente.

ARTICULO TERCERO.- ENCARGAR al Webmaster de la Escuela la publicación en la Página Web y en el Portal de Transparencia.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE



Dr. Walter Mariano Ayse Villan
DIRECTOR GENERAL

DISTRIBUCIÓN:
Interesados (xx)
Archivo
WMAV/D G (e)
pnd/sec.

Jr. Razuhulica 624 – Huanta
Telefax (096) 321070
www.eesppisco.edu.pe
informes@eesppisco.edu.pe

Anexo 2.

Resolución de expedito de trabajo de investigación

 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Orgánica N° 16737
Reglamento RM N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS N° 013-86-ED
Autorización de Funcionamiento DS N° 09-94-ED
Estatuto de Educación RM N° 247-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0462-2025 EESP.Púb. "ISCO"/DG-HTA

Huanta, 01 de julio del 2025

Visto, los documentos con registro TM20251980-F;

CONSIDERANDO:

Que, en el marco de la Ley General de Educación N° 28044, la LEY N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, DS No 010-2017-MINEDU Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, DU No 017-2020-MINEDU Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, DS N° 016-2021-MINEDU Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y LEY N° 31653 Ley que Modifica la Ley 30512, la RM No 441-2019-MINEDU que Aprueba los Lineamientos Académicos Generales de las EESPP y los documentos de gestión institucional 2025;

Asimismo, la Ley Universitaria No 30220 en su tercera disposición complementaria final, *Títulos y Grados otorgados por instituciones y escuelas de educación superior*, precisa que, mantienen el régimen académico de gobierno y de economía establecidos por las leyes que los rigen. Tienen los deberes y derechos que confiere la presente Ley para otorgar en nombre de la Nación el Grado de Bachiller y los Títulos Profesionales de Licenciado respectivos, equivalentes a los otorgados por las universidades del país, que son válidos para el ejercicio de la docencia universitaria y para la realización de estudios de maestría y doctorado, y gozan de las exoneraciones y estímulos de las universidades en los términos de la presente Ley, y por tanto, realizan la inscripción en el Registro Nacional de Grados y Títulos de la SUNEDU en estricto cumplimiento a la normativa vigente.

Que, en cumplimiento a los documentos citados; se aprueba y autoriza la planificación, implementación, organización, ejecución, monitoreo, acompañamiento y evaluación del Programa de Profesionalización Docente en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle".

Que, es necesario fomentar la investigación e innovación en los/las estudiantes para ofrecer a la sociedad maestros y maestras capaces de producir conocimientos educativos, que contribuyan al mejoramiento continuo de la calidad de la educación, siendo política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Cavero Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar que los/las estudiantes del Programa de Profesionalización Docente en el marco de la Formación Docente Continua realicen Investigación Educativa conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación y al Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe y cumplir con el objetivo fundamental del fortalecimiento de los profesionales de la educación, potenciando su capacidad de investigadores, promotores eficaces del aprendizaje, agentes y líderes de cambio para la transformación de la realidad local, regional y nacional.

Jr. Razutivilca 624 - Huanta
Telefax (095) 321070
www.eesppisco.edu.pe
comunicaciones@eesppisco.edu.pe



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta - Ayacucho

Ley Creativa N° 1827
Reglamento RM N° 22842-02
Acreditación a Institutos N° 07545-02
Acreditación de Funcionarios N° 05 N° 05 04 20
Escuela de Educación N° 107 2025 MRE (1)

Que es necesario aprobar en calidad de expedito los Trabajos de Investigación Educativa, presentado por el/la estudiante participante del Programa de Profesionalización Docente del Programa de Estudios de Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe – PPD 2024, para garantizar su titulación y acreditación como Bachilleres en Educación y Licenciados en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe.

Que, estando a lo informado y opinado en concordancia al Reglamento de Investigación, al Reglamento de Grados y Títulos de la EESPP "José Salvador Cavero Ovalle" y con las facultades en condición de Directora General (e) amparada en la RDRS No 00850-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-DR, por tanto;

SE RESUELVE:

PRIMERO. – DECLARAR EXPEDITO los **TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN** del Programa de Profesionalización Docente - PPD 2024 siguientes:

Nº	INVESTIGADOR (A)	TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	PROG. ESTUDIOS
01	BERROCAL SALAZAR, FRESCIA RENE	Juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la Institución Educativa 425-99 de Oronecoy, 2024.	Educación Inicial Intercultural Bilingüe

SEGUNDO. - AUTORIZAR, a partir de la fecha, continuar con los trámites para la sustentación del Trabajo de Investigación cumpliendo con los requisitos establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela.

TERCERO.- COMUNICAR, a las áreas internas, a los/las interesados (as), nsimismo, subir a la web institucional para los fines administrativos pertinentes.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE



Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta
Mg. María J. León Peralta
DIRECTORA GENERAL



DISTRIBUCIÓN:

Interesados (as)
Archivo
MUL/PO G (e)
prd/sec.

Jr. Razufilica 224 – Huanta
Teléfono (050) 3210170
www.eesppisco.edu.pe
comunicaciones@eesppisco.edu.pe

Anexo 3.

Resolución de fecha de sustentación de trabajo de investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Reglamento RM. N° 226-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 06-94-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0577-2025-EESP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 15 de setiembre del 2025

Visto, el Expediente **TM20252675** de fecha **22 de agosto del 2025** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0462-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **1 de julio del 2025**;

CONSIDERANDO:

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del Programa de Profesionalización Docente y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caverro Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Jr. Razuhuilca 624 – Huanta
Teléfono: 281260
www.eesppjSCO.edu.pe
informes@eesppjSCO.edu.pe



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos mencionados y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la **OBTENCIÓN DEL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**, de acuerdo al siguiente detalle:

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-99 DE ORONCCOY, 2024.	
AUTOR(A)	BERROCAL SALAZAR, FRESCIA RENE
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	20 DE SETIEMBRE DEL 2025
HORA	5:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al interesado (a) y áreas internas del contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- PÚBLICAR la resolución en la web institucional.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
MULP/D.G. (c)
pró/sec.



Me. María J. León Peralta
DIRECTORA GENERAL

Anexo 4.

Resolución de jurados de sustentación de trabajo de investigación



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Huanta – Ayacucho

Ley Creación N° 16737
Resolución RM. N° 228-82-ED
Adecuación a Instituto DS. N° 010-85-ED
Autorización de Funcionamiento DS. N° 09-04-ED
Escuela de Educación RM. N° 267-2020-MINEDU

"Año de la Recuperación y Consolidación de la Economía Peruana"

Resolución Directoral N° 0578-2025-ETSP.Púb."JSCO"/DG.-HTA

Huanta, 15 de setiembre de 2025

Visto, el Expediente **TM20252675** de fecha **22 de agosto del 2025** y la **Resolución Directoral de Expedito No 0462-2025-EESP Pub."JSCO"/D.G.-HTA** de fecha **1 de julio del 2025**;

 **CONSIDERANDO:**

La **LEY N° 30512** Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes, **DS No 010-2017-MINEDU** Aprueban Reglamento de la Ley N° 30512, **DU No 017-2020-MINEDU** Establece Medidas Para el Fortalecimiento de la Gestión y el Licenciamiento de los Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512, **DS N° 016-2021-MINEDU** Modifica el Reglamento de la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes y lo adecua a lo dispuesto en el Decreto de Urgencia N° 017_2020 que establece medidas para el fortalecimiento del Licenciamiento de Institutos y Escuelas de Educación Superior en el marco de la Ley N° 30512 y **LEY N° 31653** Ley que Modifica la Ley 30512; RM No 441-2019-MINEDU Lineamientos Generales Académicos y demás normas;

Que, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, institución licenciada mediante la RM No 267-2020-MINEDU y en amparo a la normativa general, Documentos de Gestión Institucional, Reglamento Institucional y Reglamento de Grados y Títulos, tiene facultad de planificar, organizar, ejecutar y evaluar el proceso de titulación de los egresados del *Programa de Profesionalización Docente* y garantizar su acreditación profesional;

Qué, es Política de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "José Salvador Caveró Ovalle" de Huanta, distrito y provincia del mismo nombre, región de Ayacucho; garantizar el otorgamiento del **Grado Académico de Bachiller en Educación** a los(as) egresados del Programa de Profesionalización Docente, en el marco de la Formación Docente Continua, en Educación Inicial y Primaria Intercultural Bilingüe previa sustentación del Trabajo de Investigación y su respectiva aprobación en concordancia a la normativa general y documentos de gestión institucional;

Jr. Razuñuilla 624 – Huanta
Teléfono. 281260
www.eesppjSCO.edu.pe
comunicaciones@eesppjSCO.edu.pe



Que, estando conforme al Reglamento Institucional, al Reglamento de Grados y Títulos, al Reglamento Institucional, a la Ley No 30512 Ley General de los Institutos Superiores Pedagógicos y Escuelas Superiores de Formación Docente Públicos y Privados, su reglamento y modificatorias, asimismo, a los Lineamientos Académicos Generales (RM No 441-2019-MINEDU) que señalan que, el proceso de otorgamiento del Grado Académico de Bachiller en Educación es mediante la sustentación del trabajo de investigación, con el fin de generar conocimientos y propuestas que contribuyan a la mejora continua de la calidad de la educación;

Que, de conformidad a los considerandos y facultado por el **OFICIO No 2915-2024-GRA/GG-GRDS-DREA-OA-URH**;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- NOMINAR; a los **MIEMBROS DEL JURADO EXAMINADOR DE LA SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**, tal como se detalla a continuación:

JURADO EXAMINADOR	PRESIDENTE	Dr. WILBER ANTONIO REYES ARAUJO
	SECRETARIO	Mg. EDHGAR HECTOR VALENCIA AGUILAR
	VOCAL	Mg. FRIDA MAYHUA QUISPE

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	
JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-99 DE ORONCCOY, 2024.	
AUTOR (A)	BERROCAL SALAZAR, FRESCIA RENE
PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE
FECHA	20 DE SETIEMBRE DEL 2025
HORA	5:00 P.M.
LUGAR	AUDITORIO INSTITUCIONAL

SEGUNDO.- COMUNICAR al Jurado Examinador e interesado(a), el contenido del presente acto resolutivo.

TERCERO.- AUTORIZAR la compensación económica a favor de los miembros del Jurado Examinador conforme a las tasas establecidas en el TUPA 2025.

REGISTRESE, COMUNIQUESE Y ARCHIVESE

DISTRIBUCIÓN:

Interesados
Dir. Adm. (01)
Sec. Acad. (01)
Archivo (01)
MJLP/D.G. (e)
pnd/sec.



Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"
Mg. María J. León Peralta
DIRECTORA GENERAL

Anexo 5.

Matriz de consistencia.

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable e indicadores	Metodología
a) Problema general ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa N° 425-99 de Oronccoy, 2024? b) Problemas específicos ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 425_99 de Oronccoy? ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 425_99 de Oronccoy? ¿De qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 425_99 de Oronccoy?	a) Objetivo general Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy - 2024 b) Objetivos específicos Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy	a) Hipótesis general Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo socioemocional en niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy - 2024 b) Hipótesis específicas Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la autoestima en niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de los valores en niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy	Variable independiente: Juegos tradicionales Variable dependiente: Desarrollo socioemocional	Tipo: Aplicada Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Población: 10 niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy. Muestra: 20 niños de 5 años de la institución educativa I.E.I 425_99 de Oronccoy.

Anexo 6.

Operacionalización de las Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: Juegos tradicionales	los juegos tradicionales son entendidos como las expresiones lúdicas divertidas que son transmitidos a través de las diversas generaciones, que a la vez de generar diversión, rescatan costumbres y tradiciones ancestrales (Aníbal, et al., 2017)	Se sistematizarán sesiones experimentales que serán aplicados en 10 sesiones de acuerdo a las dimensiones establecidas.	Planificación	Se motivará a través de cajas mágicas, canciones, tesoro escondido.	Nominal: Sí No
			Desarrollo	Kiwi yaccess Tumba latas canicas Juguemos en el bosque	
			Evaluación	Cuaderno de campo Ficha de observación	
Variable dependiente: Desarrollo socioemocional	desarrollo socioemocional, es entendido como un proceso en el que intervienen diversos aspectos de desarrollo, como el físico, social y cognitivo, a la vez que estos se encuentran compuestos por procesos interpersonales e intrapersonales, los cuales van definiendo y organizando las conductas y experiencias de los niños (Vilca y Farkas, 2019).	Se elaborará una ficha de observación basada en las dimensiones y que estarán conformadas por 15 ítems.	Autoestima	Autoconfianza Automotivación Concepto de los demás Autonomía	Ordinal: Inicio Proceso Logro Logro destacado
			Inteligencia emocional	Autoconocimiento de emociones Autoconocimiento de posibilidades y límites Autocontrol Empatía	
			Valores	Solidaridad Respeto Cooperación	

Anexo 7.*Matriz instrumental*

Variables	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Variable independiente: Juegos tradicionales	Planificación	Se motivara a través de cajas mágicas, canciones, tesoro escondido.	Nominal: Sí No
	Desarrollo	Kiwi yaccess Tumba latas canicas Juguemos en el bosque	
	Evaluación	Cuaderno de campo Ficha de observación	
Variable dependiente: Desarrollo socioemocional	Autoestima	Autoconfianza Automotivación Concepto de los demás Autonomía	Ordinal: Inicio Proceso Logro Logro destacado
	Inteligencia emocional	Autoconocimiento de emociones Autoconocimiento de posibilidades y límites Autocontrol Empatía	
	Valores	Solidaridad Respeto Cooperación	

Anexo 8.

Instrumento de recolección de datos

**FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL:

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA: _____

EDAD: _____

VALORES: 1. Inicio 2. Proceso 3. Logro previsto 4. Logro destacado

N°	DIMENSIONES E INDICADORES	1	2	3	4
	Autoestima				
1	Menciona sus cualidades frente a un espejo.				
2	Resuelve un problema o conflicto cotidiano.				
3	Comparte juegos con sus compañeros.				
4	Logra realizar labores básicas para su edad.				
Inteligencia emocional					
5	Logra identificar sus emociones: alegría, tristeza y enojo.				
6	Logra expresarse sin necesidad de la comunicación verbal.				
7	Logra regular sus emociones como tristeza y enfado.				
8	Logra identificar cómo se siente el personaje del cuento.				
Valores					
9	Logra compartir los juguetes con sus compañeros				
10	Logra respetar su turno en la fila.				
11	Cumple los acuerdos establecidos en el aula.				
12	Muestra respeto y cuidado por las plantas.				

Gracias por su colaboración

Anexo 9.

Validación por juicio de expertos

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"- HUANTA

FICHA DE VALIDACIÓN

INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: **Juegos tradicionales para el desarrollo socio emocional en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial 425 -99 Oroncecoy -2024.**

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: **FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL**

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Efectos de la Validación		Deficiente					Baja				Regular					Bueno					Muy bueno				
Indicadores	Criterios	0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	100			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100				
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje preciso																	80							
2. OBJETIVIDAD	El criterio expresado en constructos observables																	80							
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																	80							
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																	80							
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																	80							
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las intenciones																	80							
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																	80							
8. COHERENCIA	Entre los contenidos e indicadores																	80							
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																	80							
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																	80							

PROMEDIO DE VALORACION

80%

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

Nombres y Apellidos	Alfonso Andrés Leonor	DNI	28573758
Título Profesional	Licenciado en Ciencias de la Educación		
Especialidad	Biología - Genética - E13		
Grado Académico			
Mención	Oronco Universitario		

Lugar y Fecha:

H. 27/09/2024

[Firma]

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"- HUANTA
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: **Juegos tradicionales para el desarrollo socio emocional en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial 425 -99 Oroncecoy -2024.**

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: **FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL**

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja					Regular					Buena					Muy buena				
		8	6	11	15	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96					
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100					
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje propio																80									
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																80									
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																80									
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																80									
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																80									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																80									
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																80									
8. COHERENCIA	Entre los datos e indicadores																80									
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																80									
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																80									

PROMEDIO DE VALORACION

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

Nombres y Apellidos	Yolanda Quillana Perez	DNI	28281120
Título Profesional	Educación		
Especialidad	Inicial		
Grado Académico	Doctor		
Mención	Educación		

Lugar y Fecha:



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
"JOSÉ SALVADOR CAVERO OVALLE"- HUANTA
FICHA DE VALIDACIÓN
INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES:

Título de la Investigación: **Juegos tradicionales para el desarrollo socio emocional en niños de 5 años en una Institución Educativa Inicial 425 -99 Oronccoy -2024.**

Nombre de los instrumentos motivo de la Evaluación: **FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL**

ASPECTOS DE LA VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Deficiente					Baja					Regular					Buena					Muy buena				
		0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100				
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje propio																						✓			
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables																						✓			
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																						✓			
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica																						✓			
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																						✓			
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los indicadores																						✓			
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos																						✓			
8. COHERENCIA	Entre los ítems e indicadores																						✓			
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la investigación																						✓			
10. PERTINENCIA	Es útil y adecuado para la investigación																						✓			

PROMEDIO DE VALORACION

90

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

Nombres y Apellidos	<i>Lidia Nayhua Chupe</i>	DNI	<i>43499113</i>
Título Profesional	<i>Iniciada en Educación</i>		
Especialidad	<i>Educación Inicial</i>		
Grado Académico	<i>Magister</i>		
Mención	<i>Administración de la Educación</i>		

Lugar y Fecha: *Hta. 29/09/2024*

[Firma]

Anexo 10.

Prueba de confiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,761	12

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ITEM1	25,70	13,344	,596	,751
ITEM2	25,80	15,067	,341	,791
ITEM3	25,70	16,011	,208	,807
ITEM4	25,30	13,789	,633	,751
ITEM5	25,20	14,622	,662	,760
ITEM6	26,10	14,100	,567	,760
ITEM7	26,40	15,378	,516	,777
ITEM8	26,30	15,344	,483	,778
ITEM9	26,20	16,400	,208	,805
ITEM10	26,00	18,222	-,190	,866
ITEM11	26,20	17,511	-,050	,828
ITEM12	25,50	14,278	,604	,759

Anexo 11.*Matriz de datos*

BASE DE DATOS - PRE TEST									
N°	Estudiante	Desarrollo Socioemocional		Autoestima		Inteligencia Emocional		Valores	
		Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje
1	Estudiante 01	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1
2	Estudiante 02	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1
3	Estudiante 03	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1
4	Estudiante 04	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1
5	Estudiante 05	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1
6	Estudiante 06	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1	Inicio	1
7	Estudiante 07	Inicio	1	Inicio	1	Proceso	2	Proceso	2
8	Estudiante 08	Inicio	1	Inicio	1	Proceso	2	Proceso	2
9	Estudiante 09	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	2
10	Estudiante 10	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	2	Proceso	2

BASE DE DATOS - POST TEST

N°	Estudiante	Desarrollo Socioemocional		Autoestima		Inteligencia Emocional		Valores	
		Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje	Nivel	Puntaje
1	Estudiante 01	Logro previsto	3	Proceso	2	Logro previsto	3	Logro previsto	3
2	Estudiante 02	Logro previsto	3	Proceso	2	Logro previsto	3	Logro previsto	3
3	Estudiante 03	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3	Logro previsto	3
4	Estudiante 04	Logro destacado	4	Logro previsto	3	Logro destacado	4	Logro previsto	3
5	Estudiante 05	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4
6	Estudiante 06	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4
7	Estudiante 07	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4
8	Estudiante 08	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4
9	Estudiante 09	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4
10	Estudiante 10	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4	Logro destacado	4

Anexo 12.

Material experimental

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

I. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: “Juego de rondas; “El Gato y el ratón”

ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas al relacionar los objetos del entorno con formas bidimensionales y tridimensionales. Expresa la ubicación de personas en relación a objetos en el espacio "cerca de" "lejos de" "al lado de", y de desplazamientos "hacia adelante, hacia atrás", "hacia un lado, hacia el otro". Así también expresa la comparación de la longitud de dos objetos: "es más largo que", "es más corto que". Emplea estrategias para resolver problemas, al construir objetos con material concreto o realizar desplazamientos en el espacio.	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro" y "fuera", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Utiliza expresiones como "arriba", "abajo", "dentro", "fuera", "delante de", "detrás de", "encima", "debajo", "hacia adelante" y "hacia atrás", que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras – como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado" que muestran las relaciones que establece	Menciona la ubicación de él y sus compañeros estableciendo relaciones de espacio, además realiza construcciónes siguiendo un modelo de acuerdo a las características de aquello que quiere representar, a través del dibujo.

					entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno.	
--	--	--	--	--	--	--

II. **Fecha:** 22/08/2024

III. **PROPÓSITO:**

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

ACTIVIDADES/MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	TEMP.	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES DE RUTINA	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia, uso de los servicios higiénicos.	20'	
ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	☺ PRIMER MOMENTO: Planificación y organización (A qué jugar, dónde y con quién. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores). ☺ SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego (los niños desarrollan su proyecto de juego, lo desarrollan utilizando su imaginación. El adulto acompaña y da soporte.) ☺ TERCER MOMENTO: Socialización, representación, metacognición y en orden (en asamblea los niños que desean comentan sobre lo que jugaron, pueden representarlo si así lo quieren. Ordenan y guardan los materiales y juguetes).	60'	Sectores
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 	INICIO ☺ Se comenta el propósito a las niñas y niños; “Hoy, jugaremos el gato y el ratón y mencionaremos las ubicaciones. ☺ Presentamos un calendario de juegos, revisamos nuestro calendario de juegos y les preguntamos a los niños y niñas; ¿qué será una ronda?, animamos a los niños y niñas a salir al patio para jugar la ronda; “Que salga la reina” ☺ Se pregunta; ¿cómo hemos jugado la ronda?, ¿quiénes participaron?, ¿qué otros juegos de ronda hay?...	10'	Niños
	DESARROLLO ☺ Antes de jugar las rondas, fijamos nuestros acuerdos para el juego en un papelote con la participación de los niños, leemos nuestros acuerdos y firman los niños aceptando cumplirlos. ☺ Luego se pregunta, ¿qué personajes necesitamos para este juego de ronda?, ¿cómo los elegiremos? Los niños proponen como elegir al gato, ratón, reloj, puerta, etc. ☺ En el patio se juega la ronda y animamos a los niños y niñas a incentivar a sus compañeros; “apúrate ratón”, el gato está cerca, “el gato está al lado de Sayuri”, “ratón ubícate delante de Radamel para que el gato no te encuentre”, “el gato se encuentra fuera de la ronda”. Podemos cambiar de personajes para seguir jugando.	40'	Papelotes Plumones

	☺ De regreso al aula animamos a los niños a dibujarse cómo jugaron la ronda.		
	CIERRE ☺ En asamblea se pregunta a las niñas y niños; ¿Qué hicimos hoy?, ¿Dónde estaban ubicados ustedes?, ¿para qué nos sirve lo que hemos aprendido?	10´	Niños
REFRIGERIO	Recreo y Actividad al aire libre	20´	
ACT. PER SALIDA	Ordena el aula Realizan la oración de salida. Entonan la canción de despedida		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugamos que pase el rey”
 II. **Fecha:** 24/08/2024
 III. **PROPÓSITO:**

ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos” “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que” “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.		Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo” y “tercero” para establecer la posición de un objeto o persona en situaciones cotidianas, empleando, en algunos casos, material concreto.	Utiliza los números ordinales “primero”, “segundo”, “tercero”, “cuarto” y “quinto” para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza los números ordinales en sí mismo y en sus compañeros al mencionar la ubicación en una columna y lo representa mediante un dibujo.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDADES/MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	TEMP.	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES DE RUTINA	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia, uso de los servicios higiénicos.	20'	
ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	☺ PRIMER MOMENTO: Planificación y organización (A qué jugar, dónde y con quién. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores). ☺ SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego (los niños desarrollan su proyecto de juego, lo desarrollan utilizando su imaginación. El adulto acompaña y da soporte.) ☺ TERCER MOMENTO: Socialización, representación, metacognición y en orden (en asamblea los niños que desean comentan sobre lo que jugaron, pueden representarlo si así lo quieren. Ordenan y guardan los materiales y juguetes).	60'	Sectores
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	INICIO ☺ Se comenta el propósito a las niñas y niños; “Hoy, jugaremos que pase el rey con los números ordinales. ☺ Tenemos la visita de nuestra amiga Paola quién nos dice que nos trajo en su bolsita, fotografías de niños saltando con sogas. ☺ La carita preguntona pregunta; ¿qué están haciendo esos niños?, ¿quién sabe jugar con la sogas?, ¿podríamos hacer juegos con la sogas?.	10'	Niños



	DESARROLLO  Le decimos a las niñas y niños que tenemos un problema; ¿como podemos ordenar las posiciones de las filas del juego?  Se pregunta; ¿qué problema tenemos?, ¿quién quiere ordenar las posiciones de las filas del juego?, ¿cómo podemos solucionar este problema?, ¿qué necesitamos? ...  Se lee los acuerdos para los juegos y se sale al patio. Primero cantamos la canción “Qué pase el Rey”, luego pedimos a dos niños se agarrarán de las manos hacia arriba a manera de entrada, luego en fila los niños pasarán por allí mientras vamos cantando, los niños de la puerta atrapan a un niño. Previamente los dos niños escogen cada uno una fruta o color y preguntan al niño atrapado ¿cuál escoge?, y se coloca detrás del niño que escogió.  Mientras vamos jugando invitamos a las niñas y niños a mencionar sus posiciones; ¿en qué lugar te encuentras?, ¿quién está primero?, ¿quién se encuentra en segundo, tercer, cuarto lugar? Colocamos a cada niño el cartelito con la posición en dónde se encuentra; primero, segundo  Luego cuando esté completo cada fila de niños, entregamos la soga a cada extremo para que jalen y gana el que grupo con más fuerza.  Después animamos a los niños y niñas a jugar saltando soga, explicamos que una pareja agarrará de los extremos y un niño saltará en medio. Preguntamos; ¿quién será el primero?, ¿tú Radamel en qué posición jugarás?, animamos a los niños a saltar o intentarlo, respetando su posición o turno que les toca.	40´	Sogas Niños Cartulinas Plumones
	CIERRE  En asamblea se pregunta a las niñas y niños; ¿qué hemos jugado?, ¿en qué posición estaba cada uno?, ¿será importante respetar nuestro turno?, ¿dónde más pueden respetar la posición que les toca?	10´	Niños
REFRIGERIO	Recreo y Actividad al aire libre	20´	
ACT. PER SALIDA	Ordena el aula Realizan la oración de salida. Entonan la canción de despedida		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugamos la mata gente”
 II. **Fecha:** 26/08/2024
 III. **PROPÓSITO:**

ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer” “hoy” o “mañana”.	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional al respecto de la serie numérica.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Plantea estrategias de solución frente a situaciones matemáticas cotidianas referidas a cantidad, así mismo utiliza material concreto, gráfico, para explicar el procedimiento que se siguió.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDADES/MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	TEMP.	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES DE RUTINA	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia, uso de los servicios higiénicos.	20'	
ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	☺ PRIMER MOMENTO: Planificación y organización (A qué jugar, dónde y con quién. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores). ☺ SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego (los niños desarrollan su proyecto de juego, lo desarrollan utilizando su imaginación. El adulto acompaña y da soporte.) ☺ TERCER MOMENTO: Socialización, representación, metacognición y en orden (en asamblea los niños que desean comentan sobre lo que jugaron, pueden representarlo si así lo quieren. Ordenan y guardan los materiales y juguetes).	60'	Sectores

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugamos canicas”
 II. **Fecha:** 18/10/2024
 III. **PROPÓSITO:**

ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y calculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Plantea estrategias de solución frente a situaciones matemáticas cotidianas referidas a cantidad, así mismo utiliza material concreto, grafico, para explicar el procedimiento que se siguió.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

ACTIVIDADES/MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	TEMP.	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES DE RUTINA	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia, uso de los servicios higiénicos.	20'	
ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	☺ PRIMER MOMENTO: Planificación y organización (A qué jugar, dónde y con quién. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores). ☺ SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego (los niños desarrollan su proyecto de juego, lo desarrollan utilizando su imaginación. El adulto acompaña y da soporte.) ☺ TERCER MOMENTO: Socialización, representación, metacognición y en orden (en asamblea los niños que desean comentan sobre lo que jugaron, pueden representarlo si así lo quieren. Ordenan y guardan los materiales y juguetes).	60'	Sectores
	INICIO ☺ Se comenta el propósito a las niñas y niños; “Hoy, jugaremos con canicas y las contaremos”	10'	Niños Video

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 	☺ Se invita a los niños y niñas a ver un video sobre el juego de las canicas. ☺ La carita preguntona pregunta; ¿cómo se juega las canicas?, ¿cuántas canicas necesitaremos?, ¿cuántos niños pueden jugar?, ¿quiénes ya han jugado?, ¿cómo se juega? ...		
	DESARROLLO ☺ Le decimos a las niñas y niños que Carlitos tiene un problema; Dice que el ha jugado con boliches pero no sabe cuántos boliches tiene ahora en su bolsita... ☺ Se pregunta; ¿qué problema tiene Carlitos?, ¿quién quiere saber cuántos boliches o canicas tiene?, ¿cómo podemos solucionar este problema?, ¿qué necesitamos? ... ☺ Se dice a los niños y niñas que para solucionar este problema vamos a formar dos grupos mediante la dinámica con las canicas, se entrega a cada niño una canica y se les dice que se agrupen los que tienen el mismo color de canicas, ¿cuántos niños hay en cada grupo? ☺ Luego se reparte bolsitas con canicas para cada niño; se pregunta; ¿cómo podemos saber cuántas canicas hay en sus bolsitas?, luego de que las cuenten, cada niño menciona con cuántas canicas va empezar a jugar. ☺ Los niños y niñas deciden en qué orden jugarán a las canicas, nos dirigimos a un espacio con arena donde hacen un hoyo, se define las reglas del juego, “encestar en el hoyo”, el niño que hace entrar su canica en el hoyo se lleva las canicas que no entraron. Después de terminar el juego se pregunta; ¿tendremos la misma cantidad de canicas?, ¿cuántas canicas ahora tienen?, ¿tienen más o menos canicas?, ¿cuántas canicas tiene entonces Carlitos? ☺ Terminado el juego volvemos al aula y por grupos los invitamos a dibujar el juego de las canicas que hicieron.	40´	Canicas Niños Hojas Lápices Colores
	CIERRE ☺ En asamblea se pregunta a las niñas y niños; ¿Qué les pareció el juego?, ¿cómo lograron qué entre la canica?, ¿en qué otros juegos pueden encestar pelotas, canicas?	10´	Niños
	REFRIGERIO ACT. PER SALIDA	Recreo y Actividad al aire libre Ordena el aula Realizan la oración de salida. Entonan la canción de despedida	20´

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugamos mundo”
 II. **Fecha:** 19/10/2024
 III. **PROPÓSITO:**

ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Resuelve problemas referidos a relacionar objetos de su entorno según sus características perceptuales; agrupar, ordenar hasta el quinto lugar, seriar hasta 5 objetos, comparar cantidades de objetos y pesos, agregar y quitar hasta 5 elementos, realizando representaciones con su cuerpo, material concreto o dibujos. Expresa la cantidad de hasta 10 objetos, usando estrategias como el conteo. Usa cuantificadores: “muchos”, “pocos”, “ninguno”, y expresiones: “más que”, “menos que”. Expresa el peso de los objetos “pesa más”, “pesa menos” y el tiempo con nociones temporales como “antes o después”, “ayer”, “hoy” o “mañana”.	Resuelve problemas de cantidad.	Traduce cantidades a expresiones numéricas. Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.	Utiliza el conteo espontáneo en situaciones cotidianas siguiendo un orden no convencional respecto de la serie numérica.	Utiliza el conteo hasta 5, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.	Plantea estrategias de solución frente a situaciones matemáticas cotidianas referidas a cantidad, así mismo utiliza material concreto, grafico, para explicar el procedimiento que se siguió.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

ACTIVIDADES/MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	TEMP.	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES DE RUTINA	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia, uso de los servicios higiénicos.	20'	
ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	☺ PRIMER MOMENTO: Planificación y organización (A qué jugar, dónde y con quién. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores). ☺ SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego (los niños desarrollan su proyecto de juego, lo desarrollan utilizando su imaginación. El adulto acompaña y da soporte.) ☺ TERCER MOMENTO: Socialización, representación, metacognición y en orden (en asamblea los niños que desean comentan sobre lo que jugaron, pueden representarlo si así lo quieren. Ordenan y guardan los materiales y juguetes).	60'	Sectores
	INICIO ☺ Se comenta el propósito a las niñas y niños; “Hoy, jugaremos mundo y contaremos”	10'	Niños Video

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 	☺ Se reparte a cada niño y niña una pieza de rompecabezas de niños jugando Mundo. Luego se les invita a armarlo entre todos. ☺ La carita preguntona pregunta; ¿qué figura armaron?, ¿qué juego es?, ¿cómo se juega?, ¿qué necesitaremos?...		
	DESARROLLO ☺ Le decimos a las niñas y niños que los hermanos Paola y Carlitos tienen un problema; quieren jugar mundo, pero no saben en qué orden saltar en el piso. ☺ Se pregunta; ¿qué problema tiene Carlitos y Paola?, ¿quién quiere saber jugar mundo pero no saben en qué orden saltar en el piso?, ¿cómo podemos solucionar este problema?, ¿qué necesitamos? ... ☺ Para jugar “Mundo”, con ayuda de los niños leemos las normas que debemos respetar en el juego. ☺ Luego animamos a un niño o niña que explique, cómo es el juego. Preguntamos a los niños; ¿quién jugará primero?, si los niños no se ponen de acuerdo podemos proponerles a realizar un sorteo para saber en qué lugar les toca jugar. ☺ Salimos al patio para jugar, en el orden que les tocó a los niños y niñas. Lanzas la piedra en el número 1 salta y regresa, luego en el número 2, así sucesivamente hasta llegar al número 10, mientras van saltando invitamos a todos a ir contando. Vamos animando a los niños a saltar todo el mundo. ¿a qué número tenemos que llegar primero?, ¿luego qué número nos tocará saltar?, ¿cómo tiene que jugar Carlitos y Paola entonces?, ¿hasta qué número tenemos que llegar? ☺ De regreso comentan libremente sobre el juego.	40’	Tizas Niños Hojas Lápices Colores
	CIERRE ☺ En asamblea se pregunta a las niñas y niños; ¿Qué les pareció el juego?, ¿cómo jugaron?, ¿dónde más podrían jugar?, ¿es importante contar en este juego, por qué?	10’	Niños
	REFRIGERIO	Recreo y Actividad al aire libre	20’
ACT. PER SALIDA	Ordena el aula Realizan la oración de salida. Entonan la canción de despedida		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** “Jugamos con palmas”
 II. **Fecha:** 20/10/20234
 III. **PROPÓSITO:**

ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO 3 AÑOS	DESEMPEÑO 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad cuando explora y descubre su lado dominante y sus posibilidades de movimiento por propia iniciativa en situaciones cotidianas. Realiza acciones motrices básicas en las que coordina movimientos para desplazarse con seguridad y utiliza objetos con precisión, orientándose y regulando sus acciones en relación a estos, a las personas, el espacio y el tiempo. Expresa corporalmente sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del tono, gesto, posturas, ritmo y movimiento en situaciones de juego.	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo. Se expresa corporalmente.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal en diferentes situaciones cotidianas y de juego según sus intereses.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal, acorde con sus necesidades e intereses, y según las características de los objetos o materiales que emplea en diferentes situaciones cotidianas de exploración y juego.	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfica-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Realiza el juego de manos con su compañero realizando coordinación con el movimiento de sus manos y lo da a conocer.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA:**

ACTIVIDADES/MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	TEMP.	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES DE RUTINA	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia, uso de los servicios higiénicos.	20'	

ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	☺ PRIMER MOMENTO: Planificación y organización (A qué jugar, dónde y con quién. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores). ☺ SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego (los niños desarrollan su proyecto de juego, lo desarrollan utilizando su imaginación. El adulto acompaña y da soporte.) ☺ TERCER MOMENTO: Socialización, representación, metacognición y en orden (en asamblea los niños que desean comentan sobre lo que jugaron, pueden representarlo si así lo quieren. Ordenan y guardan los materiales y juguetes).	60'	Sectores
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 	INICIO ☺ Se comenta el propósito a las niñas y niños; “Hoy, realizaremos juego de palmas y coordinaremos nuestros movimientos de manos” ☺ Se anima a los niños y niñas a mirar un video sobre los juegos de palmas. ☺ La carita preguntona pregunta; ¿qué hemos visto?, ¿conocen algún juego de palma?, ¿cómo se juega?, ¿qué necesitamos para jugar?, ¿cómo pueden jugar?	10'	Niños Video
	DESARROLLO ☺ Se anima a las niñas y niños si saben alguna canción de juego de palmas, para aprenderlas todos. Luego formamos parejas por afinidad, empezamos por movimientos de palmas simples, como chocando las palmas de ambos y aplaudiendo, luego le agregamos otros movimientos como chocar palmas cruzando las manos. ☺ Si las parejas no pueden nos acercamos para poder guiarles en el juego, de acuerdo como van aprendiendo, vamos incrementando los movimientos y aprendiendo canciones cortas; “Debajo del Puente”, “Tomate a la mexicana”, “En la calle 24” ☺ Cada pareja practica su juego de palmas con la canción, luego les animamos a que salgan al frente y nos muestren como lo están haciendo y si han agregado nuevos movimientos. Si se equivocan los alentamos a seguir practicando. ☺ Luego se anima a que cada pareja registre su experiencia, dibujando, tomando fotos o modelando, según su preferencia.	40'	Niños Hojas Lápices Colores Plastilina
	CIERRE ☺ En asamblea se pregunta a las niñas y niños; ¿Qué les pareció el juego?, ¿cómo jugaron?, ¿en dónde más pueden jugar las palmas?, ¿con quién pueden practicar en casa?, ¿para qué nos sirve este juego?	10'	Niños
REFRIGERIO	Recreo y Actividad al aire libre	20'	
ACT. PER SALIDA	Ordena el aula Realizan la oración de salida. Entonan la canción de despedida		

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- I. **NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:** ""
 II. **Fecha:** 23/10/2024
 III. **PROPÓSITO:**

ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO O 3 AÑOS	DESEMPEÑO O 4 AÑOS	DESEMPEÑO 5 AÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente ¹³ y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.	Se comunica oralmente en su lengua materna.	Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer.	Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.	Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, usa sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito cuando expresa sus necesidades, emociones, intereses respetando el turno para hablar.

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA:

ACTIVIDADES/MOMENTOS	ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	TEMP.	MEDIOS Y MATERIALES
ACTIVIDADES DE RUTINA	Saludo, oración, calendario cronológico y meteorológico, asistencia, uso de los servicios higiénicos.	20'	
ACTIVIDAD DE JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	☺ PRIMER MOMENTO: Planificación y organización (A qué jugar, dónde y con quién. Toman acuerdos y se distribuyen en los sectores). ☺ SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego (los niños desarrollan su proyecto de juego, lo desarrollan)	60'	Sectores

	utilizando su imaginación. El adulto acompaña y da soporte.) ☺ TERCER MOMENTO: Socialización, representación, metacognición y en orden (en asamblea los niños que desean comentan sobre lo que jugaron, pueden representarlo si así lo quieren. Ordenan y guardan los materiales y juguetes).		
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 	INICIO ☺ Se comenta el propósito a las niñas y niños; “Hoy, daremos a conocer los juegos que más te gustaron y compartiremos con nuestros compañeros” ☺ Se anima a los niños y niñas a observar el calendario de juegos; y lo leemos día por día con participación de todos. ☺ La carita preguntona pregunta; ¿qué juegos les ha gustado más?, ¿cuáles fueron nuestros acuerdos?, ¿cómo haremos para no olvidarnos de estos juegos que aprendimos?	10’	Niños Calendario de juegos
	DESARROLLO ☺ Animamos a las niñas y niños a elegir el orden de participación, puede ser mediante un sorteo, según la cantidad de niños sacan un número del orden en que saldrán a exponer que juego les gustó más, darán a conocer como se juega y los materiales que se necesitan. ☺ Se invita a los niños a salir a dar a conocer el juego o los juegos que le gustaron, en el orden que se ha establecido, las niñas y niños puede realizar preguntas libres sobre el juego que está exponiendo. ☺ Después invitamos a jugar los juegos que más les ha gustado libremente en el aula de psicomotricidad. Cada niño alista los materiales que necesita para su juego favorito.	40’	Niños Hojas Lápices Colores
	CIERRE ☺ En asamblea se pregunta a las niñas y niños; ¿Qué les pareció esta experiencia de aprendizaje?, ¿qué aprendieron?, ¿para qué nos sirve contar?, ¿dónde podemos practicar los juegos?, ¿con quiénes podemos compartir lo que aprendimos?	10’	Niños
	REFRIGERIO	Recreo y Actividad al aire libre	20’
ACT. PER SALIDA	Ordena el aula Realizan la oración de salida. Entonan la canción de despedida		

Anexo 13.

Carta autorización emitida por la I.E que autoriza la aplicación de la investigación.

Año de la Esperanza y el Fortalecimiento de la Democracia

DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE ORONCCOY

OTORGA

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO DE BACHILLER

Por medio del presente se emite la constancia de APLICACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, de acuerdo al detalle siguiente:

INVESTIGADOR	BERROCAL SALAZAR, Frescia Rene	
DNI	45835938	
ESPECIALIDAD	EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE	
TÍTULO	JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 425-99 DE ORONCCOY, 2025	
PERIODO APLICACIÓN	DE	2025

Se expide el presente documento oficial para los fines académicos y administrativos que el interesado viera por conveniente.

Huanta, 05 de noviembre de 2025


Prof. Frescia R. Berrocal Salazar
DNI: 45835938
DIRECTORA

DIRECTOR DE LA I.E.

Anexo 14.

Evidencias fotográficas.

Fotografía 1

Niños de la I.E. Oronccoy participando en juegos tradicionales.



Nota. Niños jugando canicas y tumba latas

Fotografía 2

Niños de la I.E. Oronccoy participando en juegos tradicionales.



Nota. Niños jugando Sacha pelay