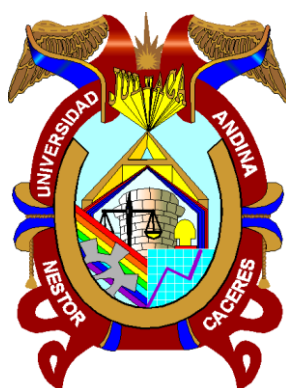




UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL



TRABAJO ACADÉMICO

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 44 DISTRITO DE PUTINA 2024**

PRESENTADO POR

MARLENI TANIA LLANOS GONZALES

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

JULIACA – PERÚ
2024



**UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL
TRABAJO ACADÉMICO**

**LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO
SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 44
DISTRITO DE PUTINA 2024**

PRESENTADO POR:

MARLENI TANIA LLANOS GONZALES

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD
PROFESIONAL EN COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA EDUCATIVA

APROBADA POR:

PRESIDENTE

:


Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERÓN

PRIMER MIEMBRO

:


Dr. RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON

SEGUNDO MIEMBRO

:


Dr. RICHARD CONDORI CRUZ

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

:

Gestión de la educación - SEG20



RESOLUCIÓN DIRECTORAL N°461-2024-SEP-EPG/UANCV

Juliaca, 04 de noviembre del 2024

VISTO:

El Expediente N°2024-012665 de la Egresado (a): **LLANOS GONZALES MARLENI TANIA** con DNI N°01318722 y Código N°211101033 del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **COMUNICACIÓN Y PSICOLOGIA EDUCATIVA** Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca.

CONSIDERANDO:

Que, el egresado (a) del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **COMUNICACIÓN Y PSICOLOGIA EDUCATIVA** Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; Solicita sorteo de Jurados y fecha para la Sustentación de Trabajo Académico, habiendo cumplido con los requisitos para optar el Título de Segunda Especialidad Profesional; Que, el inciso b) del Artículo N° 5 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establece la modalidad de Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico para optar el Título;

Que, los Artículos N° 12 al N° 21 del Reglamento Específico de Titulación del Programa de Segunda Especialidad Profesional, establecen los procedimientos para el referido Examen de Suficiencia y Sustentación de Trabajo Académico; y

En uso de las atribuciones conferidas a la Dirección en el inciso "J" del artículo 17 del Reglamento General de la Escuela de Posgrado, y el Art. 64 del Estatuto Universitario;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - **NOMBRAR** a los **miembros de Jurado** que calificarán la Sustentación de Trabajo Académico del egresado (a): **LLANOS GONZALES MARLENI TANIA** del Programa de Segunda Especialidad Profesional en: **COMUNICACIÓN Y PSICOLOGIA EDUCATIVA** en la Sede Juliaca de la Escuela de Posgrado de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" de Juliaca; como se detalla en el Artículo Segundo de la presente Resolución, siendo los Jurados los siguientes Docentes:

Presidente	:	Dr. ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON
Primer Miembro	:	Dr. RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON
Segundo Miembro	:	Dr. RICHARD CONDORI CRUZ

SEGUNDO. - **DETERMINAR** que **LA SUSTENTACION DE TRABAJO ACADÉMICO** se llevará de acuerdo al siguiente detalle:

Fecha	:	Jueves 07 de noviembre del 2024
Hora	:	04:00 pm
Lugar	:	Aula N° 207 - EPG - UANCV - JULIACA

TERCERO. - **AUTORIZAR** la difusión de la presente Resolución a la Coordinación General del Programa de Segunda Especialidad Profesional e interesados.

Regístrese, comuníquese y archívese.



[Firma]
Escuela de Posgrado
Escuela de Posgrado UANCV
Leopoldo Manóschon Condori Corti
DIRECTOR (e)



LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 44 DISTRITO DE PUTINA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

22%

INDICE DE SIMILITUD

19%

FUENTES DE INTERNET

8%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

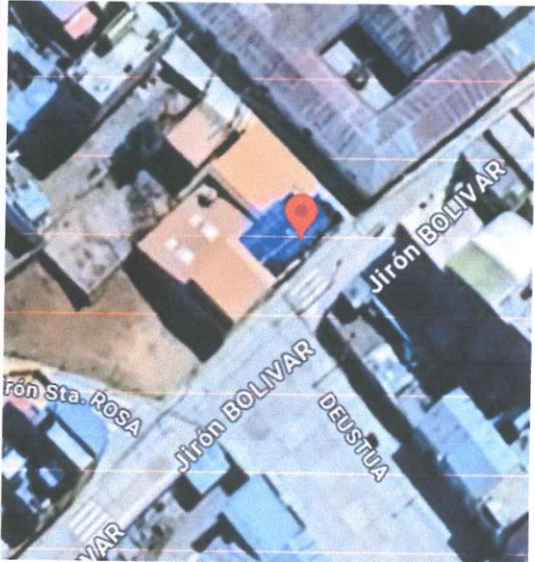
FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	4%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
3	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	1library.co Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%



Metadatos complementarios - UANCV

TITULO	
LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 44 DISTRITO DE PUTINA 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	MARLENI TANIA LLANOS GONZALES
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01318722
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5379-8197
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	No aplica
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	No aplica
URL de ORCID	No aplica
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	ALFREDO SAMUEL MACHACA CALDERON
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29433035
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5849-7764
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	RAMIRO AMILCAR BOLAÑOS CALDERON
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29565004
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-4274-3040

Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	RICHARD CONDORI CRUZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02442917
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2566-3735
Datos de investigación	
Línea de investigación	Gestión de la educación - SEG20
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 44 País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ANTONIO DE PUTINA Distrito: PUTINA -14.91537, -69.86819 https://maps.app.goo.gl/PbrAQYEBULdfqtrqZ</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	MAYO 2024 – OCTUBRE 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo MARLENI TANIA LLANOS GONZALES, identificado con DNI
Nro. 01318722 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional
 Programa de Segunda Especialidad,
 Programa de Maestría o Doctorado

COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA EDUCATIVA

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 44 DISTRITO DE PUTINA 2024

Asesorado por: _____

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.

Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 16 de Diciembre del 2024

Firma del Estudiante
(obligatoria)



Huella



Dedicatoria

A Dios todopoderoso, por regalarme la vida y la salud, a mi familia por su amor y apoyo, a Mario, mi compañero de vida, por su constante aliento y respaldo incondicional, lo cual me ha permitido alcanzar el título de segunda especialidad.

Marleni Tania.



Agradecimiento

A la UANCV, a sus profesores universitarios, a quienes de una y otra forma coadyuvaron en la culminación del trabajo académico a todos ellos mis agradecimientos por ser parte de mi logro en mi segunda especialidad.

Marleni Tania.



ÍNDICE

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iv
Índice	v
Índice de tablas	vii
Índice de figuras.....	viii
Resumen	ix
Abstract	xi
Introducción	xi
CAPÍTULO I	17
ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO	17
1.1. Título	17
1.2. Descripción del problema.....	17
1.3. Justificación	20
1.3.1. Justificación teórica	20
1.3.2. Justificación práctica	20
1.3.3. Justificación metodológica.....	20
CAPÍTULO II	22
OBJETIVOS	22
2.1. Objetivo general	22
2.2. Objetivos específicos	22
CAPÍTULO III	23
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	23
3.1. Marco teórico (ANTECEDENTES).....	23
3.2. Marco referencial (BASES TEÓRICAS).....	30
3.2.1. Juegos Tradicionales	30
3.2.2. Desarrollo sociemocional.....	45



3.3. Marco conceptual.....	58
CAPÍTULO IV.....	61
PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO.....	61
4.1. Metodología.....	iv
4.1.1. Métodos aplicados a la investigación.....	
4.1.2. Diseño de la investigación.....	62
4.1.3. Población.....	63
4.1.4. Muestreo.....	64
4.1.5. Técnicas instrumentos y fuentes de recolección de datos.....	65
4.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	66
4.2. Resultados.....	66
CONCLUSIONES.....	73
RECOMENDACIONES.....	74
REFERENCIAS.....	75
Anexos.....	79



Índice de tablas

Tabla 1: Población de niños en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024	55
Tabla 2: Muestra de niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024	56
Tabla 3: <i>Dimensión: Percepción sobre las emociones básicas y secundarias en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024</i>	58
Tabla 4: <i>Dimensión: percepción sobre los componentes del desarrollo emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.....</i>	59
Tabla 5: <i>Dimensión: percepción sobre las habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024</i>	61
Tabla 6: <i>Percepción de la variable desarrollo socioemocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.</i>	62



Índice de figuras

Figura 1: *Dimensión: Percepción sobre las emociones básicas y secundarias en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024*59

Figura 2: *Dimensión: percepción sobre los componentes del desarrollo emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024*.....60

Figura 3: *Dimensión: percepción sobre las habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024*62

Figura 4: *Percepción de la variable desarrollo emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024*63



Resumen

El presente trabajo académico tuvo como **objetivo** evaluar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del Distrito de Putina en 2024. La investigación se centró en determinar cómo la participación en estos juegos afecta las habilidades sociales, la autoestima y la regulación emocional de los niños. Utilizando un **diseño** no-experimental con un **enfoque** cuantitativo, la **muestra** incluyó a 25 niños que participaron en sesiones de juegos tradicionales seguidas de actividades educativas convencionales. Se recogieron datos a través de cuestionarios de evaluación socioemocional y observación directa, y se analizaron utilizando pruebas estadísticas descriptivas e inferenciales, presentando los resultados en tablas y figuras estadísticas. Los **resultados** revelaron mejoras significativas en áreas clave como la comunicación, la empatía y la cooperación, además de un incremento en la autoestima y una mayor capacidad para manejar emociones. Se **concluye** que los juegos tradicionales tienen una influencia positiva y significativa en el desarrollo socioemocional de los niños, sugiriendo que su inclusión en el currículo educativo podría ser una estrategia eficaz para mejorar sus habilidades sociales y emocionales, fomentando un ambiente de aprendizaje inclusivo y enriquecedor.

Palabras clave: Autoestima, desarrollo socioemocional, Juegos tradicionales, habilidades sociales, regulación emocional.



Abstract

The present academic work aimed to evaluate the influence of traditional games on the socio-emotional development of children from the Initial Educational Institution No. 44 of Putina District in 2024. The research focused on determining how participation in these games affects children's social skills, self-esteem, and emotional regulation. Using a non-experimental design with a quantitative approach, the sample included 25 children who participated in traditional game sessions followed by conventional educational activities. Data were collected through socio-emotional assessment questionnaires and direct observation, and analyzed using descriptive and inferential statistical tests, presenting the results in tables and statistical figures. The results revealed significant improvements in key areas such as communication, empathy, and cooperation, in addition to an increase in self-esteem and a greater ability to manage emotions. It is concluded that traditional games have a positive and significant influence on children's socio-emotional development, suggesting that their inclusion in the educational curriculum could be an effective strategy to improve their social and emotional skills, fostering an inclusive and enriching learning environment.

Keywords: *Self-esteem, socio-emotional development, Traditional games, social skills, emotional regulation.*



Introducción

En el momento actual, el desarrollo integral de los niños y niñas se ha traducido en un tema importante dentro del ámbito educacional, los primeros años de vida, comprendidos entre los 0 y 6 años, son fundamentales, ya que durante esta etapa se sientan las bases para el desarrollo cognitivo, social y emocional. Estos años de formación temprana son determinantes para el futuro bienestar de los niños, ya que es en este período donde se desarrollan las habilidades básicas que les permitirán interactuar de forma efectiva con su contexto, tanto a nivel intelectual como emocional.

En este contexto, los juegos tradicionales juegan un rol fundamental, no solo como una forma de entretenimiento, sino también como una herramienta clave para el fomento de diversas competencias socioemocionales que favorecen el bienestar integral de los niños.

Los juegos tradicionales, que han sido transmitidos de generación en generación, representan una parte significativa del patrimonio cultural de las comunidades; estos juegos no solo son manifestaciones de las costumbres y tradiciones locales, sino que también ofrecen un valioso espacio para el aprendizaje de normas sociales, cooperación y resolución de conflictos.

Además, facilitan la construcción de vínculos interpersonales, promoviendo la empatía, el respeto mutuo y la interacción armoniosa entre los niños. Al participar en juegos grupales, los niños aprenden a compartir, a esperar turnos, a negociar ya manejar sus emociones en situaciones de

La presente indagación ha tenido como propósito explorar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 44, situada en el distrito de Putina, en la región Puno. En particular, se busca comprender cómo la participación en actividades lúdicas tradicionales puede influir de manera significativa en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales esenciales, tales como la empatía, la cooperación, la resolución de conflictos y el autoconocimiento.

En un contexto global cada vez invadido por la tecnología y las pantallas, la práctica de juegos tradicionales en los espacios educativos ofrece una alternativa para fomentar el contacto directo, la interacción grupal y el respeto por las normas y costumbres. A través de estos juegos, los niños tienen la oportunidad de



experimentar relaciones cara a cara, estableciendo una conexión real con sus compañeros y con el entorno en el que se desarrolla.

Este tipo de interacción es esencial para el crecimiento emocional y social, ya que permite que los niños aprendan a manejar sus emociones de una manera más efectiva, desarrollen su autoestima y fortaleza.

El estudio se llevó a cabo con la finalidad de destacar la relevancia de los juegos tradicionales como una herramienta educativa poderosa que contribuye al desarrollo socioemocional de los niños en la primera infancia, al centrarse en los niños de cinco años, este trabajo busca proporcionar una comprensión más profunda de cómo estos juegos pueden ser utilizados para potenciar la formación de niños emocionalmente competentes y socialmente integrados.

Además, se esperó que los resultados de la indagación han contribuido con el enriquecimiento de las prácticas pedagógicas en la educación inicial, brindando a educadores y padres una mayor comprensión de la importancia de estos juegos en el contexto actual. De esta manera, se pretende reforzar el valor de las tradiciones culturales y su conexión con el desarrollo integral de los niños, asegurando que puedan crecer no solo en términos cognitivos, sino también en su capacidad para interactuar de forma positiva con su comunidad.

Se ha detallado el trabajo académico en 4 capítulos las cuales precisan en el I capítulo las generalidades del trabajo académico, luego en II los objetivos, en el III Capítulo el aspecto de la teoría y en el último capítulo la planificación ejecución y resultado, arribando a las conclusiones, sugerencias y evidencias en anexo respectivo.



CAPÍTULO I

ASPECTOS GENERALES DEL TRABAJO ACADÉMICO

1.1. Título

Los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 44 distrito de Putina 2024.

1.2. Descripción del problema

Los juegos tradicionales, transmitidos de generación en generación, son actividades lúdicas que forman parte integral de la herencia cultural de una comunidad, practicados tanto por niños como por adultos, estos juegos no requieren tecnología sofisticada y se desarrollan a menudo al aire libre, promoviendo la interacción social, la cooperación, la competencia saludable y el desarrollo físico y mental. Además de proporcionar entretenimiento, transmiten valores, historias y enseñanzas, preservando la identidad cultural y reforzando las conexiones intergeneracionales.

Estos juegos contribuyen al desarrollo integral de los niños, mejorando habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales. La diversidad de juegos tradicionales refleja la riqueza cultural de cada comunidad, adaptándose a los recursos disponibles y costumbres locales.



En la era digital, enfrentan desafíos como la competencia con los videojuegos, pero su preservación es importante para mantener la diversidad cultural, integrar estos juegos en programas educativos y comunitarios puede revitalizarlos, ofreciendo alternativas saludables de entretenimiento y enriqueciendo la experiencia educativa de los niños.

Los juegos tradicionales pueden variar ampliamente de una región a otra y de una cultura a otra, pueden involucrar actividades físicas como correr, saltar, lanzar objetos o bailar, o pueden ser juegos de ingenio y estrategia que ejercitan la mente. Algunos ejemplos de juegos tradicionales incluyen los mencionados anteriormente, como la cuerda, la rayuela, las escondidas y muchos otros.

Estos juegos tienen un valor significativo en la educación y el desarrollo infantil, ya que ayudan a los niños a aprender habilidades sociales como es comunicarse, el trabajo en equipo y resolución de conflictos, además de mejorar la coordinación motora y la concentración. También ofrecen una conexión con las raíces culturales y permiten a los niños experimentar la diversión sin la necesidad de dispositivos electrónicos o tecnología moderna

Ciertamente los juegos tradicionales representan su cultura, lo cual les permite a los niños a socializarse, aprender, obedecer normas a través de las diferentes actividades desarrollándose a nivel físico y emocional. Así mismo en nuestro sistema educativo nacional en el nivel de educación inicial no se practica de manera permanente ya que se está dejando de lado esto debido a que los niños prefieren pasar el tiempo frente a los recursos tecnológicos.

En la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina en la Provincia de San Antonio de Putina, se ha observado que los niños en su gran mayoría presentan diferentes conductas que muestran miedo, timidez, nerviosismo al



momento de interactuar, es por eso que en el nivel del desarrollo socioemocional bajo, ya que durante el desarrollo de la actividad durante las clases o experiencias de aprendizaje, al momento de participar se muestran cohibidos y tímidos ante cualquier situación, así como al hacer preguntas no participan, ya que no se sienten seguros de sí mismo o tiene miedo expresar sus emociones u opiniones. Además de eso temen relacionarse entre ellos más que todo entre un niño y niña, sienten miedo al momento de saludarse o intercambiar ideas entre ellos.

Considero que el desarrollo socioemocional de los niños de cinco años a través de los juegos tradicionales es un tema de investigación sumamente importante, ya que beneficia directamente a los niños al mejorar sus habilidades sociales y emocionales. Los juegos motrices, que implican movimiento y una serie de ejercicios físicos, no solo fomentan el desarrollo físico, sino que también promueven la interacción social, la cooperación y la regulación emocional. Estos juegos permiten a los niños experimentar y expresar sus emociones de manera saludable, aprender a trabajar en equipo y desarrollar la confianza en sí mismos y en sus habilidades.

Esta investigación también es de gran valor para la comunidad educativa, al integrar los juegos tradicionales como una metodología didáctica en el currículo escolar puede transformar la forma en que se aborda el aprendizaje en la primera infancia. Por su parte los juegos motrices enriquecen la experiencia educativa mediante la combinación de actividad física y mental, ofreciendo a los docentes una herramienta efectiva para captar el interés de los niños y facilitar un aprendizaje más dinámico y participativo. Al implementar estos juegos, la comunidad educativa puede crear un ambiente de aprendizaje más inclusivo y estimulante, que atienda las necesidades integrales de los niños y promueva su



desarrollo holístico.

1.3. Justificación

1.3.1. Justificación teórica

La presente investigación que se realizó es de mucha importancia, debido a que en su desarrollo se encontraron nuevas teorías, lo cual se van a actualizar la información de acuerdo a sus variables, por lo tanto, este hecho nos permitieron conocer mayor precisión los antecedentes investigativos, su marco teórico, sus bases teorías, su doctrina respecto al tema de juegos tradicionales y sus efectos en el desarrollo socioemocional en los niños de cinco años en tal sentido nos permiten contrastar con nuestros resultados, análisis e interpretación de los datos a obtenerse en la discusión de los resultados.

1.3.2. Justificación práctica

En el presente estudio que se efectuó respecto al aspecto practico de la investigación, denotamos sus resultados, las cuales nos ayudaran a precisar de mejor forma los objetivos de la investigación, nos permiten a entender y comprender la realidad investigativa sobre juegos tradicionales con la finalidad de que estas se describan, se denoten los aspectos más resaltantes de desarrollo socioemocional, en tanto que a partir de ella se generalice la investigación a fin de poder entender el problema planteado sobre de juegos tradicionales y sus efectos en el desarrollo socioemocional en los niños de cinco años, determinadas a partir de las conclusiones y sugerencias.

1.3.3. Justificación metodológica

Finalmente, en nuestra investigación se resalta la importancia debida en



cuanto respecta al método de la investigación, al diseño de la misma, al tipo y nivel, las mismas que ayudaron a la construcción de la investigación, las cuales nos permiten abordar desde el enfoque investigativo su relación entre ellas, las mismas que ha sido una estrategia para entender de mejor forma nuestra situación problemática referida a de juegos tradicionales y su eficacia en el desarrollo socioemocional de los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina.



CAPÍTULO II

OBJETIVOS

2.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo socioemocional de los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina 2024.

2.2. Objetivos específicos

- a) Describir la influencia de los juegos activos en el desarrollo socioemocional de los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina.
- b) Conocer la influencia de los juegos pasivos en el desarrollo socioemocional de los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina.
- c) Identificar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo socioemocional de los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina.



CAPÍTULO III

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. Marco teórico (ANTECEDENTES)

3.1.1. A nivel internacional

Chaparro y Suescun (2020). La presente investigación tuvo como objetivo analizar la influencia del desarrollo socioemocional en el rendimiento escolar de los niños, utilizando actividades rectoras como estrategia principal. Para ello, se diseñó una estrategia orientada a potenciar el desarrollo socioemocional, profundizando en su impacto en el rendimiento escolar. El marco teórico conceptual abordó las emociones y su relevancia en el rendimiento académico, considerando la influencia de las pautas de crianza de los padres y/o cuidadores como base fundamental para la educación emocional de los niños. La investigación se desarrolló en un contexto marcado por la modalidad virtual, impuesta por las circunstancias del momento, y se llevó a cabo en dos instituciones educativas de Bucaramanga: una pública en modalidad presencial y otra privada en modalidad virtual. Las observaciones y la recolección de datos revelaron cómo el desarrollo socioemocional, mediado por la tecnología, afecta el rendimiento académico de los estudiantes. Los resultados mostraron que el



desarrollo socioemocional, cuando se trabaja adecuadamente, tiene un impacto significativo en el rendimiento escolar, subrayando la necesidad de integrar estrategias que fortalezcan las competencias emocionales en el entorno educativo, tanto presencial como virtual.

Goyes Et al (2023). El presente estudio se centró en desarrollar la inteligencia emocional en niños de 4 años del subnivel inicial 2 a través de juegos tradicionales, reconociendo que a esta edad los niños tienen dificultades para identificar y comprender sus propias emociones y las de los demás. Se llevó a cabo un estudio longitudinal y experimental en dos etapas: antes y después de aplicar una guía didáctica enfocada en juegos tradicionales. La muestra consistió en 19 niños del paralelo "B" de la Unidad Educativa "García" en la parroquia Guanujo, cantón Guaranda, provincia Bolívar. Se utilizó una ficha de observación basada en el test de inteligencia emocional de Mayer, Salovey, Caruso (MSCEIT) para evaluar el estado de la inteligencia emocional de los niños. El análisis de datos se realizó mediante la prueba de rangos con signos de Wilcoxon, una estadística no paramétrica. Los resultados demostraron un aumento significativo en los niveles de percepción emocional, uso de emociones para desarrollar el pensamiento, comprensión emocional y manejo emocional. La investigación concluyó que la guía didáctica basada en juegos tradicionales favorece sustancialmente el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños, demostrando su efectividad como herramienta educativa para mejorar la capacidad de los niños para reconocer, comprender y gestionar sus emociones.

Casavilca y Gomes (2018) tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de valores morales en niños de 5 años en la Institución Pública Antacocha. Inicialmente, se diagnosticó el nivel de



desarrollo de valores morales de los niños, y luego se implementaron juegos tradicionales para promover su mejora. La investigación fue aplicada y de nivel explicativo, empleando un enfoque experimental para analizar las relaciones causa-efecto. La muestra, seleccionada de manera no probabilística, incluyó a 10 niños matriculados en la institución. Utilizando la técnica de observación y una lista de cotejo de valores morales como instrumento, se recolectaron los datos. Los resultados iniciales mostraron que el 60% de los niños tenía un bajo desarrollo de valores morales. Sin embargo, después de aplicar los juegos tradicionales, se observó que el 80% de los niños alcanzó un nivel alto en el desarrollo de estos valores. La investigación concluyó que los juegos tradicionales influyen de manera significativa en el desarrollo de valores morales en los niños, destacando su potencial como herramienta pedagógica para fomentar valores en la educación infantil.

3.1.2. A nivel Nacional

Díaz (2023) El trabajo titulado “Juegos Tradicionales e Inteligencia Emocional en Estudiantes de Cuatro Años de una Institución Educativa Estatal de Chiclayo” tuvo como objetivo determinar la relación entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cuatro años. El objetivo fue explorar cómo la participación en juegos tradicionales influye en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños en una institución educativa de Chiclayo. La investigación empleó una metodología básica, con un enfoque cuantitativo. El diseño fue no experimental, descriptivo y correlacional, utilizando un análisis transversal para examinar las relaciones entre las variables. Los resultados mostraron una correlación fuerte y positiva ($\rho=0.812$) entre los juegos



tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional. Esto indica que a medida que los niños incrementan su participación en juegos tradicionales, también desarrollan una mayor capacidad para reconocer y gestionar sus emociones.

La investigación concluyó que existe una relación significativa entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cuatro años. Estos juegos resultaron ser herramientas efectivas para fortalecer habilidades emocionales, como el reconocimiento y la gestión de emociones. Se recomienda que educadores e instituciones educativas incluyan con mayor frecuencia los juegos tradicionales en sus programas para promover el desarrollo emocional de los niños.

Díaz (2019) tuvo como objetivo comprender la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de los niños del nivel inicial 421 en el distrito de Surcubamba, provincia de Tayacaja, Huancavelica. Empleando un enfoque cualitativo con una perspectiva etnográfica, se realizaron observaciones efectivas que consideraron la cultura e identidad de los participantes. La recolección de datos se llevó a cabo mediante técnicas de observación y entrevistas semiestructuradas, dirigidas a maestros, padres y estudiantes, quienes dieron su consentimiento informado para participar. Los resultados del estudio destacaron que la comunidad educativa reconoce a los juegos tradicionales como transmisores de valores, conocimientos ancestrales y aspectos socioculturales fundamentales. Además, se observó que estos juegos facilitan el diálogo, la libre expresión de emociones y la interacción entre los niños, promoviendo un ambiente de aprendizaje donde se fortalecen la identidad personal, las habilidades sociales y la autoestima. En conclusión, los juegos tradicionales juegan un papel crucial en el desarrollo socioemocional de los niños,



al proporcionarles una plataforma para construir su identidad y mejorar sus relaciones interpersonales.

Pinedo (2021) tuvo como objetivo investigar el uso de juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de niños de 5 años en la I.E.I. N°423 "Perpetuo Socorro", en Pillipampa - Corongo, en 2019. La investigación se basó en un diseño básico de enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo simple y un diseño no experimental. Se recogieron datos a través de observaciones y una lista de cotejo, evaluando a 10 niños, respetando los principios éticos de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Los resultados indicaron que el 60% de los niños usaban juegos tradicionales en un nivel medio, el 30% en un nivel bajo y solo el 10% en un nivel alto. Los resultados mostraron que los juegos tradicionales favorecen las relaciones interpersonales y el desarrollo socioemocional de los niños. El estudio concluyó que los juegos tradicionales son fundamentales para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños de 5 años, destacando su impacto positivo en las relaciones interpersonales y la formación de habilidades socioemocionales.

3.1.3. A nivel local

Calcina (2019) se planteó tuvo como objetivo demostrar la eficacia del juego simbólico como estrategia para el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 40 de Azángaro, durante el año 2017. El enfoque fue cuantitativo, de tipo experimental con un diseño cuasi-experimental, donde se aplicó la estrategia del juego simbólico a un grupo experimental. El proceso incluyó una prueba de entrada y una prueba de salida para medir los cambios en el desarrollo de la socialización. La muestra,



seleccionada de manera intencional, consistió en 23 niños y niñas matriculados en la institución. Para recolectar datos, se utilizó una ficha de observación con 15 ítems destinados a evaluar el desarrollo social de los niños. Los resultados mostraron que, tras la implementación del juego simbólico, se observó una mejora significativa en el desarrollo social de los participantes, evidenciada por una media aritmética de 2.48 en la prueba de salida, lo que indica que los niños alcanzaron la categoría de logro. La investigación concluyó que el juego simbólico es una estrategia eficaz para fomentar la socialización en niños de 4 años, lo que respalda su implementación en contextos educativos similares.

La tesis de Gilari y Rafael (2019) titulada "Juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la convivencia escolar en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 70026 Porteño" tuvo como objetivo aplicar los juegos tradicionales para mejorar la convivencia escolar en niños de segundo grado. El estudio empleó una metodología experimental con un diseño cuasi-experimental, trabajando con una muestra de 30 estudiantes divididos en dos grupos: un grupo experimental de 15 estudiantes en la sección "A" y un grupo control de 15 estudiantes en la sección "B". La investigación se desarrolló a través de sesiones de aprendizaje enfocadas en fortalecer la socialización entre los estudiantes. Para recolectar datos, se utilizó una prueba de sociometría aplicada antes y después de la intervención, y los resultados fueron analizados mediante estadística descriptiva, presentando los datos en tablas de distribución de frecuencias y gráficos en diagramas de barras. Los resultados demostraron que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en la convivencia escolar, con un 40% de los estudiantes del grupo experimental ubicados en la escala cualitativa de "bueno" y un 60% en "eficiente" tras la intervención. La media del post-test en el grupo experimental fue



significativamente mayor que la del pre-test ($3.60 > 1.00$), y la prueba de rangos con signo de Wilcoxon indicó que los rangos positivos del post-test fueron superiores a los del pre-test en todos los estudiantes del grupo experimental. En conclusión, se demostró que los juegos tradicionales mejoran significativamente la convivencia escolar, validando la hipótesis planteada.



3.2. Marco referencial (BASES TEÓRICAS)

3.2.1. Juegos Tradicionales

Según Sailema y Sailema (2018) definen que:

Los juegos tradicionales son prácticas lúdicas profundamente arraigadas en la cultura de una comunidad, transmitidas de generación en generación. Estas actividades reflejan las ideas, normas y costumbres de tiempos pasados, preservando aspectos fundamentales de la identidad cultural de un grupo. Su valor radica en su capacidad para ofrecer entretenimiento y aprendizaje a personas de todas las edades, sin distinción de género. Estos juegos no solo fomentan la recreación y el disfrute, sino que también facilitan la transmisión de valores culturales, habilidades sociales y el fortalecimiento de la cohesión comunitaria. Al ser inclusivos y adaptables, los juegos tradicionales sirven como una herramienta educativa y recreativa universal, promoviendo el desarrollo integral de los individuos y la preservación de la herencia cultural.

Los autores destacan que los juegos tradicionales se definen como prácticas lúdicas profundamente enraizadas en la cultura de una comunidad, transmitidas de generación en generación. Estos juegos no solo son parte integral de la identidad cultural, sino que también siguen una serie de reglas y normas establecidas por las tradiciones de la comunidad.

Su importancia radica en su capacidad para adaptarse y ser disfrutados por personas de diversas edades, sin importar el género, promoviendo una participación activa y social. Al integrar estos juegos en la vida cotidiana, se facilita la preservación de costumbres ancestrales y se fortalece el tejido social, ya



que fomentan la interacción, el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales entre los participantes. Así, los juegos tradicionales no solo sirven como un medio de entretenimiento, sino también como un vehículo para la transmisión cultural y el fortalecimiento de los lazos comunitarios.

Los juegos tradicionales son más que simples entretenimientos; representan la riqueza cultural y la continuidad de las tradiciones de una comunidad a lo largo del tiempo. Transmitidos de generación en generación, preservan las normas, ideas y costumbres del pasado, proporcionando una conexión tangible con la historia y la identidad cultural del pueblo.

Estos juegos transmiten un legado cultural que refleja las formas de vida, valores y creencias de los ancestros, permitiendo a las nuevas generaciones experimentar y entender su herencia cultural de manera interactiva.

Además de su valor histórico y cultural, los juegos tradicionales juegan un papel clave en la inclusión y la diversidad. Al ser disfrutados por personas de todas las edades y géneros, fomentan la participación y el sentido de comunidad entre individuos de diversos orígenes.

Actúan como herramientas recreativas y sociales que facilitan la interacción y el aprendizaje, fortaleciendo los lazos comunitarios y promoviendo valores compartidos. Su capacidad para unir a las personas subraya su importancia y relevancia en la vida cultural y social de las comunidades.

Según Saco Et. al (2001) Nos describe con respecto de los juegos tradicionales lo siguiente:

La palabra "tradicional" deriva del término "tradicción", y su definición en el diccionario de la Real Academia Española abarca varios aspectos fundamentales. En primer lugar, se refiere a la comunicación o transmisión de noticias,



composiciones literarias, ritos y costumbres de una generación a otra, a lo largo del tiempo. Este proceso de transmisión asegura que las prácticas culturales, creencias y conocimientos se mantengan vivos y continúen influenciando a nuevas generaciones.

En segundo lugar, la definición incluye la transmisión de noticias sobre eventos antiguos que se mantienen vivos a través del relato y la narración continua. Esto permite que los hechos históricos o importantes sigan presentes en la memoria colectiva de una comunidad.

Finalmente, el término también se refiere a la doctrina, costumbre u otros elementos culturales que se conservan y se transmiten de padres a hijos, reafirmando el papel de la tradición en la preservación de la identidad y las prácticas culturales de un pueblo.

De acuerdo a la postura de los autores con relación a los juegos tradicionales citados arriba, nos describe que se trata de la tradición de acuerdo al diccionario de la Real academia, siendo una forma de comunicación o de informar noticias, que ocurre de generaciones tras generaciones de padres a hijos, conservando las tradiciones y costumbres de un lugar o pueblo.

En efecto de los juegos tradicionales podemos comprender que es una actividad física y emocional que se emite de generación en generación siempre valorando y conservando nuestras tradiciones.

El juego

Según Salazar (2000), el juego es fundamental para la especie humana, siendo una actividad tan antigua como la humanidad misma. Desde tiempos inmemoriales, los seres humanos han participado en el juego en diversas circunstancias y culturas. Este acto lúdico, que comienza en la niñez, no solo



proporciona diversión sino que también es crucial para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades necesarias para la vida. El juego actúa como una herramienta para entender el mundo y adquirir experiencias que modelan la forma en que interactuamos con nuestro entorno.

Salazar (2000) sostiene que el juego es esencial para el ser humano, siendo una actividad primordial desde tiempos antiguos que ayuda a aprender y vivir. Esta actividad, al estar arraigada en todas las culturas, contribuye al desarrollo de la identidad de un pueblo y a la formación de sus costumbres y tradiciones.

Además, Salazar sostiene que la identidad de un pueblo está profundamente ligada al desarrollo del juego, el cual es un generador de cultura. El juego no solo refleja las tradiciones y valores de una sociedad, sino que también contribuye a su evolución cultural. A través del juego, se transmiten normas, costumbres y creencias de generación en generación, ayudando a preservar y enriquecer la herencia cultural de un pueblo. Por lo tanto, el juego no es solo una actividad recreativa, sino un componente esencial en la construcción y mantenimiento de la identidad cultural de una comunidad.

Gallardo y Gallardo (2018) describen el juego como una actividad lúdica, recreativa y placentera que se puede practicar en cualquier etapa de la vida. Para los niños, el juego no solo representa una forma de entretenimiento, sino que también es un medio crucial para explorar su entorno y los objetos que los rodean. A través del juego, los niños experimentan y asimilan la realidad, permitiéndoles comprender y aplicar sus descubrimientos de manera práctica. Esta actividad facilita el aprendizaje activo y la interacción con su entorno, contribuyendo al desarrollo cognitivo y emocional.



Además, el juego juega un papel fundamental en el aprendizaje de habilidades sociales. Al participar en juegos, los niños aprenden a relacionarse con otros, a cooperar y a desenvolverse en diferentes situaciones sociales.

Este proceso de socialización les enseña a participar activamente en su comunidad, desarrollar habilidades interpersonales y adaptarse a las normas y expectativas sociales. De esta manera, el juego no solo enriquece la experiencia individual del niño, sino que también fomenta su integración y desarrollo en el mundo en el que vive.

Gallardo y Gallardo (2018) definen el juego como una actividad recreativa y placentera aplicable a cualquier edad. Para los niños, el juego les permite divertirse, explorar materiales y objetos, comprender la realidad y aplicar sus descubrimientos, facilitando la interacción y socialización con otros en su entorno.

El juego facilita la interacción y la socialización de los niños con sus pares, contribuyendo significativamente a su desarrollo social y emocional. Al participar en juegos, los niños no solo practican habilidades para relacionarse con los demás, sino que también aprenden a negociar, colaborar y resolver conflictos. Estas experiencias de socialización son esenciales para su adaptación y desempeño en la sociedad, pues les enseñan a integrarse y a comunicarse efectivamente con los demás.

Características del juego tradicional:

Sailema y Sailema (2018) nos indica con respecto a las características de los juegos tradicionales lo siguiente:

Los juegos tradicionales y populares aportan enfoques innovadores al proceso educativo, promoviendo un aprendizaje más dinámico y participativo. Integrarlos en el currículo permite estructurar y gestionar



eficazmente las actividades lúdicas, adaptando reglas y recursos para motivar a los estudiantes. Esto no solo enriquece la enseñanza, sino que también fomenta la creación de variantes y enfoques personalizados, mejorando la enseñanza y haciendo las experiencias educativas más atractivas y efectivas. (p. 23)

Conforme a la descripción de los autores con relación a las características de los juegos tradicionales plantea modelos innovadores para utilizarlos a nivel educativo con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza y el aprendizaje favoreciendo en el desarrollo de la acción lúdica, conllevando a una organización, creación de normas, precisando ideas, eligiendo personas y sobre todo motivar para llevar a cabo la creación de alternativas de juegos con diversos quien el mediador debe dirigir o guiar el juego, tomando en cuenta las siguientes características:

El juego se caracteriza por su naturaleza divertida y motivante, siendo una actividad intrínseca que varía según la persona que lo dirige y el entorno en el que se lleva a cabo.

A diferencia de actividades con objetivos extrínsecos, el juego no tiene metas específicas y se centra en el disfrute de los medios y procesos involucrados.

Es una actividad voluntaria y espontánea, no obligatoria, seleccionada libremente por quien participa en ella.

Durante el juego, los jugadores experimentan tranquilidad y alegría emocional al saber que se trata de una actividad recreativa sin presión o compromiso más allá del momento presente.

El juego es expresivo y espontáneo, permitiendo una exploración sin necesidad de preparación previa o enlace con otras actividades.

Su naturaleza interactiva y dinámica lo aparta de la rutina diaria, involucrando una participación activa y constante interacción entre los jugadores y los objetos del juego.

Las normas básicas o reglas proporcionan estructura, mientras que el juego fomenta la imaginación y la creatividad, brindando una experiencia abierta y llena de incertidumbre.

Además, el juego facilita el movimiento y la libertad individual, plantea desafíos y riesgos, y requiere una delimitación clara del espacio y tiempo en el que se desarrolla.

Importancia del juego:

Gallardo y Gallardo (2018) destacan que el juego es esencial en la etapa infantil porque juega un papel fundamental en la estructuración del yo del niño. A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que también exploran y comprenden su entorno. Este proceso es crucial para el desarrollo de su identidad personal y la capacidad de adaptación al mundo que los rodea.

Al interactuar con diferentes elementos y situaciones en un contexto lúdico, los niños aprenden a reconocer y regular sus emociones, desarrollar habilidades motrices y cognitivas, y a relacionarse con su entorno y otras personas de manera efectiva.

Además, el juego contribuye significativamente al desarrollo de capacidades afectivas, motrices, cognitivas, relacionales y sociales.

A través de actividades lúdicas, los niños practican y refinan habilidades motoras, como la coordinación y el equilibrio, mientras que también desarrollan



habilidades cognitivas, como la resolución de problemas y el pensamiento creativo.

El juego fomenta la construcción de relaciones sociales al proporcionar oportunidades para la interacción y la colaboración con otros niños, lo que fortalece su capacidad para comunicarse y trabajar en equipo. En conjunto, estas experiencias lúdicas son fundamentales para un desarrollo equilibrado y saludable en la infancia.

Con respecto a la proposición de los autores los juegos tienen una gran importancia desarrollarlo sobre todo en la etapa infantil ya que le permite en la formación de su autoestima así mismo a conocer su entorno que le rodea y desarrollando en las diferentes capacidades así como emocionales, afectivas, cognitivas y sociales.

El juego es una actividad importante en el campo educativo porque les permite fortalecer las partes del cuerpo, de esta manera logrando a que los participantes interactúen e integren al grupo, para que así exista una buena relación social, mediante su uso se puede desarrollar en valores, principios, la comunicación y la paciencia, a pesar de que algunas instituciones educativas lo dejaron de lado, enfocándose más en el aprendizaje es por ello que se debería mantener estos juegos en el campo educativo para un óptimo desarrollo cognitivo y emocional en los niños.

Juegos activos

Valverde. (2016) nos da a conocer con respecto a los juegos activos lo siguiente:

Los juegos al aire libre aprovechan el entorno natural para actividades dinámicas que requieren destreza física y astucia, promoviendo tanto la



diversión como el desarrollo físico e intelectual de los participantes. Estos juegos estimulan habilidades físicas, fuerza, concentración y conocimientos culturales, y pueden incluir premios establecidos por el facilitador, lo que incrementa la motivación y participación. El ambiente alegre, con música y colores vibrantes, enriquece la experiencia lúdica, fomentando la interacción social y el bienestar general de los jugadores. (p.25)

El juego activo se desarrolló por lo general de manera libre, donde se considera los juegos dinámicos, activos o lúdicos ya sea de destreza o astucia, donde los participantes manejarán su habilidad física, la concentración, conocimientos a nivel cultural e intelectual y cautela al momento de jugar, esto con la finalidad de poder ganar un premio, toda esta actividad se desarrollará en un ambiente de alegría con música, colores y movimiento como si se trata de una fiesta.

Duque y Sierra (1990) describen:

El "juego activo o de movimiento" como fundamental en la infancia, caracterizado por su dinamismo y uso de grandes espacios. Este tipo de juego involucra una intensa actividad física que permite a los niños moverse libremente y experimentar contacto personal directo. Facilita el desarrollo motor, la coordinación y fortalece habilidades sociales como la cooperación y la comunicación. Ofrecer un entorno adecuado para estos juegos no solo fomenta el crecimiento físico, sino que también contribuye al bienestar general y al desarrollo integral de los niños. (p. 39)

Así mismo con respecto a la posición de los autores el juego activo



consiste en la actividad de movimientos que se realiza con el fin de satisfacer nuestras necesidades e intereses de los niños fomentando en la socialización e integración de los participantes del juego.

Es de costumbre que los participantes del juego y los que observan se sientan cómodos y satisfechos durante el desarrollo del juego, por ello es importante que estos sean visibles y a la vez fáciles de desarrollarlo, a pesar de que existe una incertidumbre.

Para Sailema (2018) menciona los siguientes juegos activos de acuerdo a los movimientos o desplazamientos que realizan los jugadores de tal manera mencionado los siguientes juegos:

El gato y el ratón

Todos los jugadores se colocan tomados de la mano de la mano y formando una círculo, el juego consiste en que el gato tiene que atrapar el ratón, donde el ratón tiene que huir pasando por debajo de los brazos de los que forman el círculo, quienes forman parte del círculo o cadena tienen que levantar los brazos para acceder el paso bajando los brazos cuando el gato intenta pasar y atrapar al ratón.

Durante la persecución los que forman parte del círculo cantan la canción:

“Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapara esta noche, te atrapara al madrugar”

Cuando se separan los que forman la el círculo pasaran a ser gato y el ratón.

El lobo

Este juego consiste en escoger a los personajes de la actividad lúdica, de esta manera se escoge al lobo y los demás participantes son las ovejas, estos



crean un círculo tomándose de la mano, mientras cantan la siguiente canción:

Jugaremos en el bosque mientras que el lobo no está, porque si el aparece a todos nos comerá ¿lobo estas ahí?

Contesta el lobo, estoy bailando, cantan nuevamente ¿lobo estas ahí?
Donde el lobo contesta estoy buscando las llaves.

Al escuchar la palabra SI los que forman parte del círculo corren para no ser atrapados, si los atrapan estos ayudaran a atrapar a los demás jugadores.

El kiwi

El juego del kiwi consiste en construir una pirámide de latas que debe ser derribado la mayor cantidad de estos, y rápidamente ensamblada por un segundo grupo antes de ser matados, el espacio para realizar este juego debe ser libre y los materiales a utilizar son latas y una pelota.

La gallinita ciega

Este juego consiste en elegir a un personaje para que realice el papel de la gallinita ciega, para empezar con el juego al escogido se le tapa los ojos con un pañuelo para que no pueda ver nada, los participantes forman un círculo y mientras los participantes cantan girando a la gallinita.

Gallinita gallinita ¿Cuántos huevos se te ha perdido? Se me perdió 3 huevos.

Da tres vueltas y la encontraras, mientras los participantes se dispersan para despistar ala gallinita ciega.

Finalmente, al tocar o identificar a algún compañero, este pasara a ocupar su lugar.

Juegos pasivos

Por otro lado, Pérez & Idania (2013) nos describe con referente a los



juegos pasivos lo siguiente:

Los juegos pasivos, que requieren menos movimiento y dinamismo, se desarrollan en espacios reducidos o amplios y se enfocan en el desarrollo actitudinal, la formación de la personalidad y la colaboración social. Aunque demandan poco esfuerzo físico, son efectivos para fomentar habilidades sociales y emocionales, permitiendo a los participantes interactuar y compartir dentro del grupo. Su simplicidad en la organización y producción facilita su implementación en contextos educativos y recreativos, con actividades como bolas o canicas y desafíos, promoviendo el aprendizaje y la interacción social sin necesidad de esfuerzo físico intenso. (p. 43)

Los juegos pasivos son reconocidos por ser poco activos, con una menor cantidad de movimientos durante el desarrollo del juego, de tal forma se puede ejecutar en lugares amplios o pequeños teniendo en cuenta siempre el desarrollo psicomotriz, la estructuración de la personalidad, la integración social en un equipo, ya que no se requiere hacer un esfuerzo físico, estos juegos en su gran medida son ejecutados por niños y adultos siendo quienes son los participantes los activos simples de generar el juego.

Salazar (2000) nos menciona con respecto a los juegos pasivos que la mayoría de estos juegos requiere poco material ya que son fáciles de organizar, favorece la agilidad mental y la concentración del jugador reforzando los componentes sociales y emocionales.

Por otro lado, de acuerdo con la postura del autor los juegos pasivos requieren poca actividad o movimiento corporal y recursos lo cual contribuye en el desarrollo cognitivo y emocional en los niños fortaleciendo en los componentes en el ámbito social y emocional a continuación tenemos los siguientes juegos:



La rompecabeza

Aguirre (2011) Es un juego que consiste en encontrar una imagen determinada que está dividida en varias piezas que encajan entre sí, este es uno de los juegos más conocidos que existe que brindan beneficios en desarrollo de la motricidad fina y las habilidades cognitivas y emocionales en los niños.

El teléfono descompuesto

Sailema y Sailema (2018) Es un juego clásico y sencillo de organizar que consiste en elegir una palabra o frase en seguida pasársela o susurrarle al oído a cada participante de esta manera se puede ver cuánto, ha cambiado la frase o la palabra seleccionada, lo que se necesita para realizar este juego son más de 5 participantes y susurrar suavemente la palabra.

Las adivinanzas

Cerrillo (2000) Son juegos populares como instrumentos de enseñanza para los niños aplicada de mucha frecuencia en diversos contextos, así como la escuela, familia, este acertijo consiste en la descripción de las características de manera enigmática sobre el objeto o cosa para que la otra persona intente descubrirlo la respuesta.

El rey manda

Sailema y Sailema (2018) Este juego es una actividad lúdica que consiste en seleccionar al rey o Reyna quien dirige el juego y los participantes forman parte del equipo, fomentando la motivación permanente en la participación de los niños quienes cumplirán el pedido del rey.

En conclusión, los juegos mencionados son actividades lúdicas que permite a los niños a desarrollar en diversas habilidades socioemocionales, de integración, socialización y los valores al momento de realizar el juego.



Juegos cooperativos

Para Garaigordobil (2003) nos definen con respecto a los juegos cooperativos lo siguiente:

Los juegos cooperativos promueven la colaboración y el trabajo en equipo, donde los participantes trabajan juntos para alcanzar metas comunes, dando y recibiendo apoyo. Estos juegos fortalecen la comunicación, la cohesión grupal y la confianza mutua, enseñando a aceptar y valorar las contribuciones de los demás. Además, fomentan habilidades sociales y emocionales, como la empatía y la asertividad, facilitando la interacción armoniosa y el desarrollo interpersonal. (p.14)

Con respecto a la postura del autor, los juegos cooperativos es la actividad donde que integran el grupo ofrecen y perciben ayuda para obtener los objetivos para el bien común del grupo, así mismo estos juegos tienen el propósito de fomentar la comunicación, socialización, y confianza entre los que forman parte del juego, contribuyendo en la cooperación, empatía, y la conducta social y emocional por el bienestar social de los demás.

Velasquez (2004) nos menciona con respecto a los juegos cooperativos lo siguiente:

Los juegos cooperativos son actividades colectivas donde los participantes trabajan juntos para alcanzar metas compartidas, sin oposición entre sus acciones. En lugar de competir, colaboran y asumen roles similares o complementarios, enfocándose en el trabajo en equipo y la cooperación mutua. Esta dinámica fomenta la comunicación, la resolución conjunta de problemas y el apoyo mutuo, fortaleciendo el



sentido de pertenencia y unidad. A través de la colaboración, los jugadores desarrollan habilidades sociales esenciales y refuerzan la importancia del esfuerzo colectivo, valorando la cooperación y el respeto mutuo en el proceso. (p. 25)

Por otro lado, según al argumento del autor los juegos cooperativos son aquellas actividades que se ejecutan en grupos donde el objetivo de los integrantes es compatible, es decir donde no existe una objeción sobre la acción de los mismos integrantes, sin embargo, todos buscan una meta en común, desempeñando el mismo rol que los demás.

La comunicación o interacción y confianza es fundamental para poder llegar a la meta en el juego.

El globo

El juego consiste en que los jugadores o participantes deben lanzar un globo inflado al aire, la finalidad es que el globo no debe tocar o caer al suelo, para ello se debe dar toques con los dedos o con cualquier parte del cuerpo evitando que se caiga al suelo.

La cadena

Es uno de los juegos cooperativos que consiste en que los jugadores se cojan de la mano formando una cadena, donde tendrán que ir tocando a los otros participantes del juego para unirlos al grupo, sin embargo los demás participantes podrán huir, pero si los integrantes son alcanzado o atrapado tendrá que unirse al grupo hasta el último participante que quede, al concluir el juego se inicia un nuevo turno de los jugadores que fueron atrapados en el primer turno.



La cuerda

Este juego consiste en formar dos equipos y seleccionarlos a cada lado de la cuerda, en el centro se debe colocar una punto o línea para el límite, una buena coordinación, comunicación y la fuerza del equipo son las claves para ganar el juego, así que los participantes de cada equipo deben tener una buena comunicación entre ellos para poder lograr lo que deseen.

3.2.2. Desarrollo socioemocional

Astudillo (2018) nos describe lo siguiente a cerca del desarrollo socioemocional lo siguiente:

El desarrollo socioemocional es esencial para el crecimiento infantil, ya que permite a los niños entender y gestionar sus emociones, así como reconocer y responder a los sentimientos de los demás. Incluye competencias como la empatía y el control emocional, fundamentales para establecer relaciones saludables y adaptarse a diversos entornos sociales. Además, facilita habilidades básicas como la cooperación, la autorregulación y la atención, promoviendo la colaboración efectiva en grupos y el éxito en contextos estructurados como el aula. Estas capacidades no solo mejoran el bienestar emocional del niño, sino que también contribuyen a su desarrollo integral y equilibrado. (p. 39).

Conforme a posición del autor el desarrollo socioemocional es la aptitud que posee el niño de entender los sentimientos de las personas que lo rodea además de manejar sus conductas e integrarse bien con los demás para que pueda obtener habilidades fundamentales que se requieren así como la cooperación, empatía y buen manejo de sus emociones.

Para Kristel y Rocío (2020) nos define con relación al desarrollo



socioemocional lo siguiente:

El desarrollo socioemocional implica habilidades cognitivas y emocionales que permiten a una persona mejorar su bienestar y el de quienes la rodean. Incluye la capacidad de comprender y regular emociones propias y ajenas, lo que fortalece las relaciones interpersonales y contribuye a una mayor satisfacción en la vida social. Estas habilidades también impactan positivamente en el ámbito académico y laboral, ayudando a manejar el estrés, resolver conflictos y colaborar en equipo, lo que favorece el éxito personal y profesional. Así, el desarrollo socioemocional no solo mejora la vida individual, sino que también enriquece la vida comunitaria y promueve una participación significativa en la sociedad. (p.35)

De acuerdo con el autor nos dice que el desarrollo socioemocional son destrezas o las habilidades cognitivas y emocionales que el individuo puede adquirir y desarrollar para su conducta y así poder obtener un beneficio personal e integral, de esta manera obteniendo buenos resultados a nivel de su salud, relación social y laboral, con el fin de aportar de manera positiva en la sociedad.

Desarrollo emocional

Según Martínez y otros (2000) nos define con relación al desarrollo emocional lo siguiente:

El desarrollo emocional o afectivo es clave en la formación de la identidad del niño, permitiéndole construir su autoestima y sentido del yo a través de interacciones con figuras significativas. Este proceso incluye el aprendizaje de la identificación, expresión y regulación de



emociones, lo cual es crucial para la seguridad en sí mismo, el bienestar personal y la adaptación social. Al dominar estas habilidades, el niño fortalece su capacidad para formar relaciones saludables y enfrentar desafíos con resiliencia, favoreciendo así su integración y colaboración efectiva en diversos contextos. (p. 55)

Con respecto a la postura del autor el desarrollo emocional es un proceso mediante esto el niño construye su identidad, autoestima, seguridad y confianza para poder desenvolverse en la sociedad, de esta forma la interacción con los demás le permitirá identificarse como un apersona única y diferente a los demás, así mismo por medio de este proceso el niño puede diferenciar, controlar y expresar sus emociones.

Según Enesco, (2010) nos manifiesta con frente al desarrollo emocional lo siguiente:

El desarrollo emocional es todo aquello relacionado con la construcción de la autoestima e identidad y la confianza en uno mismo. Las relaciones que se establezcan con las personas y con los estímulos del entorno, van a determinar en gran medida las emociones.

De acuerdo con la posición del autor el desarrollo emocional es la habilidad o un proceso integral y progresiva mediante el cual los niños obtiene la capacidad de poder entender, explorar, manifestar y manejar sus emociones desarrollando relaciones interpersonales con su entorno que lo rodea.

Desarrollo social

Para Piaget (1995), el desarrollo social es un proceso gradual que avanza



desde una perspectiva individualista hacia una integración más compleja en la vida social. Comienza con el estadio del autismo, donde el niño se centra en sí mismo y tiene interacciones limitadas con el mundo exterior.

Luego pasa por el egocentrismo, donde empieza a reconocer que los demás tienen pensamientos y sentimientos distintos, aunque aún predomina su propia perspectiva. Finalmente, alcanza la etapa de cooperación, en la que el niño desarrolla una comprensión madura de las normas sociales, la empatía y la colaboración, logrando una integración social más efectiva y funcional.

Con relación a la definición del autor el desarrollo social en el ser humano es un proceso que empieza a nivel individual y de manera progresiva se relaciona con su entorno mediante los siguientes estadios como el autismo, el egocentrismo y la cooperación con el grupo social.

Rudolph (2000) señala que el desarrollo social en los niños implica la evolución de sus pautas de conducta, sentimientos, actitudes y conceptos en relación con los demás.

A medida que los niños crecen, sus percepciones y respuestas hacia el entorno social se vuelven más complejas y matizadas. Inicialmente, los niños tienen una visión egocéntrica de las relaciones interpersonales, centrada en sus propias necesidades, pero con el tiempo desarrollan una mayor capacidad para empatizar, cooperar y ajustarse a las normas sociales.

Este proceso continuo refleja un avance en la comprensión de la dinámica social y en la capacidad para construir y mantener relaciones saludables a lo largo de sus vidas.

Por otro lado, el autor nos menciona que el desarrollo social del niño normas de conducta, sentimientos, y acciones que los niños muestran en la



integración con su entorno y la forma en que estos periodos evolucionan de acuerdo con la edad.

Emociones básicas y secundarias

Ekman (1972) describe las emociones primarias como:

Reacciones innatas presentes desde el nacimiento, fundamentales para la adaptación y existencia del individuo. Estas emociones básicas, como la alegría, tristeza, miedo, enojo, asco y sorpresa, emergen espontáneamente en respuesta a estímulos del entorno y permiten a los bebés comunicar sus necesidades y responder de manera efectiva. (p.45)

Las emociones básicas según el autor son las emociones que se manifiestan desde el instante del nacimiento, siendo parte fundamental del proceso adecuarse al contexto social mediante la interacción con las personas que nos rodean, en seguida mencionamos algunas emociones que se expresa durante los primeros días al nacer.

Según Ekman (1972), las emociones secundarias:

Surgen del crecimiento personal y de la interacción social, combinando diversas emociones primarias. A diferencia de las emociones primarias, que se manifiestan de manera más evidente, las emociones secundarias no siempre se expresan a través de gestos claros, lo que dificulta su identificación. Estas emociones más complejas reflejan el desarrollo emocional y las experiencias interpersonales del individuo. (p.67)

De acuerdo con la posición del autor las emociones secundarias son



aquellas que manifiestan como secuencia de la socialización y desarrollo de las aptitudes cognitivas que le permite al niño a integrarse con los demás, también son las emociones combinadas y tenemos algunos ejemplos:

Temor

Para Aristóteles (2005), el miedo es un estado emocional que se distingue de la voluntad y el intelecto. Es un afecto que nos hace percibir nuestro entorno como amenazante e incierto, configurando nuestra visión del mundo en términos de peligro y amenaza.

Vergüenza

Según Ausubel (1995), la vergüenza es una emoción que se manifiesta principalmente en contextos públicos y se origina a partir de la desaprobación de los demás. Esta emoción requiere la presencia, ya sea real o imaginada, de otros individuos para desencadenarse.

La vergüenza surge cuando una persona percibe que sus acciones o comportamientos no cumplen con las expectativas sociales o personales, y experimenta un sentimiento de incomodidad o humillación debido a la evaluación negativa de otros.

Además, Ausubel destaca que la vergüenza tiene una dimensión social significativa, ya que está intrínsecamente vinculada a las normas y valores del grupo al que se pertenece. La percepción de ser observado o evaluado por los demás amplifica la experiencia de la vergüenza, haciendo que esta emoción sea particularmente relevante en situaciones de interacción social. En este sentido, la vergüenza no solo afecta el bienestar emocional del individuo, sino que también influye en su comportamiento y en cómo se relaciona con su entorno social.



Enfado

Temberg y Campos (1990) definen la ira como un estado emocional caracterizado por una serie de sentimientos intensos, tales como irritación, enojo, furia y rabia. Esta emoción se manifiesta con una alta activación del sistema nervioso autónomo, que incluye reacciones fisiológicas como el aumento de la frecuencia cardíaca y la presión arterial.

La respuesta emocional de ira también está asociada con una activación del sistema endocrino, que puede llevar a la liberación de hormonas como la adrenalina y el cortisol, contribuyendo a una serie de cambios corporales que preparan al individuo para la acción.

Además, la ira suele ir acompañada de una tensión muscular significativa, que puede manifestarse en forma de tensiones en los músculos del rostro, las manos o el cuerpo en general.

El impacto de la ira en el comportamiento y en el bienestar físico y emocional es considerable. La alta activación fisiológica que acompaña a la ira puede interferir con la capacidad de una persona para pensar de manera clara y racional, lo que puede llevar a decisiones impulsivas o a comportamientos agresivos.

La tensión muscular y el aumento de la activación endocrina también pueden contribuir a efectos negativos sobre la salud física a largo plazo, como problemas cardiovasculares o de estrés crónico. Por lo tanto, comprender y manejar adecuadamente la ira es crucial para mantener el equilibrio emocional y la salud general, y para facilitar interacciones sociales más saludables y constructivas.



Ansiedad

Stemberg y Campos (1990) destacan que la ansiedad es una emoción natural y frecuente que surge en respuesta a situaciones estresantes o inciertas. Aunque puede resultar incómoda, su función adaptativa es crucial, ya que prepara al individuo para enfrentar desafíos al activar mecanismos de alerta que mejoran el rendimiento y la toma de decisiones bajo presión.

Esta emoción ayuda a enfocar la atención en problemas inminentes y movilizar recursos físicos y mentales, facilitando así una adecuada preparación y adaptación a las circunstancias adversas.

Además, la ansiedad juega un papel fundamental en la adaptación al entorno, proporcionando una respuesta emocional que permite a las personas manejar la incertidumbre y el estrés. A través de la experiencia de ansiedad, los individuos desarrollan estrategias de afrontamiento y habilidades para manejar el estrés, lo que contribuye a su bienestar general.

Aunque la ansiedad en exceso puede ser debilitante, en niveles moderados actúa como una fuerza motivadora que impulsa a la acción y a la resolución de problemas, apoyando el crecimiento personal y la adaptación efectiva en la vida cotidiana.

Componentes del desarrollo emocional

Según Goleman (1995), la inteligencia emocional es un conjunto de habilidades, actitudes y competencias que influyen en la conducta, las reacciones y los estados mentales de una persona. Esta capacidad abarca la habilidad para reconocer, comprender y gestionar las propias emociones, así como las de los demás, y juega un papel significativo en la manera en que los individuos



interactúan y responden a su entorno.

La inteligencia emocional, según García y Giménez (2010), se fundamenta en una serie de principios básicos que son esenciales para su correcta aplicación. Estos componentes incluyen habilidades para reconocer y gestionar las propias emociones, entender las emociones de los demás y aplicar este conocimiento para mejorar las interacciones y la toma de decisiones.

Autoconciencia

Según Amasifuen et al. (2016), la autoconciencia "es la capacidad de reconocer y comprender los propios sentimientos, fortalezas, estados de ánimo e impulsos, así como el impacto que estos tienen sobre los demás" (p.28).

De acuerdo con la posición de los autores nos menciona que la autoconciencia es las habilidades de conocerse así mismo y saber nuestras fortalezas y debilidades, viendo las consecuencias que tienen estos sobre la sociedad.

Autocontrol

Skinner (1953) sostiene que el autocontrol no es un rasgo fijo, sino un proceso mediante el cual el individuo ajusta la probabilidad de sus respuestas al modificar las variables que influyen en ellas, con una notable influencia del entorno social.

La capacidad de manejar impulsos, pensamientos y emociones es fundamental para regular nuestras respuestas emocionales y comportamentales de manera efectiva, evitando reacciones impulsivas y mejorando nuestra toma de decisiones.

Esta habilidad es crucial para mantener la concentración y la objetividad bajo presión, permitiendo una gestión eficaz de situaciones difíciles. Conservar la



calma no solo facilita la resolución de problemas y mejora el desempeño, sino que también contribuye al bienestar general y a la salud de las relaciones interpersonales, siendo esencial para el éxito personal y profesional.

Laplanche Et. al. (2004) describen con respecto al autocontrol lo siguiente:

El autocontrol es esencial en el desarrollo infantil, pues permite a los niños gestionar sus emociones y comportamientos conforme a las normas sociales y morales. Durante los primeros años, los niños experimentan intensas emociones como frustración e ira frente a las restricciones sociales.

Este proceso está ligado a la formación del Superyó, según Freud, que actúa como la conciencia moral del individuo. A medida que los niños internalizan normas y valores, desarrollan una mayor capacidad de autoobservación y control sobre sus impulsos, facilitando su adaptación social y emocional y contribuyendo a la formación de su personalidad y comportamiento moral.

Por otro lado, los autores consideran que el autocontrol es uno de factores fundamentales por la evolución que origina durante el desarrollo de la infancia, en esta etapa los niños presentan diferentes conductas tales como el enojo, ansiedad, agresividad, miedo frente a la a las normas sociales auto observación y creación de ideas.

Automotivación

Roca (2006) manifiesta con referente a la automotivacion lo siguiente:

La automotivación es la capacidad de impulsar y dirigir el propio comportamiento mediante el entendimiento de las propias motivaciones y mecanismos internos. Se refiere a la habilidad de generar y regular la motivación personal basándose en el conocimiento propio, transformando pensamientos en acciones efectivas.



De acuerdo con la postura del autor la automotivación se origina a partir de los conocimientos que el individuo posee, así mismo la automotivación consiste en abordar el manejo de la fuerza que le motiva a actuar utilizando sus saberes o conocimientos que posee sobre sí mismo, plasmando sus conocimientos y emociones.

Empatía

Moya, (2018) menciona con respecto a la empatia lo siguiente:

La empatía es una habilidad esencial para el desarrollo moral y la supervivencia, ya que nos permite entender y conectar con las emociones de los demás, facilitando las interacciones sociales. Al ponernos en el lugar de otras personas, podemos relacionarnos mejor y colaborar efectivamente, dado que la interacción y el apoyo mutuo son cruciales para nuestra adaptación y bienestar en el contexto social.

La empatía es la destreza primordial para el desarrollo demuestra personalidad y para la convivir, ya que nos accede a comprender lo que sienten las otras personas vincularnos con el entorno que nos rodea, nadie se siente bien viviendo solo ya que no podría sobrevivir sin interrelacionarse con las personas que lo rodean, por eso esta habilidad se entiende como la capacidad de ponerse en el lugar del otro en el aspecto emoción al y afectiva.

Habilidades socioemocionales

Para Bisquera (2003) Las competencias socioemocionales abarcan los conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para entender, expresar y gestionar adecuadamente las emociones. Estas competencias son esenciales para manejar las experiencias emocionales de manera efectiva y para



interactuar de forma saludable con los demás.

De acuerdo al autor nos define las habilidades socioemocionales como una serie de saberes, capacidades y conductas fundamentales para poder entender, manifestar y controlar adecuadamente las expresiones emocionales.

Gutiérrez-Torres & Buitrago-Velandia (2019) señala con respecto a las habilidades socio emocionales lo siguiente:

Las habilidades socioemocionales son competencias y disposiciones que facilitan el manejo y regulación de estados de ánimo y sentimientos. Estas habilidades permiten generar respuestas adecuadas tanto verbal como no verbalmente, adaptándose al contexto emocional y social, y contribuyendo a comportamientos acertados en diversas situaciones.

Con relación a la posición del autor nos señala que las habilidades socioemocionales son un conjunto de competencias o herramientas que les permite poder entender o regular sus emociones, dando origen a varias respuestas que manifiestan de forma oral o a través de gestos que conlleva a la generación de actitudes apropiados de acuerdo con el entorno emocional y social de las personas.

Por otro lado, algunos autores plantean que desde la temprana edad los niños deben desarrollar actividades de aprendizaje cooperativo o grupos de discusión acerca de un tema como una didáctica. De esta forma esta metodología contribuye en la interacción de los niños, así mismo de su interés intrínseco en el manejo de las emociones, existe una posibilidad de que estos ayuden a bajar las conductas negativas en los niños.

Integración grupal

La educación tiene por función primordial la adaptación social del niño, esto



permite promover su integración en su entorno social a través de la socialización, por donde cada sujeto, a través de la interacción con los demás, desarrolla diferentes formas de sentir, pensar y expresar sus emociones generando una participación adecuada en la sociedad.

Cumplimiento de reglas

En nuestra vida cotidiana, estamos sujetos a una dualidad entre obligaciones y derechos, que nos guía en la aplicación de diferentes reglamentos para gestionar diversas situaciones. Esta dualidad nos ayuda a comprender y cumplir con las normas que regulan nuestras acciones y comportamientos en diferentes contextos.

Las normas de convivencia son fundamentales y se aplican en múltiples aspectos de nuestra vida, desde reglamentos de propiedad compartida hasta las reglas de respeto y orden en grupos sociales. Un ejemplo primordial de este tipo de normas es la familia, que se basa en derechos y deberes compartidos para garantizar una convivencia armónica.

En el ámbito educativo, también existen reglas que definen las obligaciones y derechos de todos los miembros de la comunidad escolar. Estas normativas no solo regulan el cumplimiento de tareas y responsabilidades, sino que también aseguran que se respeten los derechos individuales mientras se persigue el objetivo común del desarrollo académico.

En toda área de nuestras vidas tenemos deberes que cumplir, siempre con la responsabilidad sobre el cargo, sin embargo, por otro lado, tenemos en antagonismo los derechos, esta dualidad nos permite instaurar normas en la vida que se aplican en las acciones cotidianas, por lo cual tenemos las normas de convivencia que se aplica en diferentes aspectos en nuestra vida cotidiana.



En el ámbito educativo también tenemos reglas o normas mediante el cual se practica los principios y valores, en donde cada grupo tiene deberes que cumplir y una responsabilidad concreta con la finalidad que persigue el desarrollo académico.

Trabajo en equipo

Es la capacidad de trabajo tipo psicológico que contribuye en los individuos de manera positiva porque fomenta el compañerismo e integración. Al generar entusiasmo y satisfacción al realizar actividades determinadas puede generar buenos resultados, es importante que exista cohesión y pertenencia al equipo compartiendo valores, principios, conductas y reglas que favorezcan el bien común.

Por otro lado, el trabajo en equipo es eficiente para todo el equipo involucrado, ya que promoverá satisfacción, sociabilidad y empáticos al respetar la opinión de los demás, a través del trabajo en equipo podemos desarrollar las habilidades generales con métodos relacionados a la reducción o solución de los problemas que presentan cada miembro del equipo, así como el miedo, ansiedad, nerviosismo.

3.3. Marco conceptual

Autoconocimiento: es el conocimiento de uno mismo y el saber que un individuo obtiene sobre ella misma, fortalezas y debilidades a nivel psicológico y espirituales durante el transcurso de la vida.

Autocontrol: Es una habilidad que favorece a los niños a controlar sus emociones, pensamientos, comportamientos y deseos de sí mismo frente a los impulsos, donde este proceso cognitivo nos conlleva a cumplir nuestros objetivos.



Automotivación: es el impulso o el primer paspo que te lleva a lograr algo que te has propuesto es decir el estímulo hacia uno mismo para obtener lo que desea.

Cumplimiento de reglas: son principios o normas que se imponen para dirigir una actividad determinada así como la realización de un juego, en donde los participantes acatan a las reglas.

Desarrollo socioemocional: es un procesos integral y progresiva mediante el cual los niños obtienen la capacidad de entender, explorar, y organizar sus emociones y sentimientos desarrollando relaciones eficaces con su entorno.

Emociones básicas: son las emociones que se manifiestan desde el instante del nacimiento, siendo parte fundamental del proceso adecuarse al contexto social mediante la interacción con las personas que nos rodean, en seguida mencionamos algunas emociones que se expresa durante los primeros días al nacer.

Empatía: es la capacidad que tiene la persona de poder adquirir los pensamientos y emociones de las personas de su entorno, es decir saber ponerse en el lugar del otro.

Habilidades socioemocionales: son una serie de herramientas o recursos que nos permiten entender u controlar nuestras emociones hacia los demás y la integración a un grupo social.

Integración grupal: es la acción de socializar o mantener una comunicación integral con los integrantes de un determinado grupo.

Juegos tradicionales: son aquellos juegos típicos de un pueblo que se desarrolla con o sin la intervención de los juguetes o materiales, a su vez es propicio el empleo de su propio cuerpo del individuo.

Juegos: es una actividad que se desarrolló entre uno o más jugadores o



participantes, haciendo uso de su imaginación o recursos con la finalidad de divertirse en grupo.

Juegos pasivos: son aquellos juegos donde el acto físico no es prioritario ya que una o varios individuos realizan actividades donde se desarrolla más el pensamiento y la creatividad.

Juegos activos: también llamados juegos de contacto, son aquellos juegos de movimientos o acción donde hay desgaste de energía entre estos tenemos los juegos en equipo o grupos.

Trabajo en equipo: es una acción que contribuye en la lealtad, seguridad y la autoestima que satisface las necesidades e intereses de los integrantes del equipo para lograr un bien común.



CAPÍTULO IV

PLANIFICACIÓN, EJECUCIÓN Y RESULTADO

4.1. Metodología

En cualquier estudio o investigación, es importante asegurar que los hechos y relaciones obtenidos sean precisos y confiables; para lograr esto, se debe seguir una metodología rigurosa que organice y estructure el proceso de investigación, permitiendo que los resultados sean significativos y válidos.

Para la recolección de datos en el presente estudio, se empleó el Método Científico, dado que la investigación se basa en aplicaciones estadísticas y utilizo una serie de instrumentos adecuados para garantizar la precisión y pertinencia de los datos recolectados. Este enfoque metodológico asegura que los resultados sean fiables y reflejen de manera exacta el fenómeno investigado.

Así para la obtención de datos, se ha procedido con el tratamiento considerando la aplicación del instrumento de recolección de la información, los datos obtenidos fueron sistematizados de acuerdo con la escala que se utiliza en el sistema educativo el cual respondió a la situación curricular y del sistema de evaluación.



4.1.1. Métodos aplicados a la investigación

En el presente trabajo de investigación, se emplearon varios métodos para abordar y analizar el problema en cuestión.

El Método sintético se utilizó para analizar el problema general del estudio, permitiendo una visión comprensiva del tema en cuestión.

El Método deductivo facilitó el análisis y la observación a través del método hipotético deductivo, que permitió contrastar una conjetura basada en un marco teórico específico. Esto condujo a la demostración de la segunda variable mediante un modelo explicativo en un estudio transversal, caracterizando la investigación como básica.

El Método analítico permitió desglosar y examinar las características y elementos del problema planteado, proporcionando una descripción detallada de los aspectos involucrados.

Finalmente, el Método inductivo ayudó a examinar el problema de manera particular, facilitando la formulación de conclusiones a partir de observaciones específicas.

4.1.2. Diseño de la investigación

Para la presente investigación que se efectuó corresponde tomar en cuenta un tipo de diseño no experimental, según la teoría investigativa será el diseño específico descriptivo a fin de observar la situación de influencia.

Según Sánchez-Reyes citado por Ñaupas Et. al (2018) afirma que el diseño no experimental se basa en:

Es un enfoque de investigación que se utiliza para estudiar fenómenos y relaciones sin la manipulación deliberada de variables independientes. A



diferencia de los diseños experimentales, en los cuales los investigadores manipulan y controlan variables para establecer relaciones causales, los diseños no experimentales se centran en la observación y la recopilación de datos tal como se presentan naturalmente.

De forma específica se ha utilizado el diseño descriptivo: el cual se utilizó para describir características, comportamientos o condiciones en una población o muestra en un momento dado. No se busca establecer relaciones causales, solo describir lo que se observa.

M -----> O

Donde: M = muestra y O= observación

4.1.3. Población

Según Ñaupas et al. (2018), la población en una investigación se define como el conjunto total de unidades de estudio que poseen las características necesarias para ser incluidas en el análisis. Estas unidades pueden ser personas, objetos, conglomerados, hechos o fenómenos que cumplen con los criterios establecidos para el estudio.

En el contexto de la investigación, la población representa el total de datos o unidades que comparten propiedades comunes relacionadas con el problema de investigación. En el caso específico del estudio mencionado, la población está constituida por los niños de la IEI N° 44 de la ciudad de Putina.

Tabla 1

Población de niños en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

SECCIONES	N° DE NIÑOS
3 años	10
4 años	15
5 años	25
TOTAL	50

Nota. http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0229971&anexo=0

4.1.4. Muestreo

Según Ñaupas et al. (2018), la muestra se define como:

Una porción de la población que posee las características necesarias para la investigación. Es importante aclarar que, a diferencia de la población total, la muestra es solo una parte de ella y no puede ser considerada como el todo. Un error común es afirmar que "la muestra está conformada por la población por ser esta pequeña", lo cual es incorrecto, ya que la muestra representa solo una fracción del conjunto total. (p. 334)

Se tiene una concepción sobre la muestra como un sub conjunto de la población, como una parte seleccionada, manteniendo características comunes, las cuales nos permiten que sus conformantes sea consideradas en la investigación, es decir, que cuando se tiene una población se divide está a fin de tomar para la investigación y desarrollar la misma.

Para la presente investigación se eligió una muestra no probabilística de tipo intencionado, cuyas características sea definido al elegir a todos los niños

matriculados en la IEI N° 44 del distrito de Putina que se detalla a continuación:

Tabla 2

Muestra de niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

SECCIONES	N° DE NIÑOS
5 años	25
TOTAL	25

Nota. http://escale.minedu.gob.pe/PadronWeb/info/ce?cod_mod=0229971&anexo=0

4.1.5. Técnicas instrumentos y fuentes de recolección de datos

a) Técnicas

Para la recolección de datos, se emplearon diversas técnicas, incluyendo la observación directa, esta técnica permitió captar información detallada y variada sobre el comportamiento, las actitudes y las percepciones relacionadas con el tema de estudio.

La observación: Se utilizó como técnica principal para la recolección de datos, enfocándose en examinar el desarrollo socioemocional de los niños a través de su participación en juegos tradicionales. Este método implicó una vigilancia detallada y estructurada del comportamiento y las interacciones de los niños durante las actividades lúdicas, permitiendo registrar de manera precisa cómo estas experiencias influyen en sus habilidades emocionales y sociales.

La observación se realizó siguiendo un protocolo definido para garantizar la consistencia y la validez de los datos recolectados, proporcionando así una visión integral del impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de los niños.

b) Instrumentos

Ficha de observación: Se utilizó para realizar la observación sistemática, permitiendo evaluar 15 indicadores relacionados con los juegos tradicionales y su impacto en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años. Esta herramienta emplea un baremo definido por el investigador y se aplicó durante las sesiones de clase para recoger datos precisos.

c) Fuentes de recolección de datos

Para la presentación de la investigación, se utilizaron diversas fuentes como Internet, artículos científicos, libros del Ministerio de Educación del Perú, textos, revistas y tesis, entre otros, para asegurar una base sólida y diversa de información.

4.1.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El procesamiento estadístico de la investigación siguió un enfoque sistemático y estructurado, que incluyó varias etapas clave:

Codificación de datos: Se organizó la información en un formato adecuado para su análisis mediante una matriz de datos, transformando las respuestas en variables numéricas o categóricas para facilitar su interpretación.

Descripción y análisis de los datos: Se realizaron análisis estadísticos básicos, utilizando medidas descriptivas para identificar tendencias y patrones en las variables relevantes.

Interpretación de los resultados: Los resultados fueron interpretados a través de técnicas estadísticas y cualitativas, analizando cómo las variables

(planificación, infraestructura, formación) se relacionan con la implementación de TIC en los Oficiales del Ejército Peruano.

Representación gráfica: Se utilizaron figura estadística de barras simples para mostrar los resultados de manera clara y concisa, facilitando su comprensión y mejorando la interpretación de los hallazgos para los diferentes públicos.

4.2. Resultados

Tabla 3

Dimensión: Percepción sobre las emociones básicas y secundarias en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	2	8,0
	A veces	16	64,0
	Siempre	7	28,0
	Total	25	100,0

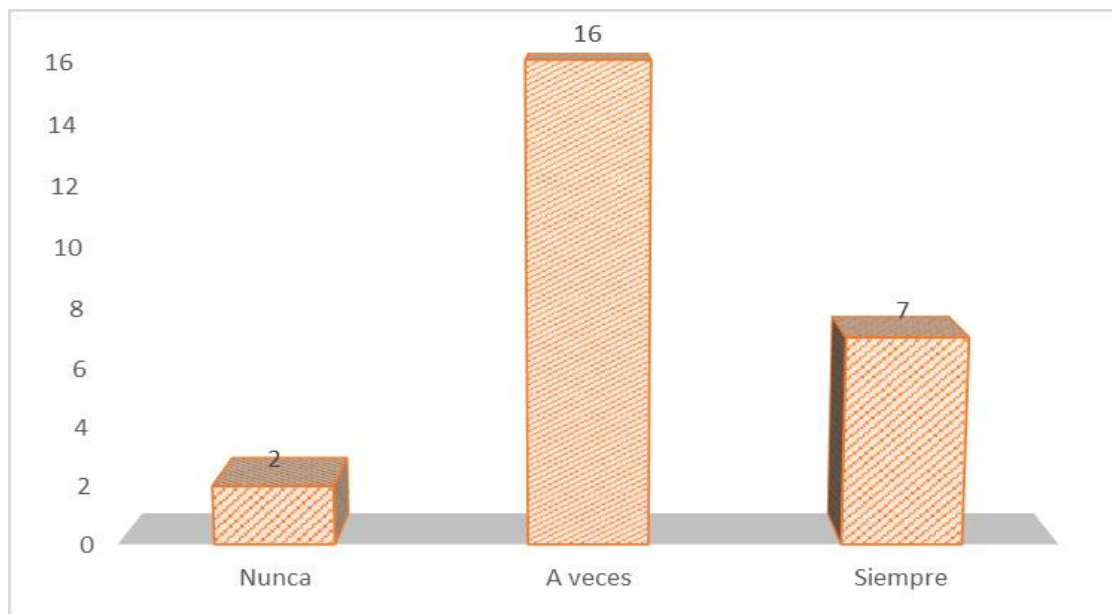
Nota. Información obtenida al aplicar el instrumento de recolección de datos ficha de observación durante las sesiones de clase.

De la información obtenida durante la observación mediante el instrumento de recolecta respectiva se tuvo que, los niños mostraron emociones básicas y secundarias en algunos casos 2 niños nunca mostraron siendo el 8% de la muestra analizada; 16 niños se percibieron en ellos que mostraron a veces sus emociones básicas y secundarias y finalmente han sido 7 niños que siempre mostraron sus emociones básicas y secundarias siendo en términos relativos el 28% de la muestra estudiada.

En resumen, la mayoría de los niños han mostrado a veces sus emociones básicas y secundarias los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

Figura 1

Dimensión: Percepción sobre las emociones básicas y secundarias en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.



Nota. Información obtenida de la presentación de la tabla 2.

Tabla 4

Dimensión: percepción sobre los componentes del desarrollo emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	1	4,0
	A veces	17	68,0
	Siempre	7	28,0
	Total	25	100,0

Nota. Información obtenida al aplicar el instrumento de recolección de datos ficha de observación durante las sesiones de clase.

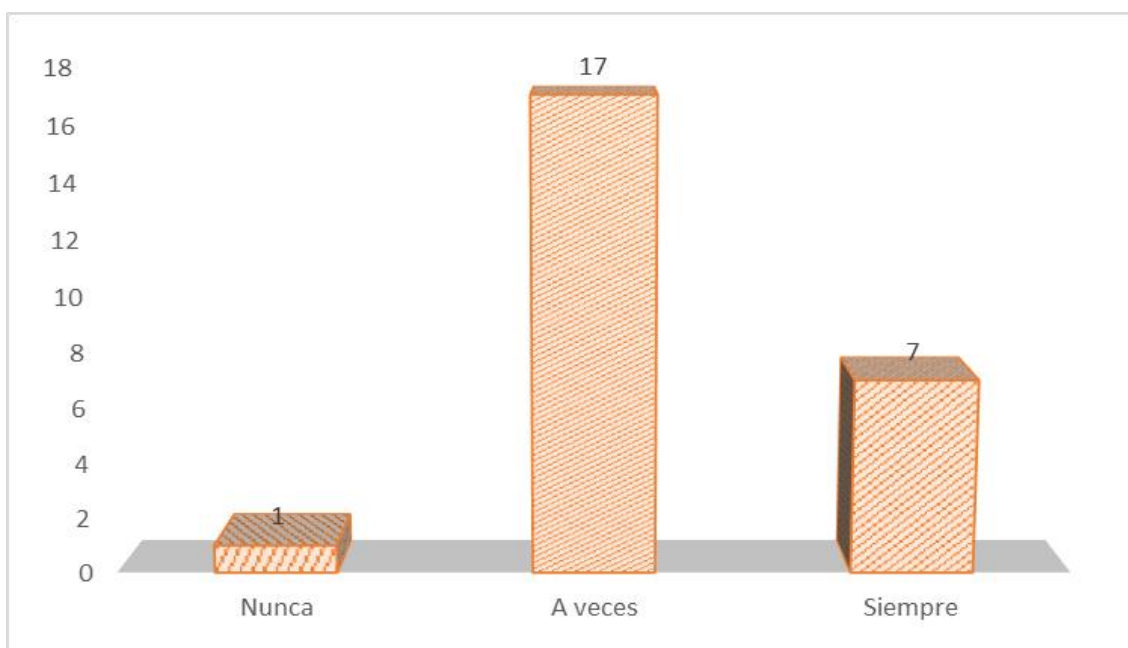
De la información obtenida durante la observación mediante el instrumento de recolecta respectiva se tuvo que, en los niños se han identificado los componentes del desarrollo socioemocional, en algunos casos 1 niño nunca se identificó sus componentes socioemocionales siendo el 4% de la muestra

analizada; 17 niños se percibieron en ellos que mostraron a veces se han identificado los componentes del desarrollo socioemocional y finalmente han sido 7 niños que siempre se han identificado los componentes del desarrollo socioemocional siendo en términos relativos el 28% de la muestra estudiada.

En resumen, la mayoría de los niños han mostrado a veces se han identificado los componentes del desarrollo socioemocional los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

Figura 2

Dimensión: percepción sobre los componentes del desarrollo emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.



Nota. Información obtenida de la presentación de la tabla 4.



Tabla 5

Dimensión: percepción sobre las habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	1	4,0
	A veces	17	68,0
	Siempre	7	28,0
	Total	25	100,0

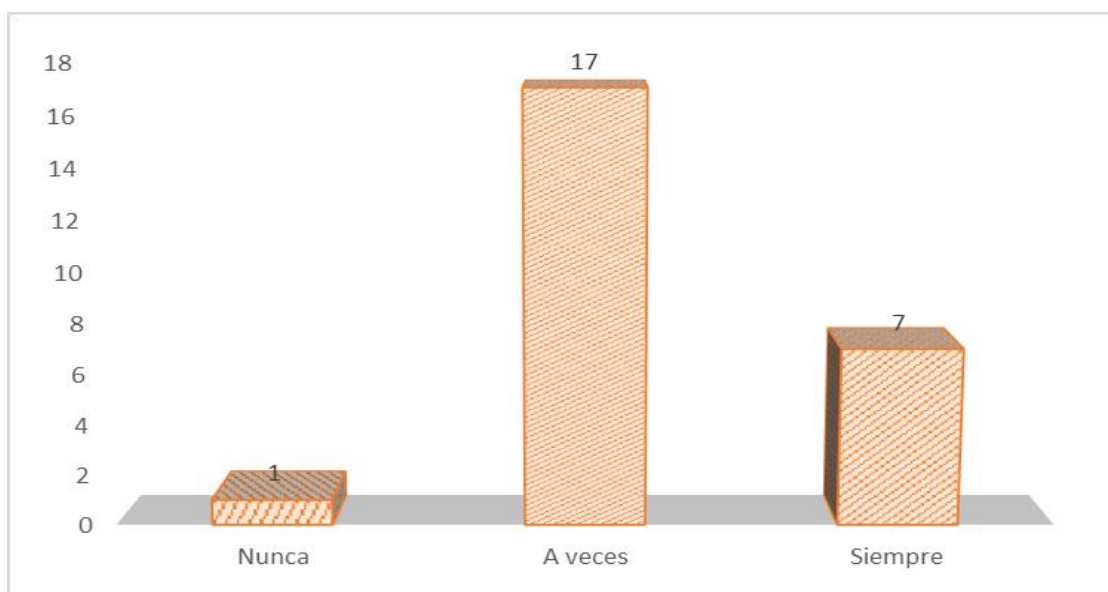
Nota. Información obtenida al aplicar el instrumento de recolección de datos ficha de observación durante las sesiones de clase.

De la información obtenida durante la observación mediante el instrumento de recolecta respectiva se tuvo que, en los niños se han percibido e identificado sus habilidades socioemocionales, en algunos casos 1 niño nunca se ha identificado sus habilidades socioemocionales siendo el 4% de la muestra analizada; 17 niños se percibieron en ellos que mostraron a veces se han identificado sus habilidades socioemocionales y finalmente han sido 7 niños que siempre se han identificado sus habilidades socioemocionales siendo en términos relativos el 28% de la muestra estudiada.

En resumen, la mayoría de los niños han mostrado a veces se han identificado sus habilidades socioemocionales los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

Figura 3

Dimensión: percepción sobre las habilidades socioemocionales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.



Nota. Información obtenida de la presentación de la tabla 5.

Tabla 6

Percepción de la variable desarrollo socioemocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

		Frecuencia	Porcentaje
Válido	Nunca	2	8,0
	A veces	16	64,0
	Siempre	7	28,0
	Total	25	100,0

Nota. Información obtenida al aplicar el instrumento de recolección de datos ficha de observación durante las sesiones de clase.

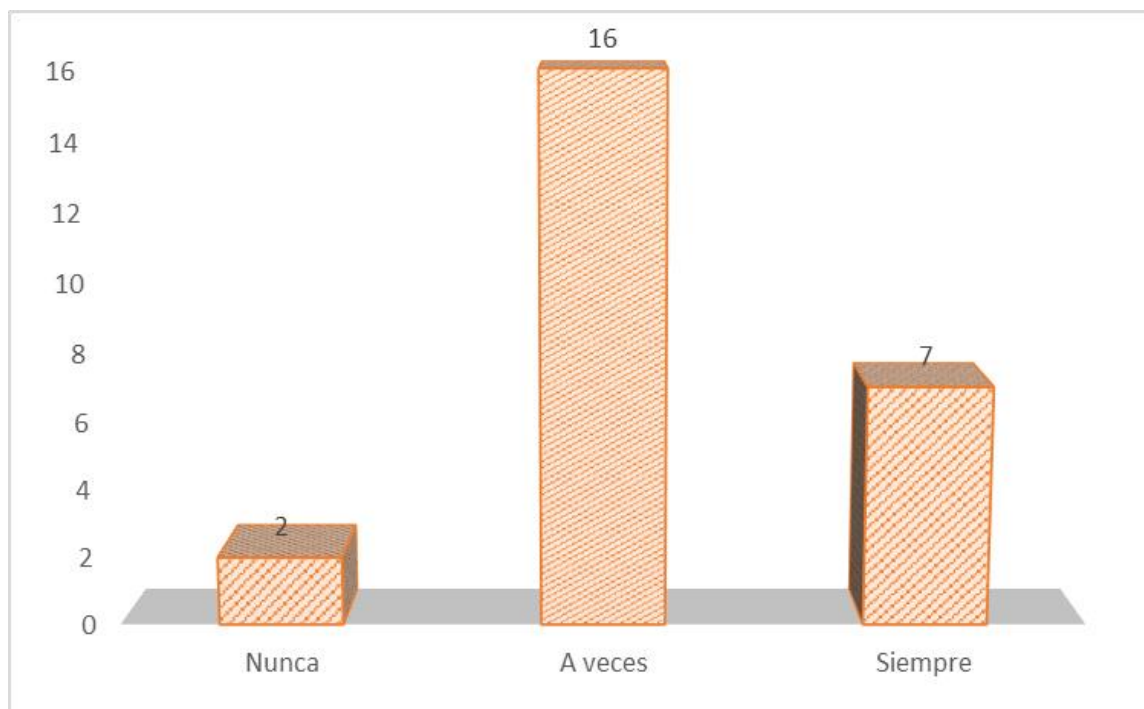
De la información obtenida durante la observación mediante el instrumento de recolecta respectiva se tuvo que, los niños mostraron su desarrollo socioemocional en algunos casos 2 niños nunca mostraron su desarrollo socioemocional siendo el 8% de la muestra analizada; 16 niños se percibieron en

ellos que mostraron a veces su desarrollo socioemocional siendo el 64% del total de la muestra y finalmente han sido 7 niños que siempre mostraron su desarrollo socioemocional siendo en términos relativos el 28% de la muestra estudiada.

En resumen, la mayoría de los niños han mostrado a veces su desarrollo socioemocional los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.

Figura 4

Percepción de la variable desarrollo emocional en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024.



Nota. Información obtenida de la presentación de la tabla 6.



CONCLUSIONES

Primera: De acuerdo con los resultados obtenidos en la investigación, se evidencia que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa en el desarrollo socioemocional de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina en 2024. Este impacto se refleja en el dato del 64%, como se muestra en la tabla 6, lo cual indica que una proporción considerable de la muestra experimenta mejoras en sus habilidades socioemocionales a través de la participación en juegos tradicionales.

Segunda: Al observar las sesiones de clase los juegos activos influyen significativamente en el desarrollo socioemocional específicamente en las emociones básicas y secundaria de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024. Tabla 3.

Tercera: Así mismo los juegos pasivos influyen en cierta medida en el desarrollo socioemocional de manera específica en cuanto respecta a los componentes del desarrollo emocional de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024, según tabla 4.

Cuarta: Finalmente se concluye que, los juegos cooperativos estas influyen sobre el desarrollo socioemocional y de sus habilidades en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 44 del distrito de Putina, 2024, tabla 5.



RECOMENDACIONES

Primera: Los docentes del nivel de educación inicial deben de tomar en cuenta que, los juegos tradicionales desempeñan un papel importante en el desarrollo socioemocional de los niños. Estos juegos no solo son divertidos, sino que también ofrecen numerosos beneficios para el crecimiento y el bienestar de los niños en términos de habilidades sociales y emocionales.

Segunda: A los directivos, docentes del nivel inicial se sugiere aplicar los juegos tradicionales como estrategia didáctica a fin de fortalecer el desarrollo socioemocional de los niños.

Tercera: A las autoridades del sector educación deben de efectuar, cursos, talleres con la temática de juegos tradicionales a finde que los docentes estén motivados y apliquen en los talleres, experiencias de aprendizaje y de esta forma se tenga que desarrollar el aspecto socioemocional de los niños en el nivel de educación inicial respectivamente.

Cuarta: Finalmente se sugiere a los actores educativos, directivos, docentes, padres de familia, que consideren que el juego es la actividad principal para los niños a finde que se desarrollen socioemocionalmente como debiera.



REFERENCIAS

- Aguirre, D. (2011). Los recursos didácticos inciden en el aprendizaje de la. Ecuador : Universidad Tecnológica Equinoccial.
- Amasifuen, G., Yangua, E., & Esteban, R. (2016). Inteligencia emocional: un estudio comparativo en niños de abandono y con hogar estructurado de Tarapoto y Yurimaguas. *Revista de Investigación Apuntes Psicológicos*, 28. Volumen 1, Número 2 (2016)
- Aristoteles. (2005). *Retórica*. Trad. Q. Racionero. Madrid : Gredos.
- Astudillo, & A. (2018). Los juegos tradioconales en el desarrollo sociemocional de los niños de 3 años de la CDI de Santodomingo, canton Santo Domingo. Santo Domingo Ecuador: Instituto Tecnológico Superior Japon.
- Astudillo, J. (2018). Los juegos tradicionales en el desarrollo sociemocional en elos niños de 3 años de CDI. Ecuador: Instituto Tecnológico Superior Japon.<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2317/1/tps618.pdf>
- Ausubel, D. P. (1995). Relationships between shame and guilt in the socialization process. . Texas: *Psychological Review*.
- Bisquera, A. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación*,, 34.
- Calsina, M. (2019) El juego simbólico como estrategia para el desarrollo de la socialización de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 40 de Azángaro, 2017. URI: <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/11122>
- Casavilca , S. ; Gomes , A. (2018). Juegos tradicionales para el desarrollo de valores morales en los niños de 5 años en la IEI Antococha. Peru: Universidad Nacional del Huancavelica.
- Cerrillo, P. (2000). *Adivinanzas populares españolas*. España: Universidad de castilla - la mancha.
- Chaparro Ballén, T. V., & Suescun Esparragoza, M. L. (2020). Influencia del desarrollo socioemocional en el rendimiento académico de los niños y niñas de un colegio en la ciudad de Bucaramanga. Universidad Autónoma de Bucaramanga - Unab Facultad De Ciencias Sociales Humanidades Y Artes Programa Licenciatura en Educación Infantil Bucaramanga -



- Colombia <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/12065>
- Díaz, A. (2019) El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales. Tesis para optar el título de licenciada en educación inicial intercultural bilingüe. Facultad de educación, Universidad San Ignacio de Loyola. Lima-Perú
- Díaz Céspedes, C. J. (2023). Juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo. URI <https://hdl.handle.net/20.500.12692/128140>
- Duque, H., & Sierra, R. (1990). Desarrollo integral del niño 3-6 años. Bogotá Colombia: San Pablo.
- Ekman, P. (1972). Emociones Básicas. Estados Unidos: <https://psicocode.com/psicologia/las-emociones-basicas-paul-ekman/>.
- Enesco, I. (2010). El desarrollo del bebé / The Child development: Cognición, emoción y afectividad / . Mexico: Alianza Editorial Sa.
- Gallardo, J ; . Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. España: Revista Educativa Hekademos.
- Garaigordobil, M. (2003). Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil, juego, conducta prosocial y creatividad. Madrid España: Pirámide.
- Gilces Murillo, M. E. (2021). Juegos tradicionales manabitas como recurso para las actividades recreativas en los estudiantes de la escuela de educación general básica "Charapotó No75". URI: <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/1908>.
- Goleman, D. (1995). Emotional intelligence. Nueva York: Bantam.
- Goyes, A. A. C., Gavilanes, A. E. F., & Gavilanes, D. A. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en el sub nivel inicial 2. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 8(2), 117-128. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7942209>
- Gutiérrez-Torres, A. M., & Buitrago-Velandia, S. J. (2019). Las Habilidades Socioemocionales de los Docentes,. *Praxis & Saber*, 10(24), 167-192. <https://doi.org/10.19053/22160159.v10..174>.
- Kristel, D. & Rocío, G. (2020). Desarrollo Socioemocional Aspectos básicos e implicaciones. EE UU: The Rise Institute for reconstruction and



- international security.
- Laplanche, J., & Lagache, D., & Pontalis, J. (2004). Diccionario de psicoanálisis. . Buenos Aires: Paidós.
- Martínez, A. y otros . (2000). Psiquiatría y psicología de la infancia y adolescencia desarrollo emocional. Madrid España: Editorial Médica Panamericana. .
- Moya, L. (2018). La empatia entenderla para entender a los demas. Barcelona España: Plataforma Editoria.
- Pérez, R., & Idania, D. (2013). Los juegos como alternativa recreativa para los niños. EFDeportes.com,, 4.
- Piaget, J. (1995). Seis estudios de Psicología. Barcelona España: Critica.
- Roca, J. (2006). La automotivacion. España: Editirial Paidotribo Poligono Guixeres.
- Rudofph, H. (2000). Desarrollo Social. Mexico: Siglo xxi editores, s.a de c.v.
- Saco, M ; Acedo E . ; Vicente C. (2001). Juegos populares y tradicionales una propuesta de aplicacion. Merida España: Javier Felipe S.L. (Raducciones & Diseño).https://www.academia.edu/44397097/Los_Juegos_Populares_y_Tradicionales_Una_propuesta_de_aplicaci%C3%B3n
- Sailema , A ; Sailema M. (2018). Juegos tradicionales y populares del Ecuador. Quito Ecuador: Megagraf Ambato. <https://revistas.uta.edu.ec/erevista/index.php/comedit/article/view/240>
- Salazar Salas, C. G. (2012). Juegos: tipos y características. *Revista Educación*, 24(2), 165–174. <https://doi.org/10.15517/revedu.v24i2.481>.
- Skiner, B. (1953). Science and human behavior. Nueva York: MacMillan. <https://psycnet.apa.org/record/1954-05139-000>
- Stemnber, C : Campos, J. (1990). The development of anger expressions in infancy. Erlbaum.: Psychological and biological approaches to emotion. <https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9780203761588-13/development-anger-expressions-infancy-craig-stenberg-joseph-campos>
- Unesco. (2005). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial dela humanidad. Una revisión a través de la pintura. EmásF, Revista Digital de Educación Física. Año 3, Num. 15 (marzo-abril de 2012)ISSN: 1989-8304 Depósito Legal: J 864-2009.
- Valverde, R. (2016). Elaboración y aplicación de una Guía Metodológica de



Juegos. Riobamba Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.

<http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3135>

Velásquez, C. (2004). Las actividades físicas cooperativas. Mexico:

<https://multiblog.educacion.navarra.es/jmoreno1/files/2010/06/juegos-cooperat-carlos-velazquez.pdf>

Anexo 1

GUÍA DE OBSERVACIÓN

PARA EVALUAR EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 44 DEL DISTRITO DE PUTINA, 2024

I. DATOS INFORMATIVOS

ESTUDIANTE	NOMBRE		APELLIDO	
AULA				
N° DE ESTUDIANTES	VARONES		TOTAL	FECHA:
	MUJERES			

INSTRUCCIONES

Esta guía de observación, tiene como objetivo recoger información acerca de desarrollo socioemocional en sus tres dimensiones básicas, emociones básicas y secundarias, componentes del desarrollo emocional, habilidades socioemocionales. Para registrar la evidencia se marcará en con una X en los recuadros correspondiente, considerando la siguiente escala.

NIVEL DE CUMPLIMIENTO	ESCALA
Cumple perfectamente con lo previsto en el indicador SIEMPRE	3
Cumple eficazmente con los requerimientos del indicador A VECES	2
Cumple de forma parcial los indicadores NUNCA	1

Dimensión: Emociones básicas	1	2	3
Tiene temor al interactuar con los demás durante los juegos			
Se avergüenza socializar con sus compañeros durante la ejecución de los juegos tradicionales			
Se enfada al momento de participar durante la ejecución de los juegos tradicionales			
Tiene ansiedad durante la ejecución de los juegos tradicionales			
Dimensión: Emociones secundarias			



Es autoconsciente durante la ejecución de los juegos tradicionales			
Tiene autocontrol al expresar sus emociones			
Se automotiva así mismo para participar en los juegos tradicionales			
Muestra empatía al interactuar con sus compañeros durante los juegos tradicionales			
Dimensión: componentes del desarrollo emocional			
Se incluye al grupo formado para la ejecución de los juegos tradicionales			
Cumple las reglas al participar en la ejecución de los juegos tradicionales			
Durante los juegos tradicionales los niños denotan trabajo en equipo.			



ANEXO 1
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital [X]

Fecha de entrega: - 12 - 24

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: MARLENI TANIA LLANOS GONZALES

Dirección: JR. ALMAGRO N° 1151

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 01318722

Teléfono: 951050503 email: marlenytania21@gmail.com

Nombres y Apellidos:

Dirección:

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°:

Teléfono: email:

Facultad y/o Escuela de Posgrado: ESCUELA DE POSGRADO

Escuela Profesional o Mención: PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL

Título o Grado Académico a optar: SEGUNDA ESPECIALIDAD PROFESIONAL EN COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA EDUCATIVA

Asesor:

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación [] Tesis [] Trabajo de Suficiencia Profesional [] Trabajo Académico [X]

Título: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 44 DISTRITO DE PUTINA 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): AUTOESTIMA, DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL, JUEGOS TRADICIONALES, HABILIDADES SOCIALES, REGULACIÓN EMOCIONAL.

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV 1, 2?

2

1 Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

2 Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN SEG20

Firma de Autor



huella digital

16 - 12 - 24

Fecha