



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E 148 PUCAYACU,
HUÁNUCO, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

ARÉVALO SANGAMA, MARÍA CELIA

ORCID:0000-0003-4372-2276

ASESOR

TABOADA MARIN, HILDA MILAGROS

ORCID:0000-0002-0509-9914

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0269-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **20:40** horas del día **24** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA Presidente
MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA Miembro
FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Miembro
Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E 148 PUCAYACU, HUÁNUCO, 2024**

Presentada Por :
(4807191111) **ARÉVALO SANGAMA MARÍA CELIA**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **14**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

TAMAYO LY CARLA CRISTINA
Presidente

MARQUEZ GALARZA ISABEL DAFNE DALILA
Miembro

FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Miembro

Mgtr. TABOADA MARIN HILDA MILAGROS
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E 148 PUCAYACU, HUÁNUCO, 2024 Del (de la) estudiante ARÉVALO SANGAMA MARÍA CELIA, asesorado por TABOADA MARIN HILDA MILAGROS se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 15% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 10 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Este trabajo de investigación se lo dedico a Dios, y a toda mi hermosa familia. Al que es el creador del universo porque me ha dado la vida y la salud y todas las fuerzas necesarias, para poder lograr esta etapa más importante que son mis estudios universitarios. A mi compañero de vida que es mi amado esposo Guido, quien día a día siempre me brindo su apoyo incondicional en cada momento, por brindarme su amor y su confianza en mí, por demostrarme su amor y por creer siempre en mí, hoy más que nunca le debo todo a mi esposo gracias a ese empujoncito estudie lo que tanta venia anhelando esta carrera tan hermosa que es ser docente. A mi hija Zharick por creer siempre en mí, por brindarme su amor, la confianza por ser una buena hija, y que gracias a ella por la paciencia y por comprender que a veces no he estado las veces que ella me necesitaba con hija, gracias a ella tengo la dicha de ser madre.

A mi madre Nancy por confiar siempre en mí, y darme siempre su apoyo incondicional. A mi padre Otto por guiarme siempre desde el cielo. A mis hermanas Sonia, Jenyffer y mi hermano Anthony por confiar siempre en mí y por sus apoyos incondicional. A mi docente asesora Taboada Marin, Hilda Milagros a quien le debo mis sinceros agradecimientos quien me ha guiado en este proceso, a través de su paciencia y enseñanza. A la universidad los ángeles de Chimbote – Uladech por abrirme las puertas y formarme como una persona de bien, y a mí misma por darme las fuerzas y voluntad para poder cumplir una de mis metas trazada, con el único propósito de poder cumplir un sueño más de mi vida a ser una buena docente para poder guiar a los niños en esta muy hermosa que son los niños del nivel inicial.

Agradecimiento

A Dios: Agradezco al ser divino y creador del universo por darme la vida y guiarme siempre mis pasos día a día, y a mi padre que desde el cielo siempre me cuida y guía mis pasos, por ser mi ángel.

A mi familia: Gracias a mi esposo Guido y mi hija Zharick por sus consejos y palabras de aliento que me han ayudado a crecer como una buena persona, por su amor incondicional que siempre me han brindado, por la paciencia que siempre me han tenido, y a luchar por lo que siempre quise, gracias a mi madre Nancy, a mi hermano Anthony y mis hermanas Sonia y Jennyfer por enseñarme los valores que me han llevado a alcanzar mis metas más importantes en mi vida. Los amo mucho.

A mi docente tutora: Taboada Marin, Hilda Milagros a quien le debo mis sinceros agradecimientos quien me ha guiado en este proceso, a través de su paciencia y enseñanza, para poder llegar a ser una buena educadora.

Índice General

Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento	v
Índice General.....	vi
Lista de Tablas	ix
Lista de figuras	xii
Resumen	xiii
Abstract.....	xiv
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.2. Bases teóricas.....	9
2.2.1. Juegos Tradicionales	9
2.2.1.1. Definición de Juegos Tradicionales	9
2.2.1.2. Conceptualización de juegos tradicionales	10
2.2.1.3. Características de juegos tradicionales.....	10
2.2.1.3. Importancia de enseñar los juegos tradicionales.....	11
2.2.1.4. Clasificación de juegos tradicionales.....	11
2.2.1.5. Los juegos tradicionales.....	12
2.2.1.6. Metodología del juego.....	13
2.2.1.7. Categorización de los juegos tradicionales que fomentan en el área socioemocional.....	13
2.2.1.8. Los agentes educativos con respecto a la práctica de los juegos tradicionales.....	14
2.2.1.9. Beneficios de juegos tradicionales.....	16
2.2.1.10. Recomendaciones para organizar los juegos tradicionales.....	17
2.2.1.11. Dimensiones de juegos tradicionales.....	17
2.2.2. Habilidades Socioemocionales	18
2.2.2.1. Definición de Habilidades Socioemocionales.....	18
2.2.2.2. Desarrollo socioemocional del niño.....	20
2.2.2.3. Concepto del desarrollo socioemocional.....	20
2.2.2.4. El desarrollo social	21
2.2.2.5. El desarrollo socioemocional.....	21
2.2.2.6. Componentes del desarrollo socioemocionales.....	22

2.2.2.7. Beneficio en los aspectos socioemocionales.....	23
2.2.2.10. Beneficio en el aspecto social.....	23
2.2.2.11. Categorización que fomentan en el área socioemocionales.....	24
2.2.2.12. Importancia de Habilidades Socioemocionales.....	24
2.2.2.13. Importancia del apego para el desarrollo de las habilidades socioemocionales.....	25
2.2.2.13. Perfil social y afectivo de niños de 4 y 5 años.....	26
2.2.2.14. Factores que influyen en las Habilidades Socioemocionales	27
2.2.2.15. Dimensiones de las habilidades socioemocionales.....	28
2.2.3. Relación entre las dos variables de juegos tradicionales y habilidades socioemocionales.....	30
2.3. Hipótesis.....	30
III. METODOLOGIA.....	31
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación.....	31
3.2. Población y Muestra	32
3.3. Variables. Definición y operacionalización	40
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información.....	43
3.5. Método de análisis de datos	44
3.6. Aspectos éticos	45
IV. RESULTADOS	48
V. DISCUSIÓN	63
VI. CONCLUSIONES	70
VII. RECOMENDACIONES	72
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73
ANEXOS.....	80
Anexo 01. Matriz de consistencia.....	80
Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	85
Anexo 03. Validez del instrumento.....	86
Anexo 04. Confiabilidad del instrumento	110
Anexo 05. Formato de Consentimiento informado	111
Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información (carta)	113
Anexo 07. Evidencias de ejecución.....	114

- Base de datos.....	114
Sesiones/talleres	115

Lista de Tablas

Tabla 1. Distribución de la población de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.....	33
Tabla 2. Distribución de la muestra de la I.E 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.....	34
Tabla 3. Matriz de operacionalización de las variables de estudio.....	40
Tabla 4. Niveles de logro (según baremo)	43
Tabla 5. Consolidado de los niveles de logro en las habilidades socioemocionales.....	46
Tabla 6. Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años. En la aplicación del Pretest.....	46
Tabla 7. Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años. En la aplicación del Pre test.....	49
Tabla 8. Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo afectivo por los niños de 04 años. En la aplicación del Pre test.....	50
Tabla 9. Juegos como estrategias en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo social intelectual en los niños de 04 años.....	52
Tabla 10. Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo de la autoestima en los niños de 4 años.....	53

Tabla 11. Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo afectivo en los niños de 4 años.....	55
Tabla 12. Prueba de Cronbach para la validez de los ítems, desempeños de aprendizaje.....	56
Tabla 13. Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años. En la aplicación del Pos test.....	57
Tabla 14. Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años. En la aplicación del Pos test.....	57
Tabla 15. Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo afectivo por los niños de 04 años. En la aplicación del Pos test.....	58
Tabla 16. Dimensión: Desarrollo social intelectual	58
Tabla 17. Dimensión: Desarrollo de la autoestima.....	59
Tabla 18. Dimensión: Desarrollo afectivo.....	59
Tabla 19. Prueba de normalidad.....	60
Tabla 20. Realización de cálculos	60
Tabla 21. Realización de contraste	61

Tabla 22. Anexo 01. Matriz de consistencia.....	78
Tabla 23. Anexo 02. Instrumento de recolección de información.....	85

Lista de figuras

- Figura 1.** Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años. En la aplicación del Pretest.....49
- Figura 2.** Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo de la autoestima por los Niños de 04 años. En la aplicación del Pretest.....50
- Figura 3.** Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años. En la aplicación del Pre test.....51
- Figura 4.** Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo social intelectual en los niños de 4 años.....52
- Figura 5.** Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo de la autoestima en los niños de 4 años.....54
- Figura 6.** Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo afectivo en los niños de 4 años.....55

Resumen

El presente trabajo de investigación en nivel inicial se observó que los niños de 4 años no desarrollaron sus habilidades emocionales tuvieron dificultades como miedo, vergüenza, temor a socializarse con los demás educandos, por eso se presentó a través del objetivo Determinar si los juegos tradicionales mejoran las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. La metodología que se utilizó fue cuantitativa, nivel descriptivo, su diseño pre experimental tipo pre test y post test, la técnica la observación, la muestra estuvo conformada de 10 niños de 4 años, se empleó la guía de observación para el recojo de información. Los resultados, en el pre test el 60 % de niños iniciaron en un nivel de proceso, fueron mejorando a través de la ejecución de los juegos tradicionales donde el post test el 97 % de niños lograron un nivel de logro previsto y con un nivel de significancia $p=0,002 < 0,050$, finalmente el valor $t=-3,051$ Dado que $T_k = -3,051 < -1,645$ indica que el valor encontrado pertenece a la zona de rechazo de H_0 y en consecuencia aceptamos H_1 . En conclusión, los juegos tradicionales ayudaron a mejorar las habilidades socioemocionales presentaron un mejor desempeño de los niños y niñas de 4 años.

Palabras clave: desempeño, habilidades, juegos, socioemocionales, tradicionales.

Abstract

The present research work at the initial level observed that 4-year-old children did not develop their emotional skills, they had difficulties such as fear, shame, fear of socializing with other students, which is why it was presented through the objective: Determine if traditional games improve socio-emotional skills in 4-year-old boys and girls of the I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. The methodology used was quantitative, descriptive level, its pre-experimental design was pre-test and post-test type, the technique was observation, the sample was made up of 10 4-year-old children, the guide of observation to collect information. The results, in the pre-test 60% of children started at a process level, improved through the execution of traditional games where in the post-test 97% of children achieved an expected level of achievement and with a level of significance $p=0.002 < 0.050$, finally the value $t=-3.051$ Since $T_k = -3.051 < -1.645$ indicates that the value found belongs to the rejection zone of H_0 and consequently we accept H_1 . In conclusion, traditional games helped improve socio-emotional skills and showed better performance in 4-year-old boys and girls.

Keywords: performance, skills, games, socio-emotional, traditional.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Durante los primeros años de vida resulta necesario orientar las acciones educativas, incluso considerarlas como esenciales en el proceso de desarrollo, especialmente las competencias emocionales pues constituyen recursos para el desarrollo psicológico. Son beneficiosas porque favorecieron el control de conductas agresivas facilitaron un mejor sentido de vida estimulan el desarrollo del pensamiento creativo permitió el bienestar y propiciaron los logros académicos. La habilidad socioemocional se conceptualizó como un grupo de habilidades emotivas propias e interpersonales que afectaron las habilidades para enfrentar imposiciones sociales, asimismo esta es un componente esencial que el individuo requirió para triunfar en la vida, por ende, afecto directamente al confort de una persona en general, la definición que se consideró añade la importancia que tiene las habilidades socioemocionales en el ser humano. Puesto que con el desarrollo de las mismas el niño pudo desarrollar de la misma manera tanto con en lo familiar, social y en la institución educativa. Donde ellos lograron correr, caminar, saltar, girar, etc. Fue fundamental para la vida diaria poder desarrollar sus habilidades socioemocionales, así esto les pudo servir para poder realizar los juegos tradicionales, como lograron jugar o realizar actividades para ayudarles a desarrollar sus habilidades socioemocionales.

A nivel internacional, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) afirma que las actividades físicas son de gran importancia y aportaron importantes beneficios a la salud mental, corporal y cardíaca de la persona, y mejoraron el aprendizaje, juicio e inteligencia; afirma que, si una persona realiza poca actividad física, tiene entre un 20 y un 30 por ciento más de probabilidades de morir. Los juegos tradicionales como actividad física apoyaron el desarrollo socioemocional y social de las personas, especialmente en la infancia.

En el contexto nacional, es claro que los padres tuvieron dificultades para dedicar tiempo al desarrollo físico de los niños a través de, por ejemplo, los juegos tradicionales, aunque sabemos la importancia de estas prácticas en el desarrollo de habilidades motoras y cognitivas. Esto significa la importancia del juego en el desarrollo emocional, mental, biológico y social de un niño (Caballero, 2021).

De igual manera, se observó que los educandos desconocen sobre el desarrollo de la inteligencia emocional, por lo que sus aprendizajes, destrezas y habilidades se orientaron hacia el aspecto cognitivo, descuidando el lado afectivo, donde se logró la inteligencia emocional (Ministerio de Educación MINEDU, 2022).

En la I.E 148 Pucayacu, Huánuco 2024. Se evidenció que los niños de 4 años carecen de ciertas dificultades en los juegos tradicionales como jugadores, espacio, material en las habilidades socioemocionales, los niños aun no demostraron conciencia en sí mismo, adaptación, participación, seguridad, cooperación. Donde los niños no tuvieron paciencia para poder intentar a realizar las actividades, así mismo se ha visto que algunos niños tuvieron dificultades al jugar o realizar las actividades. Después de estas dificultades que pudo ver, surge esta investigación porque fue muy importante que les permitió a los niños que deben desarrollar sus habilidades desde la temprana edad.

El presente trabajo se realizó para fortalecer y desarrollar de manera descriptiva de los niños y niñas en su desarrollo de las habilidades socioemocionales para identificar los problemas que tuvieron los niños y niñas de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Se Recopilo datos informativos que no permitieron conocer la realidad en cuanto al nivel de desarrollo de las habilidades socioemocionales, socio intelectual de los niños y niñas. Ya que se realizó la prueba de guía de observación presentada en la I.E. No eran muy buenas ya que los niños mostraron timidez, la docente de la I.E. Pretendió desarrollar estrategias para poder lograr el objetivo de que los estudiantes logren sus habilidades socioemocionales. Para ello fue muy importante desarrollar la presente investigación ya que les ayudó a determinar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales para identificar su seguridad a los niños y niñas en su vida diaria, para la mejora de la Institución Educativa y toda la población.

Lo más importante es que los educandos sean capaces de comprender la realidad que lo rodea, para que pudieron comunicarse a través de sus experiencias y lograron expresar sus sentimientos. También les ayudó a controlar su propio comportamiento y emociones, a los niños les fortaleció a comprender los sentimientos de los demás, en base a experiencias de vida, pudieron reconocer lo que es positivo y lo que es negativo, les ayudó a tener su propia definición de quién son y lo que no son, y el descubrimiento de estas habilidades básicas les reforzó a los niños y niñas a funcionar de manera efectiva en sus vidas, construyendo relaciones sólidas, lazos sociales y emocionales necesarios para su propia infraestructura de vida se fortaleció la autoestima, el autoconocimiento y la autodisciplina.

Por esta razón se formuló el siguiente enunciado del problema: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024?.

Esta investigación se justificó, porque los juegos tradicionales entre otros, siempre estuvieron presentes para todos los seres humanos como: recién nacidos, niños, adolescentes y adultos, pero primordial en niños de inicial. Por lo tanto, para poder encontrar el propósito, se logró encontrar estrategias que puedan estimular las habilidades socioemocionales a través de los juegos tradicionales, donde cada actividad o juego estaban diseñados donde ayudaron a motivarlos y estimularlos a los niños de 4 años de esta institución. Lo que se quiso saber es poder llegar a que los niños pudieron desenvolverse poco a poco para tener mejorías en los niños de esta edad, de acuerdo a lo investigado en esta I.E, tuvimos un cambio diferente y ellos empezaron a perder temor, pudieron desenvolverse con muchas ganas a través de los juegos tradicionales.

Lo más importante los niños y niñas fueron capaces de comprender la realidad que lo rodea, porque se pudieron comunicar a través de sus experiencias y lograron expresar sus sentimientos. También les ayudó a controlar su propio comportamiento y emociones, a los niños les favoreció a comprender los sentimientos de los demás, en base a experiencias de vida, pudieron reconocer lo que es positivo y lo que no es negativo, les ayudó a tener su propia definición de quién son y lo que no son, y el descubrimiento de estas habilidades básicas ayudó a los niños y niñas a funcionar de manera efectiva en sus vidas, construyendo relaciones sólidas, lazos sociales y emocionales necesarios para su propia infraestructura de vida se fortaleció su conciencia en sí mismo, la autorregulación, la motivación, la empatía y las habilidades social.

En lo teórico, con conceptos y teorías como la de Karl Gross sobre juegos tradicionales y la de Goleman sobre las habilidades emocionales, facilitó comprensión de las variables estudiadas; justificación metodológica, ya que se estableció en el diseño de herramientas de recopilación de información, esto es, instrumentos que se encontraron confiables y validados por profesionales para nuevas indagaciones. Se justificó basado con la información de acuerdo a la variable de estudio, donde se implicó poder desarrollar la investigación de juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años. Donde se pudo realizar diversos juegos para poder llegar a los niños y niñas para así poder desarrollar sus habilidades diversas de cada niño o niña.

En lo práctico, se basaron hechos reales en los niños y niñas de 4 años de la I.E, donde se realizó juegos tradicionales, para poder apoyar sus habilidades socioemocionales, beneficiándose a los niños para poder lograr mejoría en sus habilidades buscando estrategias, a través de ello se puso en ya que se contribuyó en las habilidades socioemocionales en los educandos, donde pudieron realizar actividades como juegos individualmente, demostrando la gran importancia que son los juegos para sus habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años. A través de estos juegos tradicionales se pudo potenciar la práctica por cada niño o niña para poder mejorar la gran importancia que son los juegos en esta edad tan bonita que son los niños y niñas del nivel inicial donde se pudo mejorar las habilidades socioemocionales.

En el aspecto metodológico, se utilizó el tipo de la investigación fue cuantitativo, el diseño es pre – experimental, tuvo un nivel explicativo, se validó y se elaboró con guía de observación para medir las habilidades socioemocionales, se validó a través de un instrumento por 3 expertos para la validez y confiabilidad de la investigación, se evaluó con la estadística de la confiabilidad Cronbach, en el cual nos ayudó a identificar las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años. El informe con un diseño pre-experimental. Así mismo se trabajó con una población de 61 estudiantes del nivel inicial, y una muestra de 10 estudiantes del aula de 4 años, y para ello se empleó la técnica de observación junto con el instrumento guía de observación, por lo tanto, para la prueba de hipótesis se desarrolló con un pretest y un posttest de un solo grupo en la cual se aplicó grupo de estudiantes de 4 años del nivel inicial. De la misma forma se hizo firmar un consentimiento informado a los padres de familia y así sus menores hijos pudieron participar en el informe solicitado.

Así mismo se planteó como objetivo general: Determinar si los juegos tradicionales mejoran las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. De esta manera se desprende los objetivos específicos: identificar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales con un pretest en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Aplicar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Evaluar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales con un post test en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Comparar el nivel de habilidades socioemocionales en el pre y post test en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

A nivel Internacionales

Ferre-Rey (2021) afirma en su investigación las diferencias entre la psicomotricidad dinámica y normativa en el desarrollo infantil. El objetivo de la presente investigación fue establecer diferencias significativas entre ambas corrientes de psicomotricidad en cuanto al nivel de desarrollo general y psicomotriz en niños en edad preescolar. La psicomotricidad en los contextos escolares puede ser aplicada según dos corrientes: la psicomotricidad normativa y la psicomotricidad dinámica. Se evaluó mediante test estandarizados a 75 niños de educación infantil (entre 3 y 5 años) de dos escuelas públicas, donde el 50,7% de la muestra fueron niñas. Los resultados indicaron que, en general, había diferencias significativas a favor del grupo de psicomotricidad dinámica que de la psicomotricidad normativa. Aunque hay investigaciones de los beneficios de cada una de estas corrientes de psicomotricidad por separado, no hay estudios que hagan una comparativa entre ambas.

Leones (2020) sustentó en su investigación titulada Sistematización aportes de la intervención de trabajo social en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños y las niñas del cdi san pedro mártir. 2018, tiene como objetivo Recuperar la experiencia de intervención desarrollada desde Trabajo Social en el fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños y las niñas del CDI San Pedro Mártir, para el mejoramiento de sus calidades de vida en convivencia dentro de la Institución y las relaciones desarrolladas con sus familias. Primer periodo del año 2018, su metodología es descriptiva y sistemática donde se obtuvo como resultado los niños y niñas, el resultado fue grande, en la medida en que captaban a su manera el significado de trabajar en equipo, apoyarse mutuamente y razonar.

Barón (2023) afirma en su investigación. Las últimas décadas se han destacado por reconocer la relevancia del desarrollo de competencias digitales y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en la educación, como condición indispensable para enfrentar los múltiples desafíos de una sociedad multidisciplinaria y en constante cambio. El objetivo fue analizar la importancia del fortalecimiento de la competencias digitales y desarrollo de habilidades socioemocionales de estudiantes en el entorno universitario. La

investigación tuvo un enfoque cualitativo, hermenéutico – interpretativo, y se encontró enmarcada por la recopilación de información. La muestra fue previamente seleccionada y consistió en 50 artículos de diferentes bases de datos. Los resultados evidenciaron que es función esencial que deben afrontar las instituciones educativas para lograr la transformación y que es necesario establecer una estrategia de desarrollo para los cambios que desde estos escenarios se pretenden liderar. Se concluyó que la empatía, habilidades sociales, creatividad, gestión emocional, responsabilidad y participación, son habilidades que de manera articulada aportan un aprendizaje con mayor sentido y significado.

Corzo (2020) en esta investigación, tuvo por objetivo en su estudio investigativo, fortalecer las habilidades sociales de los niños por medio de estrategias educativas sistematizadas en una cartilla denominada Fortaleciendo mis habilidades sociales: compartir es vivir y una manera de ser feliz”, donde recopila una serie talleres lúdicos para aplicarse con los niños y la vinculación de los actores de la educación formal en pro al desarrollo socioafectivo de los niños. Utilizó el paradigma cualitativo y el diseño metodológico descriptivo, siendo su técnica la recolección de datos y la observación y así como su instrumento el cuestionario, donde logró identificar qué tipo de relaciones sociales presentaban los niños en el colegio. Busca dar solución a la problemática planteada, de esta manera fortalecer las conductas socialmente habilidosas de los niños. Además, la investigación brinda a los docentes de estrategias educativas lúdicas que viabilizan el desarrollo socioemocional de sus estudiantes, mediante el disfrute, la recreación, el juego, el gozo y el trabajo cooperativo.

A nivel Nacional

Palacios (2023) esta investigación se propuso como objetivo general determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023. Se ejecutó desde un enfoque cuantitativo, de tipo básico, diseño no experimental y nivel correlacional, contempló la aplicación de la técnica de la observación a una muestra no probabilística de 100 niños de 4 y 5 años de una institución educativa localizada en Los Olivos. Como instrumentos se utilizaron dos rúbricas orientadas a medir las variables juegos tradicionales y desarrollo socioemocional, ambos validados y con un alto nivel de confiabilidad. A través de la estadística descriptiva, se estableció que 54% de infantes alcanzaron el nivel logro esperado en cuanto al dominio de los juegos tradicionales, mientras que 49% obtuvo el

nivel logro esperado en cuanto al desarrollo socioemocional. Se utilizó la estadística inferencial para la comprobación de hipótesis aplicando el coeficiente Rho de Spearman, concluyendo que existe una relación significativa, positiva y alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa abordada (Sig = 0,033 y Rho = 0,745).

Aurazo (2023) esta investigación se planteó la pedagogía teatral como una herramienta educativa para desarrollar habilidades sociales y se aplicó el trabajo de investigación en la casita cultural Caminos del Corazón- Wasisitu Shunqupa Ñanninkuna por ser un espacio que reúne a distintos participantes de la comunidad de Shaullo Chico. El objetivo es determinar la influencia de la pedagogía teatral como estrategia educativa en el desarrollo de habilidades sociales (ciudadanía, democracia, acción colectiva, habilidades expresivas). Se ha partido de un método mixto por considerar aspectos cualitativos y cuantitativos. Se pone mayor énfasis en el trabajo cualitativo y después se realiza una transformación a datos cuantitativos para acceder de mejor manera a la naturaleza de la investigación, debido al trabajo con seres humanos cambiantes y con estrategias aun no implementadas en la ciudad. La conclusión a la que se ha llegado es que la pedagogía teatral como estrategia educativa tiene influencia directa en el desarrollo de habilidades sociales, que se evidencia en el cambio de comportamiento analizado desde las dimensiones e indicadores. La influencia de la pedagogía teatral como estrategia educativa ha considerado las dimensiones de habilidades cognitivas, capacidad perceptual, percepción auditiva y desarrollo afectivo y el desarrollo de habilidades sociales ha considerado las dimensiones de nivel de participación, pensamiento crítico, trabajo en equipo y expresión verbal.

Arce (2020) en esta investigación se produjo un estudio en el cual aplicó un modelo pedagógico con la prioridad de fomentar la inteligencia emocional de infantes pertenecientes al nivel educativo preescolar, consideró un enfoque mixto para la elaboración de la metodología, de carácter propositivo. De esta manera utilizó como herramientas de recopilación de información, un instrumento de medición y una guía de observación a 120 discentes de instituciones preescolares. A partir de la información resultante se verificó un deterioro de la variable de estudio antes de la aplicación de la estrategia didáctica, llegando al nivel No Logrado en la mayoría de los niños. En el

apartado de conclusiones se demuestra la validación de la propuesta al desarrollar la inteligencia emocional de los infantes, llegando así al nivel En inicio.

Ydrogo (2022) esta investigación se realizó la relación entre los juegos tradicionales con las habilidades o destrezas sociales de los infantes en un colegio de la región. Se empleó una metodología cuantitativa y correlativa, transaccional. Los participantes consistieron en 22 discentes infantiles. Para la recolección de información relevante, el autor empleó un cuestionario. Los resultados finales confirmaron la existencia de un vínculo positivo entre los constructos estudiados a partir de los estudiantes. Asimismo, se encontraron relaciones considerables entre los componentes de la primera variable con la segunda. En conclusión, se establece una asociación alta y positiva entre los tópicos de estudio en los infantes matriculados del colegio.

Barturén (2022) se desarrolló una indagación donde aplicó un modelo educativo a favor de potenciar la inteligencia emocional de infantes de diferentes escuelas preescolares en la región, para ello optó por un enfoque mixto, descriptivo de carácter propositivo, donde elaboró y evaluó 5 componentes de la variable mencionada en 502 participantes de instituciones preescolares en Chiclayo; para el acopio de la información conveniente se designó en empleo del análisis documental y un instrumento de medición de tipo encuesta. Los resultados refirieron que la gran parte de los infantes presentan un desarrollo de su inteligencia emocional óptimo, asimismo concluye en la aceptación del modelo pedagógico para un posterior uso en otras investigaciones.

Zela (2021) se realizó una pesquisa descriptiva, no experimental y transeccional con el fin de determinar los aspectos de la inteligencia emocional en niños de educación inicial y determinar su nivel jerarquía. Utilizó un instrumento de medición de tipo test para evaluar a 100 infantes. Los resultados obtenidos demostraron valores con una media aritmética de 25, lo cual indica un grado alto de inteligencia emocional. Estos niños demuestran la capacidad de reconocer y gestionar su ámbito afectivo-emocional, así como mostrar conductas empáticas con los demás de forma continua. Los autores concluyen que esta habilidad fomenta la interacción de manera efectiva con los miembros familiares y su comunidad, y colaborar de forma exitosa con sus con ellos, aun así, existiendo situaciones problemáticas.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos Tradicionales

2.2.1.1. Definición de Juegos Tradicionales

Lavega (2021) menciona que los juegos son prácticas que han sobrevivido en el tiempo y que se han transmitido entre diferentes generaciones. Según el autor, los juegos que se jugaron desde hace muchos años tienen algunos cambios, pero la esencia es la misma. Los juegos tradicionales aparecieron dependiendo de la temporada y la visión de la gente es que van de la mano del folklore, la ciencia, las costumbres, las tradiciones, las culturas, las creencias y las religiones. Sólo necesita tener muchas ganas de jugar y participar entre varios para practicar con materiales del entorno como piedras, palos, hojas, flores, hilos.

Los encontramos en todo el mundo y tal vez en distintos juegos sean un poco diferentes pero la forma es la misma, nos introduce en nuestra nación y nos recuerda el juego de nuestra infancia. Se puede decir que se solidariza socialmente a los educandos, porque utilizan su lengua materna o lengua materna para transmitir culturas y costumbres; es una gran parte de la vida humana, porque las estrategias no se puede explicar la condición social, porque son estrategias de expresión artística y su comunicación con el medio ambiente. Los juegos tradicionales se caracterizan por reglas y regulaciones. Son flexibles y pueden cambiar para que puedan participar diferentes personas sin perder la esencia del juego y el entretenimiento. Además, su práctica puede variar según las características de ubicación, material y tiempo de práctica.

Albeos (2009) en los juegos tradicionales se pueden observar muchas formas de ocio, juegos para niños y niñas, canciones infantiles, juegos de adivinanzas, cuentos sin fin, canciones infantiles, juguetes hechos con materiales reciclados y más. Algunos de estos juegos suelen desaparecer, pero se caracterizan por apariciones estacionales, luego desaparece, pero siempre vuelve. Algunos juegos se juegan con más frecuencia en los meses de invierno porque requieren mucha actividad física, mientras que otros se juegan en el verano cuando la actividad física es menor debido al clima cálido.

Sin embargo, el problema en la actualidad, es que las personas de Pucayacu están aceptando valores culturales ajenos, puesto que nuestra comunidad se influencia por otras culturas lo cual afecta a nuestras tradiciones, no solo eso sino el abuso a la tecnología (el uso de los celulares y tabletas) dejando y conduciendo los juegos tradicionales al olvido. Es por ello que mediante esta investigación se busca que los niños no pierdan su tiempo frente a aparatos tecnológicos, sino que ellos realicen estos juegos tradicionales y que se diviertan de una manera sana y saludable, a su vez desarrollen su motricidad.

2.2.1.2. Conceptualización de juegos tradicionales

Moreno (2002) afirma que los juegos se transmitieron oralmente de generación en generación, de abuelos a nietos y de adultos a niños, y en algunos casos incluso hoy a través de la escritura. El modo de vida de una comunidad con una cultura particular expresaba su modo de vida y sus emociones a través de juegos jugados por varias generaciones. Quién señaló alguna vez que el juego es una conducta infantil que surge dependiendo de la personalidad, las necesidades y el entorno inmediato del niño, de donde toma patrones culturales de los adultos para interactuar en el entorno social (p.81).

2.2.1.3. Características de juegos tradicionales

Andreu (2020) consideró las siguientes estrategias que realiza que estos juegos sean únicos y originales, modernos y atractivos para los niños de las generaciones antiguas y futuras:

- Los educandos escogieron y planificaron juegos de acuerdo su estado de ánimo y escogieron dónde y cómo jugar les hace sentir satisfecho.
- Las reglas son fáciles de recordar, los jugadores lograron cambiarlas y negociarlas, se sintieron motivados al seguirlas y las canciones definidas por los propios jugadores.
- Las competencias son estrategias y uno siempre domina al otro.
- Los jugadores tuvieron acceso a los materiales y pueden encontrarlos y modificarlos fácilmente.
- Facilitaron el desarrollo de la motricidad básica, general y especial y de las habilidades que las coordinan.

- Búsqueda de medios alternativos de ocio para estudiantes.
- Es parte de la integración social.
- Estimularon tanto la creatividad como la imaginación.

2.2.1.3. Importancia de enseñar los juegos tradicionales

Sarlé (2013) afirman que enseñar juegos sociales es enseñar los métodos y significados que las sociedades utilizan para interpretar y representar algún aspecto del mundo (p. 85). Impartir estas actividades en las instituciones educativas es muy importante para promover los valores culturales en los educandos. Los juegos tradicionales permitieron a los educandos controlar y controlar su motor de forma fácil, independiente y libre. Y enriquecieron nuestro repertorio de ocio, garantizando que los juegos nos pertenezcan a todos y a las generaciones futuras.

Podemos decir:

- Proporcionaron una variedad de ideas para que los maestros las utilizaron en el aprendizaje en el aula en beneficio de los niños.
- Aprovechalo como tu propio juego.
- Se utilizaron para aprender más sobre la cultura de una región o lugar.
- Fomentaron las relaciones entre los educandos a través del trato y la vinculación en el aula.
- El uso de la estimulación fortaleció en las ideas de los educandos.
- Ayudaron en la obtención de conocimientos de sus ideas y materiales.
- Promovieron el amor propio y desarrolla la expresión y su gran imaginación.
- Inmejorables instrumentos para las profesoras.

2.2.1.4. Clasificación de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales tuvieron una expresión muy emotiva. Deben ser honestos, francos, concisos, discretos y voluntarios. Al estar dirigido a estudiantes, podemos atender a todas sus necesidades. Esto da cierta adaptabilidad y establecieron reglas estrictas, ya que fomentaron y lograron la participación activa de todos los estudiantes. Los estudiantes lograron elegir el mismo contenido (ubicación, miembros, etc.) en cualquier momento según su estado de ánimo. Esto le permitieron contribuir

principalmente al desarrollo socioemocional y de las capacidades intelectuales de los estudiantes complementando el proceso de socialización que experimentan los individuos en la sociedad (Cara, 2011).

- Juegos sensoriales: exploraron todos sus sentidos del hombre y se calificó por ser activo y favorecieron superioridad de uno o más sentidos en particular.
- Juegos motores: fomentarán el movimiento de tu hijo.
- Juego de Desarrollo Anatómico: estimularon el desarrollo de los músculos y articulaciones de los niños.
- Juegos organizados: potenciaron las habilidades sociales y las emociones.
- Juegos predeportivos: son todos juegos que desarrollaron las habilidades de su hijo.

2.2.1.5. Los juegos tradicionales

Es una alternativa donde mejoraron la motricidad gruesa, ya que se buscó el desarrollo del niño a través de estos juegos que requieren habilidades físicas. En este sentido, según (Ceballos, 2015). Los juegos tradicionales son importantes porque formaron parte de la formación de costumbres y hábitos de las personas, y con el tiempo pueden transmitirse de generación en generación, conformando así una especie de juego tradicional.

Albeos (2009). Entre los juegos tradicionales encontramos muchas formas de entretenimiento: juegos para niños y niñas, canciones para bebés, juegos de adivinanzas, cuentos sin fin, canciones infantiles, juguetes fabricados con materiales reciclados. Si algunos de estos juegos suelen desaparecer, pero tienen una temporada, entonces se van, pero siempre vuelven. Algunos juegos se jugaron más en invierno porque requieren mucho esfuerzo físico y movimiento físico, mientras que algunos juegos se jugaron en verano y debido al clima, se requiere menos actividad física debido al calor o de acuerdo al clima del entorno (página 04).

2.2.1.6. Metodología del juego

Minedu (2016) el taller de psicomotricidad de aulas de 3, 4 y 5 años en la educación inicial se divide en tres:

- **INICIO.** Es el hábito de inicio del taller; donde se les comunica a los niños a una breve reunión para coordinar las actividades necesarias y dialogar sobre ellas y sus intereses (si lo requieren).
- **DESARROLLO.** Es un momento para la acción motora de los niños durante los juegos y el libre reconocimiento de todos los posibles movimientos; una ocasión para escuchar un cuento; y otra, para dibujar, que permitió a los niños pasar de movimientos corporales a la representación gráfica a través del dibujo o construcción con legos (es la elección del niño).
- **CIERRE.** Es el hábito de cierre del taller; donde nos reunimos nuevamente en una reunión a los niños para conversar acerca de los hechos vividos en el taller. Luego se alistan para regresar a sus actividades diarias.

2.2.1.7. Categorización de los juegos tradicionales que fomentan en el área socioemocional.

Cuando un bebé juega a cualquier juego debe tener en cuenta que cada juego es diferente y tiene reglas y condiciones diferentes. Tomemos como ejemplo las carreras de cometas, se celebran en agosto y septiembre porque son los meses más ventosos en la montaña, y hay competiciones como la carrera de sacos o la de ir a buscar gallinas ciegas, cabe señalar que las costumbres de cada juego tradicional están formadas por las costumbres de cada sociedad, las cuales pueden o no estar registradas en algún libro.

Cada región, debido a las diferencias de clima y costumbres, tiene diferentes juegos tradicionales que existieron desde la antigüedad y continúan hasta nuestros días, como la pesca, las cuerdas, el escondite, etc. Por tanto, todos los juegos mencionados y no mencionados tienen un objetivo común, que lograron el desarrollo social, motor, emocional y psicológico de los niños. A continuación, enumeramos algunos juegos que ayudaron al desarrollo socioemocional de los niños. (Almudena, 2008).

Juegos sociales

Este tipo de juego implicó que los niños interactúen haciéndoles hablar entre sí, más diversión. A través del juego social, cada niño desarrolla una mayor libertad lingüística y les permitieron jugar en grupos o equipos, respetarse unos a otros y seguir reglas que respalden sus valores. (Almudena, 2008).

Los juegos simbólicos

El propósito de esta diversión es la fantasía, los objetos, protagonistas y escenas que contiene. Ya sean reales o falsos, han sido probados y probados para moverse a través de ellos y llevarte a diferentes entornos según tu imaginación. Un claro ejemplo de este tipo de juego es el siguiente: si un niño cree que es un animal pequeño y su comportamiento le obliga a seguir el mismo patrón, que imita al animal, esto genera una riña, porque todos quieren hacerlo. y mostrar quién, el lo hace mejor. (Camacho, 2012).

Los juegos de cooperación

Se necesita un equipo que lograron un objetivo. El objetivo principal de este juego es el trabajo en equipo que ayudó a lograr un objetivo común, este juego cumple el deseo de los niños de confiar unos en otros, buscar la cohesión del equipo, desarrollar el diálogo activo en el juego y lo más importante saber compartir entre ellos. (Almudena, 2008).

Señale que el juego cooperativo permitió que los niños desarrollen sus propios valores, les permitieron desarrollar relaciones mutuamente respetuosas con los demás y les permitieron desarrollar relaciones amistosas con los demás. Que sepan lo que es bueno y lo que es malo sin discriminación, distinguan adecuadamente estos preceptos y trabajaron en equipo.

2.2.1.8. Los agentes educativos con respecto a la práctica de los juegos tradicionales

Toda la responsabilidad por el bienestar de los niños corresponde a las instituciones educativas, porque son responsables del bienestar de los niños brindándoles una educación de alta calidad, respetuosa, digna e igualitaria para todos, así como un aprendizaje seguro y relevante. Su misión es promover y enseñar con fluidez los juegos tradicionales en su área de responsabilidad como elementos interactivos que muestran la comunicación intercultural que ha existido a través de los años, lo que también ayuda a

crear intercultural, porque la propia enseñanza de los juegos ha contribuido a la suya, educación niños, porque esta educación se ha transmitido de generación en generación. (Real Academia Española, 2019).

Los docentes

Para los juegos tradicionales, es responsabilidad del docente estudió la intensidad de las características, tipos y funciones que poseen o provienen principalmente de la región en la que viven, porque la práctica de los juegos que les encomendaran sus antepasados ayudó a mejorar. el desarrollo de los niños y sus capacidades interculturales.

Por tanto, ayudó a los niños a aprender y enseñar los llamados juegos tradicionales y así fortalecieron su personalidad. El educador de un niño es un maestro que lo guía en funciones importantes y forma la base de su crecimiento emocional.

Un maestro es una persona que:

- Brindó el tiempo al educando.
- Creó puntualidad.
- Guio en seleccionar su duración.
- Eligió los juegos acordes a su edad.
- Ayudó a desarrollar sus emociones.
- Desarrollo psicológico.
- Su desarrollo motor.
- Participación social del niño.

Meneses (2001), nos señalaron los principios de los docentes enseñaron los juegos tradicionales:

- Necesitaron saber lo suficiente sobre los juegos tradicionales para jugar con tus hijos y elegir el lugar, el espacio y el tiempo adecuados.
- Saque todo lo desconocido de los niños explicándoles de forma clara y sencilla a qué jugaron.
- De manera similar, indicaron lo que hicieron en el juego.
- Se convirtieron en miembro de la comunidad de niños involucrándolos y animándolos.
- Estuvieron informado y atento, capaz de brindar orientación según sea necesario.

Aporte de los padres de familia

Los padres de los estudiantes son los agentes principales que buscan el bienestar y la protección de sus estudiantes. De ello se deduce que harán todo lo posible por brindarles alimento, educación y mucho amor para alcanzar la felicidad. Sin embargo, la pregunta es, ¿los padres entienden la importancia del juego en la educación de los niños y se preguntan: por qué juegan tanto? ¿O por qué son tan divertidos de jugar? Cuando eres niño, el juego lo es todo, es parte de tu desarrollo, beneficia tu desarrollo socioemocional y te ayuda a concentrarte durante los estudios y otros proyectos paralelos.

Es responsabilidad de los padres reconocer la importancia y los diversos beneficios de los juegos tradicionales, por lo que remiten a diversos apartados sobre cómo los juegos pueden ayudar a los niños a concentrarse.

2.2.1.9. Beneficios de juegos tradicionales

Una de las ventajas utilizó juegos tradicionales es que aportaron una gran felicidad a los estudiantes, crearon una gran sensación de satisfacción con ellos mismos y con el entorno, y aumentaron la autoestima y la sensación de seguridad. Todo esto hace que el niño se sienta feliz en un ambiente confortable, decidido a jugar diferentes juegos y desarrollaron con valentía diferentes habilidades para una mejor respuesta. Otro punto importante es que favorecieron su desarrollo intelectual.

Los hechos ficticios surgieron de la imaginación de los estudiantes, porque entonces pudieron trabajar fácilmente en todo esto y al mismo tiempo también pudieron resolver el problema. Al mismo tiempo, los niños desarrollaron relaciones con sus amigos, desarrollando un sentido de pertenencia, reconocimiento y respeto mutuo. (García, 2012).

En el crecimiento de las habilidades los juegos desarrollaron la creatividad y gran imaginación, estar rodeado de cosas (piedras, tierra, palos, flores, etc.), proporcionaron el cuerpo para uso personal. tienen malos hábitos alimentarios y son una vez más niños gorditos, y los juegos les hacen saltar, correr, trepar y así aumentar la masa muscular y la coordinación.

2.2.1.10. Recomendaciones para organizar los juegos tradicionales

Gimeno (1998) para la organización de los juegos se recomiendan:

- Definieron el aprendizaje que quisieron lograr.
- Examinaron las reglas y metas del juego previo a su desarrollo.
- Previeron los materiales necesarios de acuerdo a la actividad y de los participantes.
- Establecieron acuerdos sobre el comportamiento durante el desarrollo de la actividad.
- Las indicaciones del juego debieron de ser breve, clara y precisa antes del desarrollo del juego.
- Reforzaron los aprendizajes durante el juego.
- Observaron algunos rasgos de la personalidad de los participantes durante el desarrollo del juego.
- Evaluaron el resultado final en función a los aprendizajes obtenidos.

2.2.1.11. Dimensiones de juegos tradicionales

Herrador (2013) Consideraron la lógica interna y externa del juego, porque existe una relación mutua entre los personajes principales durante el juego, donde existen juegos psicomotores, juegos socio motores individuales, juegos colectivos y antiooperativos. Reciben este nombre de juegos tradicionales a todos los juegos conocidos por la gente de un lugar a otro, donde llevan una práctica donde se conserva y ese pudo jugar de generación en generación. Las cuales se consideran dimensiones en esta tesis porque son parte integral de los juegos tradicionales.

a) **Atención e inteligencia**, es la capacidad de cambiar de dirección con bastante rapidez (contracción de la atención) y concentrarse en múltiples estímulos simultáneamente (distribución de la atención) puede considerarse un componente importante de la inteligencia. Así, la atención y la inteligencia se definen como la capacidad de procesar grandes cantidades de información. Los niños por naturaleza tienen una gran curiosidad por las cosas que están a su alrededor y donde muestran mucha facilidad y rapidez en la comprensión que va realizar.

b) **Concentración**, se ha demostrado que el foco atencional está relacionado con la cantidad y distribución de la atención, y ambos son inversamente proporcionales, por lo que cuantos menos objetos requieran atención, más probable es que sostenga la atención y mayor será la asignación entre cada objeto. La mayoría de los niños ya saben prestar mucha atención, incluso aunque no hay necesidad de que lo estén observando mientras ellos realizar otra actividad para que puedan jugar, para todo ello los niños necesitan tener un lugar adecuado y tener los materiales para que puedan jugar y concentrarse a lo que estén jugando, etc.

c) **Control**, se tiene en cuenta que el control es una de las funciones más importantes de la atención porque caracteriza la mayoría de las actividades que cumplen objetivos específicos y requieren respuestas específicas. La atención es un proceso lógicamente organizado que tiene como objetivo cumplir con los objetivos planteados por el sujeto. En los movimientos formativos, el conocimiento por parte del alumno de los objetivos de aprendizaje favorece un proceso de atención selectiva y organizada.

2.2.2. Habilidades Socioemocionales

2.2.2.1. Definición de Habilidades Socioemocionales

La primera niñez es la fase del periodo vital donde se formaron los principios del desarrollo. Actualmente, la importancia para el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los educandos en la primera niñez ha aumentado, ya que existe bastante evidencia científica que enfatiza el interés de la estimulación y educación en la niñez y su impacto en el desarrollo cognitivo y emocional. una persona que le permite adaptarse a su entorno y que resulta sorprendente y compleja en su eficacia, utilizando lo los educandos tienen niveles cada vez más difícil para pensar, sentir e interactuar de forma óptima con los demás. En los años de infancia es fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales, pues con la ayuda de las habilidades motoras, sensoriales y cognitivas, el niño puede participar más ampliamente en el mundo social. El autoconocimiento y la diferenciación de género promueven el desarrollo y la eficacia del comportamiento social. En estos años, el aprendizaje de habilidades sociales posibilita la formación de vínculos emocionales, la adopción de patrones de conducta socialmente aceptables, además de otros aprendizajes, instrucciones, reglas y prohibiciones. (López, (1994).

Si un niño tiene el mejor comienzo en sus primeros años, es más probable que crezca sano, desarrolle habilidades sociales y académicas, vaya al jardín y lleve una vida productiva y plena. (Elías, 1997). Muestran que la educación emocional y social reduce la violencia, enriquece la adaptabilidad y es la base para el aprendizaje y desarrollo saludable de los niños. En esta etapa, los niños se enfrentan a un desafío muy grande para adquirir las habilidades necesarias para poder relacionarse satisfactoriamente con los demás y lograr la regulación de sus emociones y también de sus acciones.

El desarrollo de habilidades sociales está duramente relacionado a lograr el desarrollo. Aunque las estrategias para iniciar y mantener una situación de juego son esenciales en la primera infancia, a medida que el niño crece, las habilidades verbales y de comunicación con sus pares se vuelven más prominentes. La comunicación con los pares suele ser más frecuente y constante a través de actividades recreativas. El niño pasa del juego solitario o paralelo a un juego más interactivo. (Mishelson, 1987). por otra parte, sugiere que las habilidades sociales se adquieren a través del aprendizaje y el refuerzo social, haciendo de la infancia una etapa crítica en su educación. La práctica de habilidades sociales está influenciada principalmente por las características del entorno. Las habilidades sociales se desarrollan y aprenden durante el proceso de socialización que los niños experimentan por primera vez en el preescolar mientras interactúan con sus compañeros. Además, las relaciones de niños y niñas con profesores y compañeros son fuente de otros aspectos del desarrollo emocional y el mejor indicador de adaptación desde la niñez a la edad adulta. (Raver, 2003).

En preescolar, las habilidades sociales incluyen, por ejemplo, interactuar con compañeros, comportamientos prosociales tempranos, aprender reglas y comprender emociones. Las habilidades sociales son una parte importante del desempeño humano. En la infancia, el desarrollo de estas habilidades sociales está estrechamente relacionado con el grupo central y los indicadores de apego. En los primeros años de vida, la familia o especialmente las figuras de apego juegan un papel central en las relaciones del niño. Esto se debe a que la familia es el contexto único o principal en el que crece el niño y controla el entorno social en el que vive, proporcionándole así oportunidades sociales porque puede funcionar como filtro o llave. en otros contextos. (Monjas, 2002).

2.2.2.2. Desarrollo socioemocional del niño.

las personas forman un sistema completo que cambia y evoluciona constantemente a lo largo de sus vidas y se convierte en parte de la sociedad y del nuevo mundo del que forman parte. El desarrollo socioemocional es importante para todas las personas. Apoya a los niños desde temprana edad, fortaleciendo y completando sus aspectos personales y sociales y promoviendo su desarrollo integral. (Calderon, 2016).

Desde esta perspectiva, también hay que considerar la empatía. La empatía se refiere a la capacidad de ponerse en la situación de otra persona y reconocer, comprender y adaptarse a sus emociones. Al hacerlo, generamos respuestas más positivas y cambiamos nuestro comportamiento de acuerdo con nuestro nivel de comprensión de los demás. Es asegurar una interacción con el entorno que permita una hermandad entre ellos.

Por eso, desde temprana edad fomentamos el desarrollo socioemocional, brindándoles modelos para orientarse y comprender quiénes son y qué papel desempeñan en su entorno. Esto incluye construir amistades fructíferas. Los padres tienen la responsabilidad de ser pioneros en la educación de sus hijos y, en definitiva, de la sociedad en su conjunto. Su misión es trabajar honesta y cooperativamente para brindarles a los niños un ambiente armonioso, cómodo y amoroso. Esto les permite desarrollar una sensación de confianza y seguridad. (Bisquerra, 2003).

2.2.2.3. Concepto del desarrollo socioemocional

Entre las experiencias de toda persona experimentó está la influencia del entorno social y emocional en el que crece. En el aspecto social se debe poner énfasis en la calidad de las relaciones, el diálogo y el entendimiento entre los miembros. Hay dos elementos en esa definición, se procede al ámbito social, es decir, las relaciones, la comunicación y la vida comunitaria entre los componentes del entorno. Y factores internos, aquí estamos hablando de la perspectiva emocional, que involucra emociones, sensaciones y control emocional. Estos factores influyeron en los cambios que pudieron sufrir un individuo con el objetivo de formar un ser humano competente y humano capaz de expresar emociones. (Betancur, 2010).

Al describir el desarrollo emocional de un niño durante su desarrollo, se observaron varios aspectos sociales, con énfasis en las relaciones intraespecies y el propio bienestar. La sociabilidad y el comportamiento emocional juegan aquí un papel importante. Por tanto, la formación y desarrollo de estos aspectos depende en gran medida

de las personas que interactúan con el niño. Ejemplos: familia (por ejemplo, padres), espacios comunitarios (por ejemplo, escuelas, centros de salud) y el entorno general. Con su ayuda, el niño podría afrontar diversos cambios y situaciones emergentes, teniendo en cuenta las circunstancias y características de su desarrollo. Por ello, se utilizan los juegos tradicionales para conseguirlo y mejorar la calidad de las relaciones. A través de este medio expresan pensamientos y sentimientos, expresan conexión con sus compañeros, respetan sus opiniones y siempre muestran empatía. Por lo tanto, los padres deben apoyar principalmente a su hijo asegurándole la capacidad de reconocer e identificar sus emociones, permitiéndole distinguir entre emociones y definir lo que siente durante el proceso emocional. (Betancur, 2010).

2.2.2.4. El desarrollo social

Como se adaptaron una persona, considerando los detalles que observaron a su alrededor; cuando se necesitaron tiempo, el análisis gradual y lento se consideraron socialización; En él, el sujeto debe interactuar o estar cerca de otras personas. En otras palabras, si es progresivo, involucra los cambios que experimenta el hombre de una entidad social a una biológica, incluyendo en este proceso la transferencia de conocimientos culturales de su sociedad; En relación con estos cambios, el individuo inicialmente necesita de otros para promover su desarrollo y, con el tiempo, abrazar y participar en la cultura; lograr la socialización, adquirir habilidades, participar activamente en la vida social como individuo emocional. (Alonso, 2015).

En definitiva, se puede decir que el proceso social comienza en la infancia, cuando se desarrolla y adquiere la capacidad de distinguir a los demás, lo que permite a la persona participar alegremente en un determinado entorno. Su gran importancia es que la clave para otras estrategias como el crecimiento y la adaptación; De este gran proceso depende el desarrollo infantil efectivo.

2.2.2.5. El desarrollo socioemocional

Como todo desarrollo, es progresivo y se desarrolla a lo largo de la existencia de un individuo cuando las emociones le permiten expresarse y mostrar lo que siente de manera correcta y adecuada en respuesta a algún estímulo externo o necesidad social percibida; según el estado de ánimo, creando nuevas relaciones con otros individuos. A

partir de estos sentimientos, las personas de su entorno deben proporcionar a cada niño los recursos necesarios para crecer en un ambiente agradable y amoroso. (Berrocal, 2008).

Diferentes emociones pudieron afectar el bienestar de una persona tanto positiva como negativamente; consideraron emociones negativas como la ira, el rencor, el desprecio y el dolor.

- La aptitud física se refiere a los cambios anatómicos y biológicos en un individuo.
- Las expresiones emocionales son expresiones faciales y movimientos corporales observables en respuesta a un factor externo.
- Una experiencia a través de la cual el niño se interpretó y definió a sí mismo a través del autoanálisis o autoevaluación, lo que le permitió percibir, conectar y encontrar similitudes y diferencias al respecto.

2.2.2.6. Componentes del desarrollo socioemocionales

Los componentes de este desarrollo aseguran una educación efectiva que conduzca al desarrollo continuo del individuo, podemos hacer lo siguiente:

La autoestima se refiere a la autoestima o percepción que una persona tiene de sí misma (Real Academia de España). Refleja que determinas el tipo de comunicación con los demás, participas en su formación; y podemos decir que es el resultado de la interacción entre la idea misma y los demás y sus expectativas (Center for Child Development, 2017).

Los sentimientos y emociones que rigen son los que nacen del día a día y el significado que se les da; Las situaciones nos ayudaron a experimentar diferentes emociones, lo que nos permitió identificarlas y reconocerlas para crear relaciones positivas con las personas que nos rodean. La forma en que se expresaban determinaba la calidad de la relación con el oyente y su propia estabilidad emocional; ser negativo cuando una persona sufre depresión, soledad y otros (Centro de Desarrollo Infantil, 2017).

El autocontrol significó la expresión oportuna de las emociones, donde el alumno velaron por su conducta; Se esperó que cada niño utilizó sus recursos de manera adecuada en sus actividades diarias sin supervisión. Esta cualidad debe ser arraigada y reforzada en la familia para lograr un óptimo desarrollo socio-afectivo, para lo cual se debieron obtener los elementos descritos anteriormente, lo que significa que el niño adquirió las

habilidades de empatía, cautela, control y atención. y el autorreconocimiento. propios sentimientos. (Centro de Desarrollo Infantil, 2017).

Para ello, el docente tuvo que observar y reconocer señales como conductas amigables, dinámicas, atractivas y otras que permitieran desarrollar la autoestima del estudiante. Del mismo modo, se ha definido que la baja autoestima va acompañada de comportamientos negativos notables, como tendencia a la violencia y apatía hacia las personas que le rodean (Centro de Desarrollo Infantil, 2017).

2.2.2.7. Beneficio en los aspectos socioemocionales

Uno de los beneficios de los juegos tradicionales es que los niños crean felicidad, satisfacción consigo mismos y con su entorno, y ayudan a aumentar su confianza en sí mismos y su autoestima. Gracias a todo lo anterior, un niño que se encuentra en un ambiente cómodo y se siente feliz puede tomar decisiones sobre diversas actividades y con ello la libertad de desarrollar una amplia gama de habilidades para lograr un mejor razonamiento. Otro punto importante es que aumenta tu coeficiente intelectual, es decir. el bebé tiene la capacidad de observar, percibir y resolver sus propios problemas antes, durante y después del juego.

Los hechos irreales nacen de la imaginación de un niño, porque entonces todo se vuelve realidad y con el mismo entusiasmo con el que se afrontan los problemas. Al mismo tiempo, el niño se comunica con sus compañeros, se desarrolla un sentimiento de amor, reconocimiento y respeto mutuo. (García, 2012).

2.2.2.10. Beneficio en el aspecto social

Para los juegos tradicionales, existieron diferentes escenarios en el ámbito de la socialización, desde el momento en que los personajes principales interactuaron entre sí. Las diferentes situaciones que aparecieron se basan en la edad de los niños, el sexo o el criterio personal de cada niño. Lo mismo ocurrieron con los escenarios existentes, porque los niños se adaptaron a esos escenarios según su ubicación y pudieron encontrar muchas dificultades y limitaciones. (Goelman, 1996).

Con la ayuda de los juegos tradicionales, los niños desarrollaron una mejor capacidad para relacionarse con su entorno social (comunidad), como sus reglas, costumbres, valores de los jugadores, sus valores, etc. Es extraordinaria la integración y relación que logró el niño con los juegos tradicionales, pues al realizar este juego lograron resolver problemas por sí mismo, entendiendo la necesidad de compartirlos y expresarlos

con los demás y crear un ambiente cálido y armonioso. Así intentaron formar parte de la sociedad, respetándose unos a otros y creando una convivencia suficiente para ellos.

Después de todo lo aprendido a través del arte del juego, los valores morales de un niño crecieron a medida que alcanza y comprende lo que significa obedecer órdenes, ser leal y honesto con los demás a través del juego. También aprendieron lo que significó ganar y lo que significó perder porque es visible para ellos en la vida cotidiana y que la amargura del fracaso y la importancia de levantarse y seguir adelante deben estar siempre ahí. (Goelman, 1996).

2.2.2.11. Categorización que fomentan en el área socioemocionales

Cuando un educando jugó a cualquier juego, debió tener en cuenta que cada juego es diferente, con reglas y condiciones diferentes. Tomemos como ejemplo las cometas. Estos juegos se jugar, mientras que los eventos incluyeron una carrera de sacos o el juego de la gallina ciega. o fiestas que las instituciones planificaron a lo largo del año. Es importante que describieron que las costumbres de cada juego tradicional formaron las costumbres de cada sociedad, las cuales pudieron o no estar registradas en algún libro.

Los juegos tradicionales variaron según el clima y las costumbres y se han practicado desde la antigüedad y continuaron hasta el día de hoy. Los juegos mostraron sociedad incluyendo la pesca, la cuerda, el escondite, los hilanderos, las pelotas, etc. Por lo tanto, todos los juegos mencionados y no mencionados tienen el mismo objetivo, que lograron social, motriz, emocional. y desarrollo psicológico de los niños. A continuación, hicimos una pequeña lista de juegos que ayudaron a moldear el desarrollo socioemocional de los niños. (Almudena, 2008).

2.2.2.12. Importancia de Habilidades Socioemocionales

Los tipos de emociones que experimentamos nos permitieron enfrentar desafíos a lo largo de nuestra vida, que lograron variar según la situación. Estos momentos son placenteros o difíciles y actuaron como estímulos que desencadenan emociones en una determinada dirección. Para que un educando se desarrolló en un ambiente armonioso necesita identificar, reconocer y gestionar sus emociones; Dependiendo de la situación, adquieren estas habilidades a través de la formación continua de sus padres, profesores y familiares. Las habilidades aprendidas afectaron las capacidades del niño a nivel personal y social, porque le permitieron experimentar emociones que condujeron a un desarrollo

positivo o negativo, lo que determinó el tipo o calidad de las amistades que surgen (Garaigordobil, 2004).

Se consideró importante en la vida emocional del niño porque está íntimamente relacionado con sus vivencias, desarrollo intelectual, comunicación con los demás y relaciones consigo mismo; Si este desarrolló es intelectualmente inadecuado, puede provocar problemas de retención del aprendizaje, atención y memoria. Aunque desde una perspectiva social y emocional, socava la práctica de la empatía y te aísla de los demás.

Por otro lado, el desarrollo óptimo de las habilidades descritas anteriormente promovió la motivación para afrontar situaciones difíciles, promovieron la empatía y el optimismo (Garaigordobil, 2004).

2.2.2.13. Importancia del apego para el desarrollo de las habilidades socioemocionales

Al nacer nadie pudieron regular sus propias emociones. La relación emergente más temprana a través de la cual lograron aprender a regular nuestro sistema emocional es el vínculo emocional o apego al cuidador más cercano, quien es responsable de responder a las señales o respuestas emocionales (Fonagy, 2004). Todo esto depende de la cercanía y seguridad que se logró a través de la conducta de apego y por supuesto de la presencia de un cuidador principal. Estos vínculos, o vínculos emocionales que se desarrollan con el tiempo, hicieron que una persona experimentó emociones iniciales positivas como seguridad, afecto y confianza, así como negativas como inseguridad, rechazo y miedo.

Los sistemas de apego infantil son similares en naturaleza a los que se desarrollan más tarde en las relaciones románticas y, en realidad, hay poca diferencia entre las relaciones cercanas, ya sea entre padres e hijos o entre pares. Además, el bienestar psicológico depende fundamentalmente de "sentirse seguro" en las relaciones de apego y está presente en todas las culturas. La calidad y variedad de las relaciones humanas tempranas son cruciales en el desarrollo de la personalidad y la salud mental. (Bowlby, 1988).

Las relaciones con los pares son parte esencial de la socialización de los niños y el éxito en ellas se basaron en la adquisición de habilidades sociales, por lo que fue importante, ayudaron a los niños en edad preescolar cuando son excluidos por primera vez. Es por eso que enfatizaron la importancia de un buen apego entre madre e hijo en los

primeros años de vida, porque significaron que cuando los niños ingresan al preescolar, pueden comunicarse más efectivamente con sus compañeros y explorar este nuevo mundo, sin temor a que sus las madres los dejaron en la escuela y no volvieron con ellos. Además, les resulta más fácil expresarse ante los demás y aumentaron su nivel de empatía. Con el tiempo, los niños en edad preescolar adquirieron muchas destrezas y habilidades porque en la escuela reciben estimulación que les ayudaron a desarrollarse cada día (Brumariu, 2010).

2.2.2.13. Perfil social y afectivo de niños de 4 y 5 años

Los niños en edad preescolar aprenden las habilidades sociales necesarias lograron jugar y trabajar con otros niños. A medida que crece, aumentaron su capacidad para cooperar con muchos otros. (Hatch, 1987). Analizó varios estudios sobre el desarrollo de la competencia social de los niños y descubrió que antes de los cuatro años aproximadamente el niño ya tenía una idea de sí mismo. Esto permitieron que el niño desarrolló relaciones amistosas principalmente con sus compañeros que sonrían, saludan, le dan la mano o estaban físicamente más cerca de él.

En la edad preescolar, la participación del niño en las relaciones humanas aumentó debido a su implicación en otros contextos importantes. Durante este período, las habilidades sociales enfatizaron las relaciones con los compañeros, por lo que comportamientos y habilidades como saludar, criticar y elogiar, estar en desacuerdo, ofrecieron ayuda, expresaron una opinión y resistir la presión de los compañeros son esenciales. (Monjas, 2004).

Su mayor autocontrol y autorregulación del comportamiento significa que son capaces de dirigir e incluso criticar su propio comportamiento, inhibir la acción y organizarse frente a la frustración, y aumentan su capacidad para negociar en lugar de resistir obstinadamente. El aumento de la autorregulación también incluye la capacidad de utilizar el lenguaje para comunicar sentimientos y evitar expresar sentimientos negativos, tienen normas internas y guían su comportamiento de acuerdo a ellas. (Sroufe, 2000).

Los educandos mostraron iniciativa, curiosidad, ganas de explorar y disfrutaron sin sentirse culpable ni obstaculizado. A los cuatro años los niños tienen amigos imaginarios. Apreciaron que los elogien por sus éxitos. Necesitaron oportunidades para sentirse más libres e independientes. Los juegos y otras actividades ayudaron a los niños en edad preescolar a aprender a turnarse.

2.2.2.14. Factores que influyen en las Habilidades Socioemocionales

El desarrollo de habilidades socioemocionales está influenciado por diversos factores, la herencia, el estilo de crianza, el cuidado y atención de los padres o tutores, el entorno social en el que se desarrollaron, los medios de comunicación, entre otros. Para que luego los niños se desarrollaran favorablemente por toda la estimulación que recibieron en su entorno social inmediato. Desde una perspectiva psicológica, la herencia se refirió a las características físicas que los padres transmitieron a sus hijos a través de los genes; La herencia también es responsable del comportamiento de un individuo al influir en estructuras corporales como el sistema nervioso. Las condiciones ambientales y la herencia pueden moldearlo a un individuo y juntas moldearon el desarrollo a medida que un niño pasa de la niñez a la edad adulta.

De manera similar, la familia, como contexto básico del desarrollo humano, cumple con las actividades sociales de niños y niñas, pares y adultos. Descubrirlo a través del modelaje y las interacciones que creó con niños y niñas; Las actividades de socialización tienen como objetivo alcanzar metas y pautas de conducta a través del control y el amor, que padres y adultos utilizan en diferentes situaciones (Henao, 2009).

Estos autores crearon prácticas parentales en el entorno familiar que se convirtieron en puntos de referencia para que niños y niñas alcanzaran de socialización, desarrollaran habilidades socioemocionales, estrategias de afrontamiento y gestionaran los niveles de participación. Por lo tanto, los niños cuyas necesidades han sido desatendidas por los cuidadores en el hogar se sintieron vulnerables en el grupo escolar y tienen menos recursos para buscar atención a sus necesidades, y tienden a sospechar del enfoque del maestro e incluso lograron percibir intenciones maliciosas de sus compañeros (Rodríguez, 2001).

Por otro lado, los medios de comunicación jugaron un papel muy importante en el desarrollo socioemocional de un educando, porque se encargaron de crear estrategias para los educandos, que muchas veces no son verdaderos. La televisión no es sólo un artefacto electrónico o un entretenimiento casual, sino que, por el contrario, es una influencia omnipresente que ha tenido un gran impacto en las relaciones familiares y especialmente en los educandos. El niño medio pasa unas siete horas y media al día mirando televisión. Por tanto, para bien o para mal, los programas de televisión son un punto muy importante medio de socialización en el mundo actual.

2.2.2.15. Dimensiones de las habilidades socioemocionales

a) Desarrollo social intelectual

Piaget (2007) nos habla que el desarrollo afectivo se refiere principalmente a la madurez en generalización y consideración, y siempre tiene una pequeña relación de interacción con el dominio de dominios (motor, social, lingüístico, autodeterminación). En esta edad los niños ya saben decir sus nombres y apellidos, los niños empezaron a descubrir por sí mismo y lograron a interactuar con las personas que lo rodean, empezaron a dependerse por ellos mismos, el niño empezó a expresarse y también reconoció sus emociones, así como de los demás niños de su entorno. Los niños empezaron a desarrollar su creatividad para que lograron jugar o participar en diferentes actividades y dar solución a los problemas que hay en aula.

Foschi (2020) nos afirmó que el apoyo físico y emocional desproporcionado para un niño es un milagro para nosotros. Esta actividad debe hacerse de forma hexagonal para todos los padres, educadores y personas interesadas en los niños, porque aprender desde cero puede tocar la mente, la memoria y las expectativas del futuro. Debemos tener claro que, sí, el ser humanos no nos concierne. Solo podemos confiar en el desarrollo del niño, porque el nacimiento tiene lugar en un estado en el que las leyes que rigen las actividades de cada persona y todos los frutos deben existir en armonía con toda la tierra, incluso con los que nos rodean.

b) Desarrollo de la autoestima

Olmedo (2018) el autor nos dio entender que la autoestima es como un sentimiento sobre uno mismo, que puede ser verdadero o falso, y se forma en un ambiente donde se valoran las propias cualidades. La autoestima fue una demostración para adolescentes y hoy en día se usa en otros grupos de edad. Así como los niños del nivel inicial, en esta edad los educandos se van adaptando a como ellos van a sentirse emocional para así ellos puedan llevar una buena comunicación entre compañeros en la edad de 4 años. Es la valoración que se tiene uno mismo, donde puede ser una valoración puede ser bueno o malo que tiene como función dar ideas y sobre todo pensamientos positivos.

Giraldo (2017) el autor se refiere a la autoestima, al deseo de limpieza y paz mental dentro de uno mismo. El surgimiento del respeto por uno mismo es esencial, ya que todos tenemos el deseo de ser aceptados y apreciados por los demás. Estas dos especias van de la mano ya que son inseparables y no tienen nada que ver con los niños pequeños. Los niños en esta edad empiezan a entender lo que es la comprensión, atención, concentración y son muy motivadores, ya que es un método para que los pequeños pudieran tener un buen rendimiento en su etapa escolar de inicial, la mayoría de los niños lograron prestar mucha atención, incluso si los demás no lo estén mirando, mientras realizaron sus juegos en el aula.

c) Desarrollo afectivo

Piaget (2007) es mejor conocido por su investigación sobre el proceso armónico cognitivo. Según él, en ausencia de obstáculos, el desarrollo de la cortesía es similar a la especie de la percepción. En esta edad ellos empezaron a darse cuenta que ya pudieron lastimarse físicamente, a veces son muy sensibles relacionado a su cuerpo, empezaron a estar interesados a experiencias nuevas, lograron a intervenir con otros pequeños con o sin ayuda, donde ellos intentaron a dar solución, los pequeños a esta edad ellos aprendieron a manejar sus propios sentimientos. Comenzaron a explorar sus emociones, a veces se sienten vergüenza o hasta veces se sienten culpables cuando algo les sale mal, a veces en esta edad ellos no saben cómo explicar lo que sienten.

2.2.3. Relación entre las dos variables de juegos tradicionales y habilidades socioemocionales

Los resultados obtenidos afirmaron una relación positiva entre variable juegos tradicionales y habilidades socioemocionales, de tal manera afirmo que, a mayor aplicación de juegos tradicionales, es mayor desarrollo de habilidades socioemocionales en niños. (De la cruz, 2021).

2.3. Hipótesis

H1: Juegos Tradicionales mejora las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

H0: Juegos Tradicionales no mejora las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

III. METODOLOGIA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

La presente investigación se utilizó el nivel de investigación descriptivo, porque explica cómo es que los juegos tradicionales favorecen las habilidades socioemocionales de los niños de inicial de 4 años. (Arias, 2020). Se refiere a una investigación descriptivo que estudió ciertos fenómenos que son nuevos o no. El objetivo es proporcionar conocimientos relevantes sobre ellos, se centra en los detalles que nos permitieron comprender mejor el fenómeno. Partimos de una idea general y nos centramos en aspectos concretos.

Arispe (2020) El presente estudio se utilizó el tipo de investigación cuantitativa, porque los datos obtenidos fueron tratados numéricamente, afirma que este tipo de investigación es cuantitativa, o conducta humana en términos cuantitativos, evaluando eventos específicos, y no es subjetiva. Asimismo, utilizar estadísticas descriptivas e inferenciales para los datos obtenidos en la encuesta que se les va a realizar en los niños de 4 años del nivel inicial.

El diseño pre-experimental - transeccional se realizó manipular variables intencionalmente, no observar fenómenos que ocurren en el medio natural para su posterior análisis. Por ello, los investigadores se centraron en hechos reales que sucedieron una vez, es decir, hechos que no fueron provocados por el responsable. Estudio Finalmente, la recopilación de datos es transversal en el tiempo, ya que los datos se recopilaban solo una vez a la vez (Arias, 2020). Describir variables y analizar interdependencias en momentos de decisión.

Grafico:

G.....01.....X.....02.

G= Grupo conformado por 10 niños de 4 años.

01= Representa a la observación de entrada (post – test) para medir el nivel de las habilidades socioemocionales.

X= Los juegos tradicionales.

02= Representa a la observación de salida (post – test) para medir el nivel de las habilidades socioemocionales.

3.2. Población y Muestra

Población

La presente investigación se realizó en la I.E 148 Pucayacu nivel inicial, de Huánuco, que consta 3 aulas de 3, 4 y 5 años haciendo un total de 61 niños y niñas, según se muestra en la tabla 1. De acuerdo con (Hernández, 2017). Una población está constituida por un conjunto de casos que tienen unas características determinadas.

Tabla 1

Distribución de la población de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

POBLACIÓN				
Niveles	Edades	Varones	Mujeres	Total por edades
Inicial	3 años	11	12	23
	4 años	4	6	10
	5 años	15	13	28
Total		30	31	61

Nota. Nómina de matrícula en los niños de 4 años del 2024.

Muestra

Hernández (2017) Tal como afirma una población define a la muestra como un conjunto de operaciones que se realizan para poder estudiar la distribución del total de una población, partiendo de la observación. En esta investigación la muestra estuvo conformada por la totalidad de 10 niños(as) de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024, tal como se presenta en la siguiente tabla 2.

Tabla 2

Distribución de la muestra de la I.E 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

MUESTRA				
Nivel	Edad	Varones	Mujeres	Total
Inicial	4 años	4	6	10
Total		4	6	10

Nota. Nómina de matrícula de niños de 4 años del 2024.

Criterio de inclusión y exclusión



Inclusión

- En esta aula solo se trabajó con los niños y niñas de 4 años de edad.
- Solo se trabajó con los niños y niñas matriculados.
- Se trabajó con todos los niños y niñas tengan o no tengan materiales.



Exclusión

- Los niños que tengan más de 3 faltas durante la recolección de datos no serán considerados.
- Los padres que no firman el consentimiento informando no serán considerados.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Tabla 3

Matriz de operacionalización de las variables de estudio

Variables	Definición Operativa	Dimensiones	Indicadores/	Escala de medición	Categorías o valoración
Variable Independiente Juegos Tradicionales	Cada comunidad practica juegos tradicionales donde se manifiestan sus tradiciones y la esencia de su cultura, es parte de una identidad viviente que surge y se da de manera espontánea con el objetivo de recrear y producir sensaciones de felicidad en sus participantes. Es decir que el juego será de gran importancia en las habilidades socioemocionales de los niños. (López, 2018).	Atención inteligencia	1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.	Escala Ordinal	Inicio Proceso Logro previsto
		Concentración	1. Presenta la sesión relacionada a la concentración. 2. Señala el área que integra la variable independiente		

Desarrollo de la Autoestima

- Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.
- Identifica sus emociones durante la actividad.
- Crean juegos con su imaginación.
- Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.
- Juega y asume roles.
- Expresa sus emociones explorando su cuerpo.
- Se expresa corporalmente.
- Se expresa con claridad y espontáneamente.

Desarrollo Afectivo

- Se expresa corporalmente.
- Comprende su cuerpo.
- Escuchan con atención a la actividad realizada.
- Sabe compartir al momento de elegir.
- Participa en juegos, respeta normas y reglas.

Nota. Elaboración Propia

3.4 Técnica e instrumentos de recolección de información

- Técnicas de recolección de datos

Arias (2021) La técnica que se utilizó es la observación. Es la búsqueda sistemática de información en la que el investigador pregunta los investigados sobre los datos que desea obtener. La observación es un procedimiento que ayudó a la recolección de datos que consiste en utilizar nuestro sentido para tener un análisis más detallado en los hechos y la realidad que consiste el objetivo de estudio.

- Instrumentos de recolección de datos

Arias (2021) En esta investigación se utilizó el instrumento la guía de observación para medición de la variable habilidades socioemocionales, el presente trabajo se utilizó una guía elaborada esta consta de tres dimensiones: desarrollo social intelectual, desarrollo de su autoestima, desarrollo afectivo, con 24 indicadores y 3 dimensiones dirigidos lo cual se midió la variable. La guía de observación destaca la posibilidad de obtener una amplia y pormenorizada información sobre el objeto de estudio y la calidad de las respuestas por parte de los jueces. Así mismo, se determinó la confiabilidad del instrumento mediante el coeficiente Alfa de Cronbach, un coeficiente que mide la consistencia interna de los ítems del instrumento.

Tabla 4

<i>Niveles de logro (Según baremo)</i>		
Inicio	C	1 – 2
Proceso	B	3 – 4
Logro previsto	A	5 - 6

- **Validez del Instrumento**

Para la validación del instrumento, dicho trabajo de investigación fue validado por medio de la técnica de juicio de 3 expertos, licenciados de la especialidad de educación inicial, donde se les envió el informe, conteniendo cada ítem para ser validados. (Cabero, 2021). Sostiene que el juicio de expertos consiste en esencia en pedir a una serie de personas su opinión sobre un objeto, herramienta, material didáctico, o su opinión sobre un aspecto en particular (p.41).

- **Confiabilidad del Instrumento**

En esta investigación se utilizó el instrumento de guía de observación para la prueba de piloto y se aplicó a 10 niños y hemos utilizado el alfa de Cronbach para la medición en donde se obtuvo un resultado de 0.9194314.

3.5. Método de análisis de datos

Se aplicó el análisis de los datos, tablas de frecuencias absolutas y porcentuales, para ambas variables y para cada dimensión de las variables, se utilizó la prueba de Wilcoxon para poder comparar el pre test y post test. La contrastación de hipótesis se demostró la aceptación o rechazo de hipótesis a través del programa SPSS.

Se elaboró la base de datos con la información recogida de la guía de observación, en la que se registró el proceso de la observación de los niños, se logró trabajar con tablas y figuras estadísticas que representan los resultados de la investigación. Por lo tanto, la información se procesó por medio de técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales empleando tablas de frecuencias y porcentajes. Así mismo se realizó la prueba de normalidad para ver la normalidad de la variable las habilidades socioemocionales (pre test y pos test) con la prueba de Sha piro Wilk. Se empleó el Excel 2016 y SPSS V.

Procedimiento:

Los datos fueron recolectados de acuerdo al procedimiento establecido para el diseño pre y post test con un solo grupo:

➤ Para realizar la investigación, se presentó una carta a la directora Cecil Erika Garcia Diaz de la I.E 148 Pucayacu, Huánuco, mediante un oficio emitido por la universidad, quien aceptó ejecutar la investigación se seleccionó y se conformó la población de la muestra de estudio, conformada por 61 niños y la muestra de 10 niños de 4 años, luego se coordinó con la docente de aula de 4 años para realizar el pre test.

➤ Se realizó la validación del instrumento, a través de juicio de expertos, licenciados de la especialidad de Educación Inicial, así mismo se realizó la prueba de confiabilidad, a través de la prueba estadística de alfa de Cron Bach, de 0.91 lo que determinó un nivel de confiabilidad aceptable del instrumento, además se entregó el consentimiento informado a los padres para poder realizar la participación de los niños de 4 años.

➤ Con respecto a la aplicación de la prueba de piloto, se aplicó a una muestra de 10 niños de 4 años del nivel de inicial.

➤ Se organizó y se aplicó 15 talleres de aprendizajes orientadas a mejorar las habilidades socioemocionales, las cuales fueron ejecutadas en un periodo de tiempo 45 minutos, desarrollando un taller por día se empezó a ejecutar el primer taller de aprendizaje, culminado con los 15 talleres de aprendizaje, tratando temas muy importantes sobre juegos.

➤ Se aplicó el post test después de aplicar la estrategia, en un promedio de 45 minutos a horas 9:00 a 9:45 am. Para evaluar las habilidades socioemocionales después de haber aplicado los juegos tradicionales con los niños de 4 años.

➤ Para el procesamiento de datos se utilizó el instrumento de evaluación una guía de observación cuyo dato se recopilaron para ser analizados en la hoja del cálculo de Excel, luego se realizó a través de la tabulación de resultados mediante tablas y gráficos y para la contratación de hipótesis con la prueba de Wilcoxon, determinado la aceptación de hipótesis.

➤ Finalmente, el análisis de resultados se compararon los resultados de la investigación con los antecedentes, y el marco teórico igualmente las conclusiones y aspectos complementarios.

3.6. Aspectos éticos

ULADECH (2021) De acuerdo al Código de ética para la investigación, se tuvo en cuenta los siguientes principios y valores éticos que guiaron la investigación:

➤ **Respeto y protección de los derechos intervinientes:** este principio protege la identidad, la privacidad y la dignidad humana. Todos participan libremente en la investigación. Las herramientas de evaluación no registran el nombre o apellido de los educandos. La niñez es el mejor momento en el cual el ser vivo es más vulnerable, donde que aún no se han desarrollado física ni mentalmente. Quiere decir que los niños necesitan

una protección especial, como bien se sabe el principio de cada educando no se puede obtener del mismo modo, la protección de los educandos la responsabilidad es de todos como la familia, la docente, la escuela y toda la población tienen todo el deber de asegurar su bienestar de los educandos.

➤ **Cuidado del medio ambiente:** en esta investigación nos habla de que siempre debemos y tenemos que cuidar nuestro ambiente donde nos encontremos, debemos apreciar y respetar en el entorno que nos rodea, valorar y cuidar nuestro planeta tierra, tener buenos hábitos para mejorar cuidando nuestro planeta, sembrando árboles, flores, etc. Este principio está relacionado a la naturaleza y el medio ambiente que nos rodea, los niños tienen que seguir practicando los valores para poder cuidar nuestro planeta tierra.

➤ **Libre participación por propia voluntad:** este principio nos habla que todo ser humano es libre de poder participar por voluntad propia, es un derecho de todo ser humano a realizar su propia voluntad, se habla de toda formación hacia la persona a ser responsable por su propia decisión, la participación se refiere a la igualdad de género, ser solidarios con todas las personas que les rodean, son autónomos al decidir lo que quieren, los niños en este principio son capaces de elegir con quien quieren participar, ellos mismos escogen por su propia voluntad.

➤ **Beneficencia, no maleficencia:** en esta investigación nos habla de que siempre debemos hacer el bien, donde se actúa en beneficio de cada persona, habla que debemos curar el daño y poder promover el bienestar de cada educando, hacer todo lo bueno, se dice que todas las búsquedas deben ser evaluar riesgos o beneficios para el bienestar de las personas. Participación en el estudio, por lo que el investigador debe seguir las normas establecidas por la institución educativa, sin perjuicio de los participantes. Minimice los posibles efectos negativos y maximice los beneficios, mejorar su nivel de independencia de los niños.

➤ **Integridad y honestidad:** el investigador deberá tratar de evitar los aspectos del plagio de su investigación y tal manera no ser perjudicado a quien será parte de su trabajo. Por lo tanto, deberá proceder con rigor científico para demostrar su validez que usará en sus métodos. Los principios se utilizan para poder describir y dar una buena

explicación, donde se establece relaciones casuales, donde se preside los buenos resultados son la base sobre cual se desarrolla al conocimiento científico y donde se formula muy buenas y nuevas hipótesis. La integridad científica corresponde al resultado de los valores y las buenas prácticas para poder conducir y aplicar los resultados.

➤ **Justicia:** se dio a todos los niños un trato justo y más que todo respeto durante todo el proceso de la investigación, enseñarles la justicia a los educandos en la niñez es uno de los pilares muy importantes para poder formarles desde pequeños para así poder ser en un futuro unos niños de bien, los niños tienen que aprender a ser es un principio muy importante que armoniza donde ordena al bien común nos quiere decir que la prudencia es lo más inteligencia es la voluntad de cada educando. Es donde todo ser humano reciben un buen trato ante toda la población independientemente en la raza, posición, clase, etc.

IV. RESULTADOS

Resultados descriptivos

- Determinar si los juegos tradicionales mejoran las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

Tabla 5

Consolidado de los niveles de logro en las habilidades socioemocionales

Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
Inicio	0	0%
Proceso	1	10%
Logro previsto	9	90%
Total	10	100%

Nota. Aplicación del pretest con el instrumento guía de observación en el mes de Abril 2024.

- **Objetivo específico 1.** Identificar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales con un pretest en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

Tabla 6

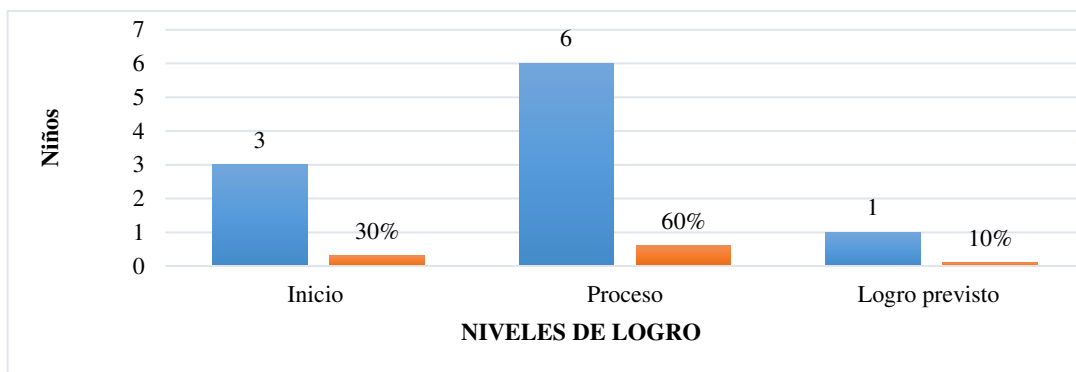
Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años. En la aplicación del Pretest

Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
Inicio	3	30%
Proceso	6	60%
Logro previsto	1	10%
Total	10	100%

Nota. Aplicación de la Guía de Observación Abril 2024.

Figura 1

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años. En la aplicación del Pretest



Nota. Aplicación de instrumento guía de observación Abril 2024.

En la tabla 6 y figura 1, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de desarrollo social intelectual que presentan los niños de 4 años. Antes de aplicar los juegos tradicionales de los cuales se observa que el 30% se encuentra en el nivel de inicio, el 60% en proceso y el 10% se encuentra en el nivel de logro previsto. Se puede concluir que la mayor proporción de los niños se encuentran en el nivel de inicio en el desarrollo social intelectual.

Tabla 7

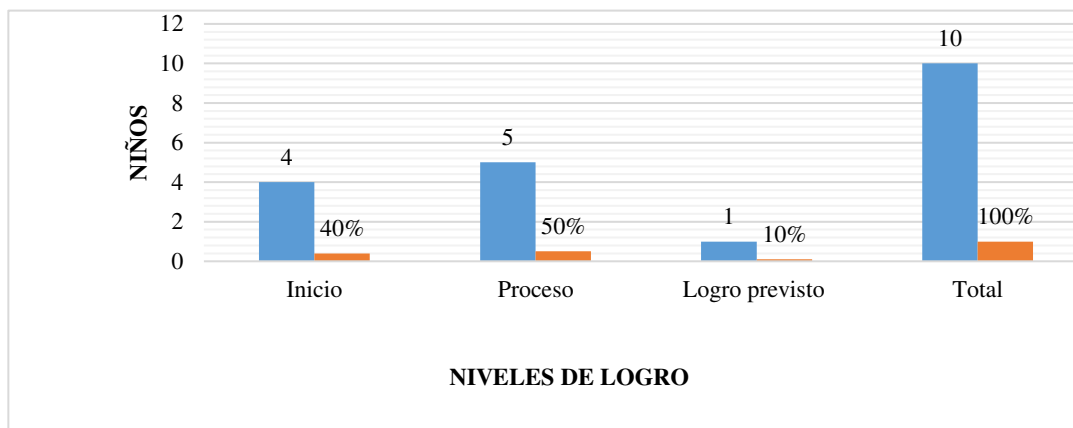
Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años. En la aplicación del Pre test.

Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
Inicio	4	40%
Proceso	5	50%
Logro previsto	1	10%
Total	10	100%

Nota. Aplicación de la guía de observación Abril 2024.

Figura 2

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo de la autoestima por los Niños de 04 años. En la aplicación del Pretest



Nota. Gráfico de barras de la distribución del nivel desarrollo de la autoestima (pre test)

En la tabla 7 y figura 2, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de desarrollo de la autoestima que presentan los niños de 4 años. Antes de aplicar los juegos tradicionales de los cuales se observa que el 40% se encuentra en el nivel de inicio, el 50% en proceso y el 10% se encuentra en el nivel de logro previsto. Se puede concluir que la mayor proporción de los niños se encuentran en el nivel de inicio en el desarrollo de la autoestima.

Tabla 8

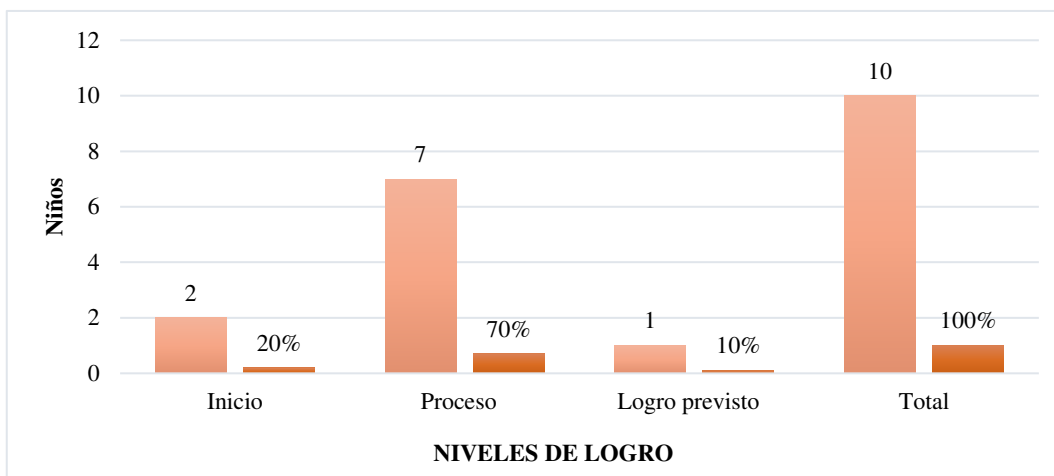
Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo afectivo por los niños de 04 años. En la aplicación del Pre test.

Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
Inicio	2	20%
Proceso	7	70%
Logro previsto	1	10%
Total	10	100%

Nota. Aplicación de la guía de observación Abril 2024.

Figura 3

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años. En la aplicación del Pre test.



Nota. Gráfico de barras de la distribución del nivel desarrollo afectivo (pre test).

En la tabla 8 y figura 3, se presentan los resultados obtenidos a partir de la aplicación del pre test, donde se evaluó el nivel de desarrollo afectivo que presentan los niños de 4 años. Antes de aplicar los juegos tradicionales de los cuales se observa que el 20% se encuentra en el nivel de inicio, el 70% en proceso y el 10% se encuentra en el nivel de logro previsto. Se puede concluir que la mayor proporción de los niños se encuentran en el nivel de inicio en el desarrollo afectivo.

- **Objetivo específico 2.** Aplicar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

Tabla 9

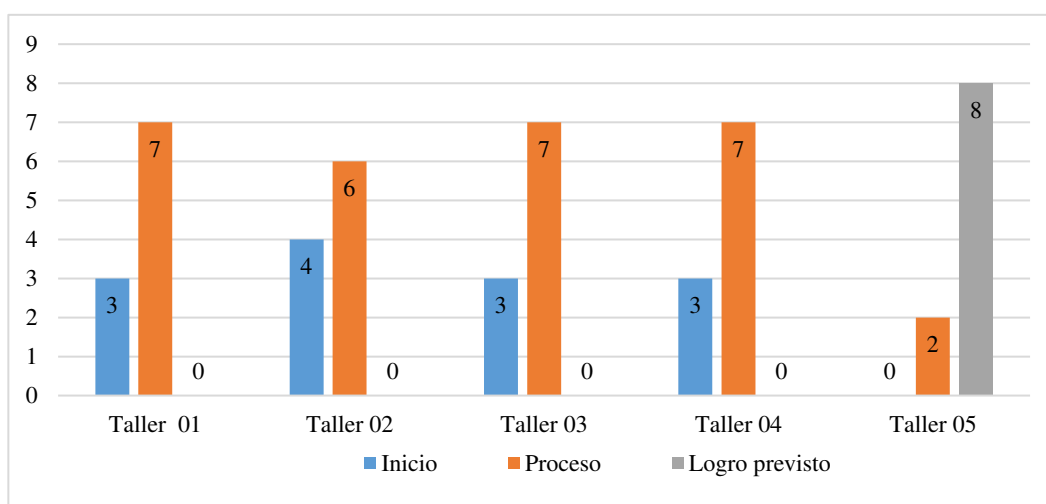
Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo social intelectual en los niños de 04 años.

Niveles de logro de aprendizaje	Taller N° 01		Taller N° 02		Taller N° 03		Taller N° 04		Taller N° 05	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	3	30%	4	40%	3	30%	3	30%	0	0%
Proceso	7	70%	6	60%	7	70%	7	70%	2	20%
Logro Previsto	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	8	80%
Total	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%

Nota. Aplicación de la Guía de observación 2024.

Figura 4

Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo social intelectual en los niños de 4 años.



Nota. gráfico de barras de distribución obtenida de las actividades de aprendizaje.

En la tabla 9 y figura 4, respecto al desarrollo de los talleres en las que se utilizó los juegos tradicionales, se observa que: en el primer taller el 30% de los niños se encuentran en un nivel de inicio, el 70% en proceso, y no se encuentra ningún niño en el nivel de logro, en cambio en el segundo taller se observa cambios el 40% de los niños se encuentran en el nivel de inicio, el 60% se encuentra en nivel proceso, y ningún niños se encuentra en el nivel de logro, en el tercer taller se observa el 30% de los niños se encuentra en un nivel de inicio, en 70% en proceso, ningún niño se encuentra en el nivel de logro, en el cuarto taller el 30% se encuentra en un nivel de inicio, mientras que el 70% en proceso, ningún niño se encuentra en el nivel de logro, en cambio en el quinto taller ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, el 20% en un nivel se procesó, el 80% se encuentra en el nivel de logro previsto, donde se puede concluir que de acuerdo se va desarrollando los talleres de aprendizajes desarrollo social intelectual los niños fueron mejorando su nivel de habilidades emocionales mostrando favorable al relacionarse consigo mismo, relacionarse con los demás y tomar sus propias decisiones.

Tabla 10

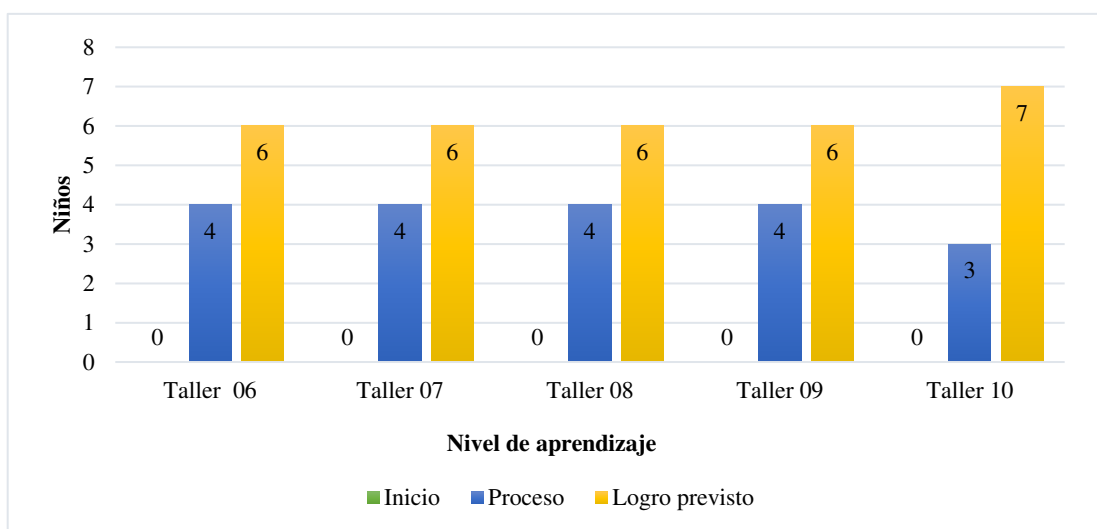
Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo de la autoestima en los niños de 4 años.

Niveles de logro de aprendizaje	Taller N° 06		Taller N° 07		Taller N° 08		Taller N° 09		Taller N° 10	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Inicio	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Proceso	4	40%	4	40%	4	40%	4	40%	3	30%
Logro Previsto	6	60%	6	60%	6	60%	6	60%	7	70%
Total	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%

Nota. Aplicación obtenidos de la guía de observación 2024.

Figura 5

Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo de la autoestima en los niños de 4 años.



Nota. Gráfico de barras de distribución obtenida de las actividades de aprendizaje.

En la tabla 10 y figura 5, respecto al desarrollo de los talleres en las que se utilizó los juegos tradicionales, se observa que: en el sexto taller que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, el 40 % se encuentra en el nivel de proceso, el 60 % se encuentra en el nivel de logro previsto; en el séptimo taller que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, el 40 % se encuentra en el nivel de proceso, el 60 % se encuentra en el nivel de logro previsto; en el octavo taller que ningún niños se encuentra en el nivel de inicio, el 40 % se encuentra en el nivel de proceso, el 60 % se encuentra en el nivel de logro previsto; en el noveno taller que ningún niños se encuentra en el nivel de inicio, el 40 % se encuentra en el nivel de proceso, el 60 % se encuentra en el nivel de logro previsto; en el décimo taller que ningún niños se encuentra en el nivel de inicio, el 30 % se encuentra en el nivel de proceso, el 70 % se encuentra en el nivel de logro previsto; donde se puede concluir que de acuerdo se va desarrollando los talleres de aprendizajes desarrollo de la autoestima los niños fueron mejorando su nivel de habilidades socioemocionales mostrando favorable al relacionarse consigo mismo, relacionarse con los demás y tomar sus propias decisiones.

Tabla 11

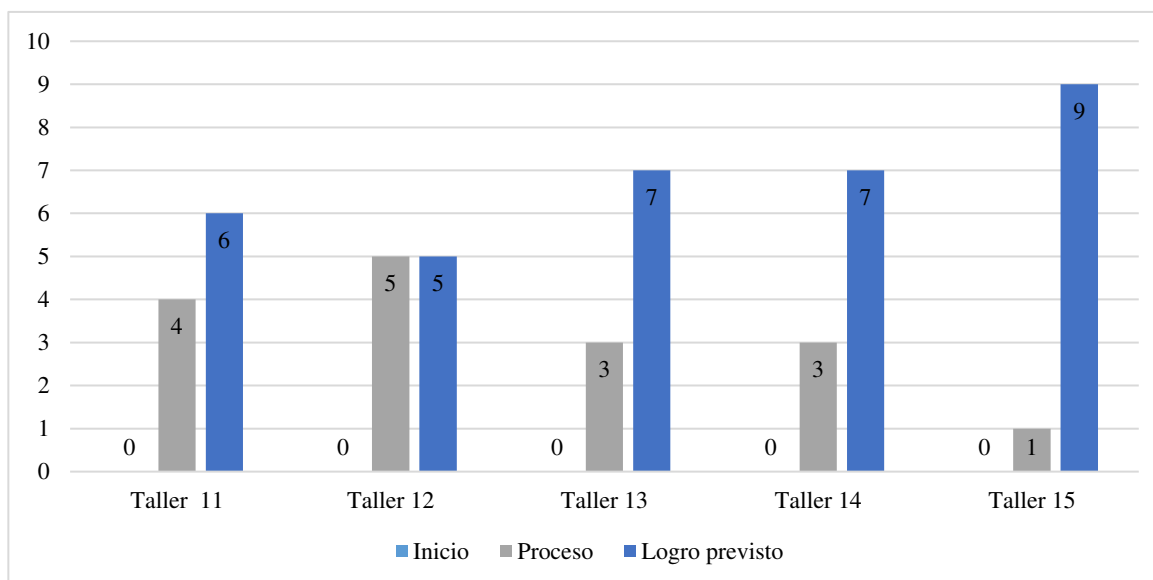
Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo afectivo en los niños de 4 años.

Niveles de logro de aprendizaje	Taller N° 11		Taller N° 12		Taller N° 13		Taller N° 14		Taller N° 15	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Nunca	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
A veces	4	40%	5	50%	3	30%	3	30%	1	10%
Siempre	6	60%	5	50%	7	70%	7	70%	9	90%
Total	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%	10	100%

Nota. Aplicación obtenidos de la guía de observación 2024.

Figura 6

Juegos tradicionales en talleres para mejorar el nivel de logro del aprendizaje en la dimensión desarrollo afectivo en los niños de 4 años.



Nota. Gráfico de barras de distribución obtenida de las actividades de aprendizaje.

En la tabla 11 y figura 6, respecto al desarrollo de los talleres en las que se utilizó los juegos tradicionales, se observa que: en el taller once que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, el 40 % se encuentra en el nivel de proceso, el 60 % se encuentra en el nivel de logro previsto; en el taller doce que ningún niño se encuentra en el nivel de inicio, el 50 % se encuentra en el nivel de proceso, el 0 % se encuentra en el nivel de logro previsto; en el taller trece que ningún niños se encuentra en el nivel de inicio, el 30 % se encuentra en el nivel de proceso, el 70 % se encuentra en el nivel de logro previsto; en el taller 14 que ningún niños se encuentra en el nivel de inicio, el 30 % se encuentra en el nivel de proceso, el 70 % se encuentra en el nivel de logro previsto; en el taller quince que ningún niños se encuentra en el nivel de inicio, el 10 % se encuentra en el nivel de proceso, el 90 % se encuentra en el nivel de logro previsto; donde se puede concluir que de acuerdo se va desarrollando los talleres de aprendizajes desarrollo afectivo los niños fueron mejorando su nivel de habilidades emocionales mostrando favorable al relacionarse consigo mismo, relacionarse con los demás y tomar sus propias decisiones.

Tabla 12

Prueba de Cronbach para la validez de los ítems, desempeños de aprendizaje.

Datos	Proporción	Descripción
Vt	38.346579	Varianza total
Vi	5.44	Varianza ítems
k	15	Desempeños
a	0.9194314	Prueba de consistencia

Nota. Confiabilidad en la aplicación de la prueba de Cronbach.

- **Objetivo específico 3.** Evaluar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales con un post test en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

Tabla 13

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años. En la aplicación del Pos test.

Niveles de logro	Nivel de logro de aprendizaje	fi	%
C	Inicio	0	0%
B	Proceso	2	20%
A	Logro previsto	8	80%
Total		10	100%

Nota. Aplicación de la guía de observación Mayo 2024.

En la tabla 13 se observa que el 80% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 20 % de los niños obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje a proceso (B) en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años evaluados mediante el pos test.

Tabla 14

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años. En la aplicación del Pos test.

Niveles de logro	Nivel de logro de aprendizaje	fi	%
C	Inicio	0	0%
B	Proceso	3	30%
A	Logro previsto	7	70%
Total		10	100%

Nota. Aplicación de la guía de observación Mayo 2024.

En la tabla 14 se observa que el 70% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 30 % de los niños obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje a proceso (B) en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años evaluados mediante el pos test.

Tabla 15

Nivel de aprendizaje alcanzado en la dimensión desarrollo afectivo por los niños de 04 años. En la aplicación del Pos test.

Niveles de logro	Nivel de logro de aprendizaje	fi	%
C	Inicio	0	0%
B	Proceso	1	10%
A	Logro previsto	9	90%
Total		10	100%

Nota. Aplicación de la guía de observación Mayo 2024.

En la tabla 15 se observa que el 90% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 10 % de los niños obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje a proceso (B) en la dimensión desarrollo afectivo por los niños de 04 años evaluados mediante el pos test.

- **Objetivo específico 4.** Comparar el nivel de habilidades socioemocionales en el pre y post test en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

Tabla 16

Dimensión: Desarrollo social intelectual

Niveles		Pre test		Post test	
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%	fi	%
C	Inicio	3	30%	0	0%
B	Proceso	6	60%	2	20%
A	Logro previsto	1	10%	8	80%
Total		10	100%	10	100%

Nota. Aplicación de la guía de observación setiembre 2024.

En la tabla 16 se observa en el nivel de aprendizaje alcanzado en el Pre test: que el 10% (1 niño) alcanzó un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 60 % (6 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 30% (3 niños/as) mientras que en Post test se aplicó que el 20% (2 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 80% (8 niños/as) alcanzaron un nivel de logro previsto (A) en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años en la aplicación del pos test.

Tabla 17**Dimensión: Desarrollo de la autoestima**

Niveles		Pre test		Post test	
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%	fi	%
C	Inicio	4	40%	0	0%
B	Proceso	5	50%	3	30%
A	Logro previsto	1	10%	7	70%
Total		10	100%	21	100%

Nota. Aplicación de la guía de observación Mayo 2024.

En la tabla 17 se observa en el nivel de aprendizaje alcanzado en el Pre test: que el 10% (1 niño) alcanzó un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 50 % (5 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 40% (4 niños/as) obtuvo un nivel de logro de aprendizaje inicio (C), mientras que en Post test se aplicó que el 30% (3 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 70% (7 niños/as) alcanzaron un nivel de logro previsto (A) en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años en la aplicación del pos test.

Tabla 18**Dimensión: Desarrollo afectivo**

Niveles		Pre test		Post test	
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%	fi	%
C	Inicio	2	20%	0	0%
B	Proceso	7	70%	1	10%
A	Logro previsto	1	10%	90	90%
Total		10	100%	10	100%

Nota. Aplicación de la guía de observación Mayo 2024.

En la tabla 18 se observa en el nivel de aprendizaje alcanzado en el Pre test: que el 10% (1 niño) alcanzó un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 70 % (7 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 20% (2 niños/as) obtuvo un nivel de logro de aprendizaje inicio (C), mientras que en Post test se aplicó que el 10% (1 niño) obtuvo un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 90% (9

niños/as) alcanzaron un nivel de logro previsto (A) en la dimensión desarrollo afectivo por los niños de 04 años en la aplicación del pos test.

Análisis inferencial

Tabla 19

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,433	10	,000	,594	10	,000
Postest	,482	10	,000	,509	10	,000

a. Corrección de la significación de Lilliefors

Puesto que el grupo de datos del pre test, se observa el tamaño de la muestra es menor a 50 datos u observaciones, implica que utilizamos la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, cuyo estadístico o información que presenta el valor de $p=0,000 < 0,05$ en el pre test y para el postest el valor de $p=0,000 < 0,05$; por lo tanto, el conjunto de datos no tiene distribución normal, implicando que los datos de los niños del grupo de estudio no se asemejan a la llamada distribución normal. Conclusión se debe aplicar la prueba no paramétrica para muestras relacionadas denominada **Prueba de Rangos de Wilcoxon**.

Procedimiento de la prueba de hipótesis

Hi: Hipótesis alterna (Hipótesis del investigador)

Juegos tradicionales mejora las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

Ho: Hipótesis nula

Juegos Tradicionales no mejora las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

• **Formulación de la hipótesis nula y alternativa en términos estadísticos de acuerdo a lo planteado.**

Hi: $Me_1 \neq Me_2$

Ho: $Me_1 = Me_2$

• **Especificación del nivel de significatividad de la prueba y el valor del coeficiente crítico.**

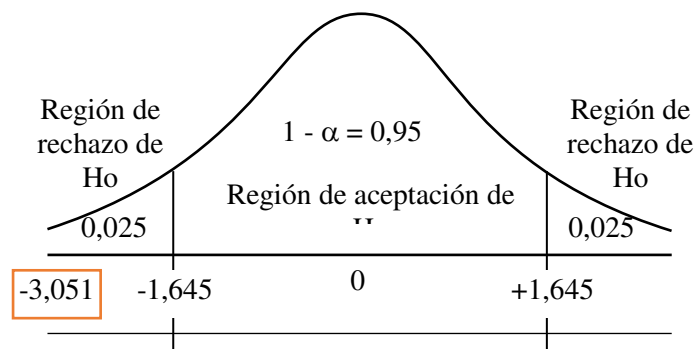
El nivel de significatividad que se asume es del 5%, es decir $\alpha = 0,05$ en dicho sentido el nivel de confiabilidad es 95%.

• **Selección de la estadística de prueba.**

Se utilizó la prueba de signos de Wilcoxon, por ser $n=10$ (muestra) y por la normalidad de datos.

DECISIÓN

Dado que $T_k = -3,051 < -1,645$ indica que el valor encontrado pertenece a la zona de rechazo de H_0 y en consecuencia aceptamos H_1 .



Asimismo, el valor de $p=0,002 < 0,050$ (ver columna Sig.), esto quiere decir que existe diferencia significativa entre la mediana del pretest y la mediana del posttest, siendo del posttest mayor al pretest. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna por ellos se concluye que existe una relación positiva y significativa entre juegos tradicionales y las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años de dicha institución.

Tabla 20**Realización de cálculos.**

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Postest - Pretest	Rangos positivos	10 ^b	5,50	55,00
	Empates	0 ^c		
	Total	10		

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

Tabla 21**Estadísticos de contraste^a**

		Postest - Pretest
Z		-3,051 ^b
Sig. asintót. (bilateral)		,002

a. Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

b. Basado en los rangos negativos.

Se observa en la tabla de Rangos 10 positivos en la tabla del estadístico de contraste, asimismo el valor de $p=0,002 < 0,050$, (ver columna Sig. (Bilateral))- finalmente el valor $t=-3,051$.

Procedimiento de la prueba de normalidad

Resultados de la normalidad de datos

V. DISCUSIÓN

- **Objetivo general: Determinar si los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.**

En este estudio se determinó de qué manera los juegos tradicionales donde mejoraron en las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años, para lo cual se aplicaron 15 talleres de aprendizajes de juegos tradicionales, se obtuvo como resultado el valor de $p=0,002 < 0,050$; en tal sentido, se acepta el nivel de significatividad que se asume es del 5%, es decir $=0,05$ en dicho sentido el nivel de confiabilidad es 95%, para demostrar las mejoras en las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años. Es decir, se acepta que los juegos tradicionales mejoran significativamente en las habilidades socioemocionales de los niños.

Estos resultados según Palacios (2023) encontramos similitudes, esta investigación se propuso como objetivo general determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023. Se ejecutó desde un enfoque cuantitativo, de tipo básico, diseño no experimental y nivel correlacional, contempló la aplicación de la técnica de la observación a una muestra no probabilística de 100 niños de 4 y 5 años de una institución educativa localizada en Los Olivos. Como instrumentos se utilizaron dos rúbricas orientadas a medir las variables juegos tradicionales y desarrollo socioemocional, ambos validados y con un alto nivel de confiabilidad. A través de la estadística descriptiva, se estableció que 54% de infantes alcanzaron el nivel logro esperado en cuanto al dominio de los juegos tradicionales, mientras que 49% obtuvo el nivel logro esperado en cuanto al desarrollo socioemocional. Se utilizó la estadística inferencial para la comprobación de hipótesis aplicando el coeficiente Rho de Spearman, concluyendo que existe una relación significativa, positiva y alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa abordada ($\text{Sig} = 0,033$ y $\text{Rho} = 0,745$).

Como señala Lavega (2021) menciona que los juegos son prácticas que han sobrevivido en el tiempo y que se han transmitido entre diferentes generaciones. Según el autor, los juegos que se juegan desde hace muchos años tienen algunos cambios, pero la esencia es la misma. Los juegos tradicionales aparecen dependiendo de la temporada y

la visión de la gente es que van de la mano del folklore, la ciencia, las costumbres, las tradiciones, las culturas, las creencias y las religiones. Sólo necesita tener muchas ganas de jugar y participar entre varios para practicar con materiales del entorno como piedras, palos, hojas, flores, hilos.

Posteriormente, al no lograr las diferentes actividades de los juegos tradicionales y las habilidades socioemocionales obtuvieron un poco de dificultades de acuerdo al proceso que se ha ido realizando, lo que puede ocasionar problemas en sus actitudes emocionales, entre otros debido a que no pueden controlar sus impulsos en el momento de los juegos, sin embargo al obtener resultados en los educandos en el nivel de proceso donde no tienen un buen desempeño en los juegos tradicionales, donde no demuestran las habilidades como la autoestima, y por consiguiente el control que se adquiere dominar dentro de la edad, así también las habilidades socioemocionales se obtuvo un bajo nivel de concentración y no demostraron un buen control en sus habilidades al momento de ejecutar las diferentes actividades, es pertinente ejecutar juegos y diversos tipos de materiales reciclados que ayuden a desarrollar sus habilidades que integran los juegos tradicionales las habilidades socioemocionales.

- Objetivo específico 1: Identificar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales con un pretest en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

Según los resultados más relevantes del objetivo específico 1 obtenidos permitieron identificar que el porcentaje de los niños de 4 años con un nivel de inicio, a nivel de pre test fue de 30% en la dimensión desarrollo social intelectual, en la dimensión de la autoestima se evaluó en un nivel de pre test de 40%, como en la dimensión desarrollo afectivo se evaluó en el nivel de 20% en estas 3 dimensiones estos resultados nos demuestran que los educandos se ubican en el nivel de inicio, de acuerdo la evaluación que se hizo con el pretest, significando que los educandos requerían un mayor acompañamiento del docente para el logro de juegos tradicionales.

Por otro lado, los resultados relevantes de la presente investigación muestran similitud a lo encontrado por Ferre-Rey (2021) Diferencias entre la psicomotricidad dinámica y normativa en el desarrollo infantil. El objetivo de la presente investigación fue establecer diferencias significativas entre ambas corrientes de psicomotricidad en cuanto al nivel de desarrollo general y psicomotriz en niños en edad preescolar. La

psicomotricidad en los contextos escolares puede ser aplicada según dos corrientes: la psicomotricidad normativa y la psicomotricidad dinámica. Se evaluó mediante test estandarizados a 75 niños de educación infantil (entre 3 y 5 años) de dos escuelas públicas, donde el 50,7% de la muestra fueron niñas. Los resultados indicaron que, en general, había diferencias significativas a favor del grupo de psicomotricidad dinámica que de la psicomotricidad normativa. Aunque hay investigaciones de los beneficios de cada una de estas corrientes de psicomotricidad por separado, no hay estudios que hagan una comparativa entre ambas.

Por ende, los resultados adquiridos nos demuestran en las 3 dimensiones como el desarrollo social intelectual se encuentran 30% , como en el desarrollo de la autoestima un 40% y por último en el desarrollo afectivo en un 20% que los educando se encuentran en un nivel de inicio con la prueba del pres test, donde los educando demuestran poco interés para realizar las actividades realizadas, sin embargo para poder lograr un buen resultado se las 3 dimensiones se requiere incluir diversos tipos de juegos en cada taller con los diferentes materiales y las estrategias necesarias por cada taller realizado en los juegos tradicionales.

- **Objetivo específico 2: Aplicar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.**

Respecto al objetivo 2 los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales, en los niños de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Los resultados muestran que el diseño y la aplicación de 15 talleres aprendizaje teniendo como base los juegos tradicionales, se evaluó por cada dimensión, desarrollaron los niños de 4 años en un 100 % en el nivel logrado de sus habilidades socioemocionales.

Estos resultados guardan similitud con los resultados de aplicar los juegos tradicionales en la investigación Corzo (2020) en esta investigación, tuvo por objetivo en su estudio investigativo, fortalecer las habilidades sociales de los niños por medio de estrategias educativas sistematizadas en una cartilla denominada Fortaleciendo mis habilidades sociales: compartir es vivir y una manera de ser feliz”, donde recopila una serie talleres lúdicos para aplicarse con los niños y la vinculación de los actores de la educación formal en pro al desarrollo socioafectivo de los niños. Utilizó el paradigma cualitativo y el diseño metodológico descriptivo, siendo su técnica la recolección de datos

y la observación y así como su instrumento el cuestionario, donde logró identificar qué tipo de relaciones sociales presentaban los niños en el colegio. Busca dar solución a la problemática planteada, de esta manera fortalecer las conductas socialmente habilidosas de los niños. Además, la investigación brinda a los docentes de estrategias educativas lúdicas que viabilizan el desarrollo socioemocional de sus estudiantes, mediante el disfrute, la recreación, el juego, el gozo y el trabajo cooperativo.

Por ende en los resultados se obtuvieron en las 3 dimensiones como en la dimensión desarrollo social intelectual se logró un 80% en logro previsto donde se evaluó del taller 1 al taller 5 para mejorar el nivel de logro de aprendizaje, como en la dimensión desarrollo de la autoestima se logró una 70% en logro previsto donde se evaluó del taller 6 al taller 10 para mejorar el desarrollo de su autoestima de los educando, como también en el desarrollo afectivo se logró un 90% de logro previsto se evaluó del taller 11 al taller 15 donde los educando mejoraron sus habilidades socioemocionales, donde se puede concluir que de acuerdo se iba desarrollando los talleres de aprendizajes los educando fueron mejorando su nivel de habilidades socioemocionales mostrando favorable al relacionarse consigo mismo, relacionarse con los demás y tomar sus propias decisiones.

- Objetivo específico 3: Evaluar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales con un post test en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

Respecto al objetivo 3 del nivel de logro en el aprendizaje de los juegos tradicionales en el área de Psicomotriz mediante un post test, se evaluó los juegos tradicionales en los niños de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Se obtuvo como resultado los porcentajes de los niños de 4 años con nivel de logro previsto al 100% las habilidades socioemocionales de acuerdo a las dimensiones.

Estos resultados guardan similitud con los resultados, Ydrogo (2022) esta investigación se realizó la relación entre los juegos tradicionales con las habilidades o destrezas sociales de los infantes en un colegio de la región. Se empleó una metodología cuantitativa y correlativa, transaccional. Los participantes consistieron en 22 discentes infantiles. Para la recolección de información relevante, el autor empleó un cuestionario. Los resultados finales confirmaron la existencia de un vínculo positivo entre los constructos estudiados a partir de los estudiantes. Asimismo, se encontraron relaciones considerables entre los componentes de la primera variable con la segunda. En

conclusión, se establece una asociación alta y positiva entre los tópicos de estudio en los infantes matriculados del colegio.

Posteriormente se observa que el 80% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 20 % de los niños obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje a proceso (B) en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años evaluados mediante el pos test. En la siguiente dimensión se observa que el 70% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 30 % de los niños obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje a proceso (B) en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años evaluados mediante el pos test. Y por último se observa que el 90% de los niños tienen un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 10 % de los niños obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje a proceso (B) en la dimensión desarrollo afectivo por los niños de 04 años evaluados mediante el pos test. Donde los educandos ya lograron un buen resultado de en los juegos tradicionales donde mejoraron sus habilidades socioemocionales.

- Objetivo específico 4: Comparar el nivel de habilidades socioemocionales con un pre y post test en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

Respecto al objetivo 4 del nivel de logro del aprendizaje las habilidades socioemocionales obtenidos un pre test y después post test se aplicó los juegos tradicionales en los niños y niñas de 4 años I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Se obtuvo como resultados que los porcentajes de los niños de 4 años con niveles de inicio y proceso disminuyeron del pre test al post test, mientras que el porcentaje de los niños de 4 años con nivel logro previsto aumentaron desde el 0% en el pre test al 100% en el post test.

Estos resultados guardan similitud con los resultados efectuadas por Ferre-Rey (2021) afirma en su investigación las diferencias entre la psicomotricidad dinámica y normativa en el desarrollo infantil. El objetivo de la presente investigación fue establecer diferencias significativas entre ambas corrientes de psicomotricidad en cuanto al nivel de desarrollo general y psicomotriz en niños en edad preescolar. La psicomotricidad en los contextos escolares puede ser aplicada según dos corrientes: la psicomotricidad normativa y la psicomotricidad dinámica. Se evaluó mediante test estandarizados a 75 niños de educación infantil (entre 3 y 5 años) de dos escuelas públicas, donde el 50,7% de la muestra fueron niñas. Los resultados indicaron que, en general, había diferencias significativas a favor del grupo de psicomotricidad dinámica que de la psicomotricidad

normativa. Aunque hay investigaciones de los beneficios de cada una de estas corrientes de psicomotricidad por separado, no hay estudios que hagan una comparativa entre ambas.

Posteriormente se hizo la comparación de la significancia de los juegos tradicionales en las 3 dimensiones, se observa en el nivel de aprendizaje alcanzado en el Pre test: que el 10% (1 niño) alcanzó un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 60 % (6 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 30% (3 niños/as) mientras que en Post test se aplicó que el 20% (2 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 80% (8 niños/as) alcanzaron un nivel de logro previsto (A) en la dimensión desarrollo social intelectual por los niños de 04 años en la aplicación del pos test. En la dimensión desarrollo de la autoestima se observa en el nivel de aprendizaje alcanzado en el Pre test: que el 10% (1 niño) alcanzó un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 50 % (5 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 40% (4 niños/as) obtuvo un nivel de logro de aprendizaje inicio (C), mientras que en Post test se aplicó que el 30% (3 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 70% (7 niños/as) alcanzaron un nivel de logro previsto (A) en la dimensión desarrollo de la autoestima por los niños de 04 años en la aplicación del pos test. Y por último se observa en el nivel de aprendizaje alcanzado en el Pre test: que el 10% (1 niño) alcanzó un nivel de logro de aprendizaje logro previsto (A), y el 70 % (7 niños/as) obtuvieron un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 20% (2 niños/as) obtuvo un nivel de logro de aprendizaje inicio (C), mientras que en Post test se aplicó que el 10% (1 niño) obtuvo un nivel de logro de aprendizaje proceso (B) y el 90% (9 niños/as) alcanzaron un nivel de logro previsto (A) en la dimensión desarrollo afectivo por los niños de 04 años en la aplicación del pos test.

Contrastación de la prueba hipótesis

Puesto que el grupo de datos del pre test, se observa el tamaño de la muestra es menor a 50 datos u observaciones, implica que utilizamos la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, cuyo estadístico o información que presenta el valor de $p=0,000 < 0,05$ en el pre test y para el postest el valor de $p=0,000 < 0,05$; por lo tanto, el conjunto de datos no tiene distribución normal, implicando que los datos de los niños del grupo de estudio no se asemejan a la llamada distribución normal. Conclusión se debe aplicar la prueba no paramétrica para muestras relacionadas denominada **Prueba de Rangos de Wilcoxon**.

Asimismo, el valor de $p=0,002 < 0,050$ (ver columna Sig.), esto quiere decir que existe diferencia significativa entre la mediana del pretest y la mediana del postest, siendo del postest mayor al pretest. Por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna por ellos se concluye que existe una relación positiva y significativa entre juegos tradicionales y las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años de dicha institución.

Finalmente estos hallazgos presentan similitudes con la investigación procedente de Palacios (2023) esta investigación se propuso como objetivo general determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional de los niños de 4 y 5 años de una institución de Lima Metropolitana, 2023. Se utilizó la estadística inferencial para la comprobación de hipótesis aplicando el coeficiente Rho de Spearman, concluyendo que existe una relación significativa, positiva y alta entre los juegos tradicionales y el desarrollo socioemocional en los niños de 4 y 5 años de la institución educativa abordada (Sig = 0,033 y Rho = 0,745).

VI. CONCLUSIONES

Referente al objetivo general que se orienta a determinar de qué manera los juegos tradicionales mejoran las habilidades socioemocionales de los niños de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Los educandos se ubicaron en el nivel de inicio en ambas variables teniendo un porcentaje muy mayor, se evidencio dificultades en los juegos tradicionales y las actividades que relacionan a las habilidades socioemocionales, por ello implica que la mayoría de los educandos no presentaron un alto grado de concentración y autoestima donde demostraron bajo rendimiento en sus diversas actividades seleccionadas. Los resultados, en el pre test el 60 % de niños iniciaron en un nivel de proceso, fueron mejorando a través de la ejecución de los juegos tradicionales donde el post test el 97 % de niños lograron un nivel de logro previsto y con un nivel de significancia $p=0,002 < 0,050$, finalmente el valor $t=-3,051$ Dado que $T_k = -3,051 < -1,645$ indica que el valor encontrado pertenece a la zona de rechazo de H_0 y en consecuencia aceptamos H_1 .

En cuanto al primer objetivo identificar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales con un pretest en niños y niñas de 4 años en la I.E.148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Los educandos se ubicaron en el nivel de inicio en ambas variables teniendo un porcentaje mayor, evidenciando dificultades en los juegos tradicionales y las actividades que integran en las habilidades socioemocionales, donde indicó que la mayoría de los educando presentaron timidez en los talleres realizados, Antes de aplicar talleres de juegos tradicionales se halló que el 70 % de los niños se encuentran en el nivel de inicio, en relación a las habilidades emocionales evidenciando dificultades para actuar en relación consigo mismo y con los demás niños.

Con respecto al segundo objetivo Al aplicar talleres de juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Los educandos nos demostraron que los niños se ubicaron en el nivel de proceso en ambas variables arrojando un porcentaje muy diferente al anterior objetivo, por ello se evidencio mejorías en los juegos tradicionales y las habilidades socioemocionales que integran el desarrollo social intelectual, la autoestima y el afectivo, por lo tanto, los educandos ya empezaron a desarrollar los talleres. Después de haber aplicado talleres de aprendizaje de actividades de los juegos tradicionales, se halló un alto porcentaje de efectividad de los juegos tradicionales a medida que se iban desarrollando los talleres, así es que los niños mostraron habilidades para tomar sus propias decisiones al realizar juegos sencillos y cotidianas.

En cuanto al tercer objetivo al evaluar el nivel del desarrollo de las habilidades socioemocionales con post test en los niños de 4 años la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Que los educandos ya se encuentran en un nivel muy distinto que logro previsto en ambas variables arrojando un buen porcentaje, por ello se identificó que los niños ya perdieron su temor, vergüenza, ya pudieron realizar los juegos tradicionales y las habilidades socioemocionales. Después de evaluar los talleres de juegos tradicionales, se concluye que el 95% de los niños se encuentran en un nivel de logro previsto, lo cual se evidencia al actuar con independencia en las habilidades socioemocionales como: esperar su turno, es ordenado, es autónomo, es libre de jugar con sus amiguitos, y tomar sus propias decisiones ante las diferentes situaciones que se le presenta.

Finalmente se realizó el ultimo objetivo al comparar el nivel de habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. Antes del pre test y post test de los juegos tradicionales, se concluye que hubo un aumento de 95% de los niños que se ubicaron en el nivel de logro previsto, evidenciando mejoras en las habilidades socioemocionales de los talleres de juegos tradicionales se logró mejorar en nivel de las habilidades socioemocionales en los niños de 4 años.

Al contrastar la hipótesis con la prueba de rangos puesto que el grupo de datos del pre test, se observa el tamaño de la muestra es menor a 50 datos u observaciones, implica que utilizamos la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk, cuyo estadístico o información que presenta el valor de $p=0,000 < 0,05$ en el pre test y para el postest el valor de $p=0,000 < 0,05$; por lo tanto el conjunto de datos no tiene distribución normal, implicando que los datos de los niños del grupo de estudio no se asemejan a la llamada distribución normal. Por lo tanto, se acepta la hipótesis nula, por ello se concluye que existe una elación positiva y significativa entre los juegos tradicionales y habilidades socioemocionales en los niños de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.

VII. RECOMENDACIONES

✚ Se recomienda promover el inicio de investigaciones pre experimental, para determinar la relación entre la estrategia, los juegos tradicionales y las habilidades socioemocionales. Además, considerando que se debe promover la investigación para la búsqueda de nuevas estrategias que permitan adquirir habilidades para desenvolverse de manera autónoma y la mejora de los aprendizajes de los niños. Realizar la investigación con una muestra más grande y donde participen niños de las edades de 3; 4 y 5 años. Además, trabajar con un grupo de control para poder contrastar los logros alcanzados con diferentes instrumentos de evaluación por cada grupo de niños.

✚ Se sugiere seguir promoviendo el desarrollo de las habilidades socioemocionales con respecto a las instituciones educativas, a través de los juegos tradicionales en las áreas curriculares siendo una actividad de talleres de juegos, imprescindible en el nivel inicial, además le permite al docente ser innovador, motivador y creativo y logra desarrollar la creatividad e imaginación en los niños. Implementar un taller de juegos tradicionales para favorecer las habilidades socioemocionales de los niños de la institución y ayudarles en sus habilidades para desenvolverse de manera autónoma necesarias para la toma de decisiones, relación consigo mismo, con los demás y la participación de manera espontánea.

✚ Se recomienda a la Universidad, brindar capacitaciones a los estudiantes que les ayude a plantear sesiones y talleres de manera correcta y los ítems de su tesis, que se evalúan a través de un instrumento para lograr identificar si los juegos tradicionales para mejorar las habilidades emocionales teniendo en cuenta la capacidad de la observación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (2016). M. (s.f.) Programa curricular de educación inicial de: Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curriculareducacion-inicial.pdf>.
- [MINEDU]. M. d. (05 de Noviembre de 2022). Inteligencia emocional para el aprendizaje Obtenido de <https://teescuchodocente.minedu.gob.pe/recursos-y-herramientas/inteligencia-emocional-para-el-aprendizaje/>
- [OMS]. (05 de Octubre de 2022). rganización Mundial de la Salud. Actividad física. Obtenido de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>
- Albeos. (2009). Juegos que jugamos aquí, Semana cultural: *España Albante de Cinca*.
- Almudena, M. (2008). El arte de jugar. México. Recuperado de: Obtenido de <http://aprendiendo-jugando.blogspot.pe/2008/10/la-cultura-de-los-juegostradicionales.html>.
- Alonso, E. (2015). La socialización a través del juego México. Universidad pedagógica nacional, unidad 161 Michoacán.
- Andreu, E. (s.f.) ¿Juego o deporte? análisis psicopedagógico de la riqueza motriz de los juegos tradicionales infantiles. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/33772>.
- Arce, K. (2020). Modelo educativo “juego, siento, soy” e inteligencia emocional en niños de educación inicial. *SCIÉNDO*. 23(1), 59-64. Obtenido de <https://doi.org/10.17268/sciendo.2020.009>.
- Arias Gonzáles, J. L. (2021). Diseño y metodología de la investigación . Técnica de instrumentos de recolección de datos.
- Arias, E. (2020). Investigación explicativa. *Economipedia.com*. Obtenido de <https://economipedia.com/definiciones/investigacion-explicativa.html>.

- Arispe, C. (2020). La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado (1er ed.). Universidad Internacional del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uide.edu.ec/handle/37000/4310>.
- Aurazo Paredes, G. M. (2023). La pedagogía teatral como estrategia educativa para desarrollar habilidades sociales en niños y adolescentes del caserío de Shaullo Chico del Distrito de Baños del Inca, durante la pandemia del covid 19.
- Barón Montañola, M. O. (2023). Competencias digitales y el desarrollo de habilidades sociemocionales en la universidad.
- Barturén, E. &. (2022). Modelo Educativo Para Desarrollar Inteligencia Emocional En Niños De Educación Inicial. *Rev. Tzhoecoen.* . 14(1), 43-58. Obtenido de <https://doi.org/10.26495/tzh.v>.
- Berrocal, P. (2008). La inteligencia emocional en la educación. *Revista electrónica de investigación.* Obtenido de http://www.investigacionpsicopedagogica.org/revista/articulos/15/espanol/Art15_256.pdf
- Betancur, T. (2010). La interacción entre niños de 3 a 5 años durante los procesos de socialización. Obtenido de http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/649/1/Interaccion_ninos_3_a_5años_procesos_de_socialización.pdf.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y las competencias básicas para la vida (1ed.). *Revista de educación educativa.*
- Bowlby, J. (1988). Una Base Segura: Aplicaciones Clínicas de una Teoría del Apego.
- Brumariu, E. y. (2010). Apego entre padres e hijos y la sintomatología de internalización en la infancia y la adolescencia: una revisión de los hallazgos empíricos y las direcciones futuras. *Desarrollo y Psicopatología.*, vol. 22, , Pag.:177-203.

- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. . *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Cabero, J. B. (2021). Evaluación de t-MOOC universitario sobre competencias digitales docentes mediante juicio de expertos según el Marco DigCompEdu. . *Revista de Educación a Distancia (RED)*. Obtenido de <https://doi.org/10.6018/red.476891>.
- Calderon, A. (2016). Efectividad de los juegos recreativos tradicionales en la prevención de la violencia escolar en los niños de 9 a 12 años. Perú.
- Camacho, L. (2012). el juego cooperativo como motor de las habilidades sociales en niños de 5 años. Perú.
- Cara, J. (2011). Juegos tradicionales adaptados al juego del fútbol. Perú.
- CEBALLOS, D. (2015). Guía didáctica de juegos tradicionales “me divierto jugando” para el desarrollo de la inteligencia lógico matemática. *Recuperado de: Obtenido de file:///C:/Users/ADVANCE/Downloads/UNACH-EC-IPG-CEP-ANX2015-55.1%20(5).pdf*
- Corzo, Y. (2020). Fortalecimiento de las habilidades sociales en los niños de transición a través de una propuesta pedagógica en una institución pública de la ciudad de Bucaramanga. Universidad Autónoma De Bucaramanga – UNAB. *Obtenido de https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/12087/2020_Tesis_Yudy_Andrea_Corzo_Orozco.pdf?sequence=1&isAllowed=y*
- Elías, M. y.-B. (1997). La toma de decisiones sociales y resolución de problemas: Las capacidades esenciales para el éxito interpersonal y académico. *Nueva York: Editorial J. Cohen*.
- Española., R. A. (2019). Juegos tradicionales. España.
- Ferre-Rey, G. D. (2021). Diferencias entre la psicomotricidad dinámica y normativa en e desarrollo infantil. . *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 21(81). 47-62.

- Fonagy, P. (2004). Teoría del Apego y Psicoanálisis. *Barcelona: Editorial Expaxs, S.A. Publicaciones médicas.*
- Foschi, R. (2020). Maria Montessori. *Ediciones Octaedro.*
- Garaigordobil, M. (2004). Intervención psicológica en la conducta agresiva y antisocial con niños. *México: revista científica de América latina.*
- García, J. (2012). La educación emocional y su importancia en el proceso de aprendizaje. Obtenido de Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>.
- Gimeno, J. y. (1998). En Juego en la educación Inicial, recuperado de. Obtenido de <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>.
- Giraldo, K. P. (2017). La Autoestima, proceso humano.
- Goelman, D. (1996). Inteligencia emocional. Obtenido de Recuperado <http://www.sicapacitacion.com/librospsicologia/Goleman%20Daniel%20-20Inteligencia%20Emocional.PDF>.
- Hatch, J. (1987). Interacción y el desarrollo de la competencia social. *Child Study Revista,, Vol.17 N°3, ,* pág.: 16-183.
- Henao, G. y. (2009). Interacción familiar y desarrollo emocional en niños y niñas. . *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, vol.7N°2, pag:* 785-802.
- Hernández, R. F. ((2017).). Metodología de la investigación (Sexta). Mc Graw Hill.
- Herrador, J. (2013). Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia. . *Wanceulen Editorial.* Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/63327>.
- Infantil, C. d. (2017). Desarrollo Socioemocional: los primeros 5 años de vida. El juego. *Educación Jugando. (2013).*

- Lavega, P. (2021). Juegos y deportes populares tradicionales. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/177867>.
- Leones, K. M. (2020). SISTEMATIZACIÓN APORTES DE LA INTERVENCIÓN DE RABAJO SOCIAL EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL CDI SAN PEDRO MÁRTIR. 2018. Obtenido de: <http://hdl.handle.net/11227/10134>.
- López, F. Y. (1994). Revisión, análisis y clasificación de los estudios sobre desarrollo social. *Infancia y Aprendizaje*. pág: 67-68, 163-185.
- Meneses, M. &. (2001). El Juego en los Niños: Enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. Obtenido de Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Mishelson, L. S. (1987). Hacia un modelo conceptual de la competencia social. La competencia social. *Nueva York: Editorial: Guilford Press*, (pag. 36-60).
- Monjas, M. (2002). Programa de enseñanza de habilidades de interacción social (PEHIS) para niños y niñas en edad escolar. *Madrid. Editorial: CEPE*.
- Monjas, M. (2004). Ni sumisas ni dominantes. Los estilos de relaciones interpersonales en la infancia y en la adolescencia. Memoria de Investigación, Plan Nacional de *Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica. Valladolid, España*. Obtenido de http://www.inmujer.migualdad.es/mujer/mujeres/estud_inves/672.pdf
- Moreno, J. (2002). Aprendizaje a través del juego. España: Aljibe.
- Olmedo, Y. (2018). Relación entre las habilidades sociales y autoestima en niños y adolescentes . Argentina : *Doctoral disserlation* .
- Palacios Guardamino, N. S. ((2023)). Juegos tradicionales y desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años de una institución educativa de Lima Metropolitana .

- Piaget. (2007). Desarrollo Emocional Intelectual.
- Raver, C. (2003). El desarrollo emocional de los niños pequeños y su estado de preparación para la escuela. *Revista electrónica*.
- Rodríguez, S. (2001). Salud Mental del Niño de 0 a 12 Años. Necesidades Básicas de Niño de acuerdo con el Nivel de Desarrollo y sus implicaciones en la Salud Mental.
- Sahuanay Siu, S. S. (2018). Calidad de vida y autorregulación afectiva emocional de los adolescentes de la Institución Educativa Juan Domingo Zamácola y Jáuregui. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95400/Ydrogo_SY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sarlé, P. (2013). Lo importante es jugar. Cómo entra el juego en la escuela. Homo. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uladech/67090>.
- Sroufe, A. (2000). El desarrollo emocional. La organización de la vida emocional en los primeros años. *México. Oxford. University Press*.
- ULADECH. (2021). Código de ética para la investigación Versión 004. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Obtenido de <https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>.
- Ydrogo, Y. (2022). Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip. Repositorio UCV. Obtenido de [Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95400/Ydrogo_SY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95400/Ydrogo_SY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

Zela, N. C. (2021). Nivel de inteligencia emocional en niños y niñas del II ciclo de instituciones educativas de la zona rural durante la pandemia-Puno 2021. Horizontes. *Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(22), 35-47.

ANEXOS

Anexo 01. Matriz de consistencia

Tabla 22

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024?</p>	<p>General:</p> <p>Determinar si los juegos tradicionales mejoran las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.</p> <p>Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales con un pretest en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. • Aplicar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. • Evaluar los juegos tradicionales para mejorar las habilidades socioemocionales con un post test en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. • Comparar el nivel de habilidades socioemocionales en el pre y post test en niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024. 	<p>General:</p> <p>H1: Juegos Tradicionales mejora las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.</p> <p>Ho: Juegos Tradicionales no mejora las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 4 años de la I.E. 148 Pucayacu, Huánuco, 2024.</p>	<p>Variable 1</p> <p>Juegos tradicionales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atención e inteligencia. • Concentración. • Control. <p>Variable 2</p> <p>Habilidades socioemocionales</p> <p>Dimensiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo social intelectual. • Desarrollo de la autoestima. • Desarrollo afectivo. 	<p>Tipo: cuantitativo.</p> <p>Nivel: explicativo.</p> <p>Diseño: pre experimental, la cual contiene un pretest y un post test.</p> <p>Población: 61 niños y niñas.</p> <p>Muestra: 10 estudiantes de la edad de 4 años.</p> <p>Variable 1: Juegos tradicionales</p> <p>Variable 2: Habilidades socioemocionales.</p> <p>Técnica: observación.</p> <p>Instrumento: guía de observación.</p> <p>Plan de análisis: Para el análisis estadístico de los datos se empleará el programa SPSS. Versión 22</p>

para Windows.

Aspectos éticos:

- ❖ Respeto y protección de los derechos
intervinientes.
- ❖ Cuidado del medio ambiente.
- ❖ Libre participación por propia voluntad.
- ❖ Beneficencia, no maleficencia.
- ❖ Integridad y honestidad.
- ❖ Justicia.

Nota. Elaboración propia.

Anexo 02. Instrumento de recolección de información

Tabla 23

GUIA DE OBSERVACIÓN

APELLIDOS Y NOMBRES:

ESCALA DE VALORACIÓN

NUNCA = (0)

A VECES = (1)

SIEMPRE = (2)

N°	Dimensión 1: Desarrollo social intelectual	0	1	2
01	1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.			
02	2.Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.			
03	3.Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.			
04	4.Identifica sus emociones durante la actividad.			
05	5.Crean juegos con su imaginación.			
Dimensión 2: Desarrollo de la Autoestima				
06	1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.			
07	2.Juega y asume roles.			
08	3.Expresa sus emociones explorando su cuerpo.			
09	4.Se expresa corporalmente.			
10	5.Se expresa con claridad y espontáneamente.			
Dimensión 3: Desarrollo Afectivo				
11	1.Se expresa corporalmente.			
12	2.Comprende su cuerpo.			
13	3.Escuchan con atención a la actividad realizada.			
14	4.Sabe compartir al momento de elegir.			
15	5.Participa en juegos, respeta normas y reglas.			

Anexo 03. Validez del instrumento

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado *guía de observación*. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. 148 PUCAYACU, HUÁNUCO, 2024.**

Este instrumento consta de 24 ítems de la variable independiente Juegos tradicionales, y 15 ítems de la variable dependiente Habilidades Socioemocionales, fue elaborado por la investigadora: Arévalo Sangama, María Celia.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de la variable

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumentos completos.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Apellidos y Nombres: Arévalo Sangama, María Celia

DNI N°: 46825067



Firma de la investigadora

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS TRADICIONALES

Lavega (2021) Según la definición, los juegos son prácticas que han sobrevivido en el tiempo y que se han transmitido entre diferentes generaciones. Según el autor, los juegos que se juegan desde hace muchos años tienen algunos cambios, pero la esencia es la misma. Los juegos tradicionales aparecen dependiendo de la temporada y la visión de la gente es que van de la mano del folklore, la ciencia, las costumbres, las tradiciones, las culturas, las creencias y las religiones. Sólo necesita tener muchas ganas de jugar y participar entre varios para practicar con materiales del entorno como piedras, palos, hojas, flores, hilos.

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

La primera niñez es la fase del periodo vital donde se forman los principios del desarrollo. Actualmente, la importancia para el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los educandos en la primera niñez ha aumentado, ya que existe bastante evidencia científica que enfatiza el interés de la estimulación y educación en la niñez y su impacto en el desarrollo cognitivo y emocional. una persona que le permite adaptarse a su entorno y que resulta sorprendente y compleja en su eficacia, utilizando lo los educandos tienen niveles cada vez más difícil para pensar, sentir e interactuar de forma óptima con los demás. En los años de infancia es fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales, pues con la ayuda de las habilidades motoras, sensoriales y cognitivas, el niño puede participar más ampliamente en el mundo social. El autoconocimiento y la diferenciación de género promueven el desarrollo y la eficacia del comportamiento social. En estos años, el aprendizaje de habilidades sociales posibilita la formación de vínculos emocionales, la adopción de patrones de conducta socialmente aceptables, además de otros aprendizajes, instrucciones, reglas y prohibiciones. (López F. Y., 1994.

DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores/Ítems
Juegos Tradicionales	Cada comunidad practica juegos tradicionales donde se manifiestan sus tradiciones y la esencia de su cultura, es parte de una identidad viviente que surge y se da de manera espontánea con el objetivo de recrear y producir sensaciones de felicidad en sus participantes. Es decir que el juego será de gran importancia en las habilidades socioemocionales de lo niños. (López, 2018).	Los juegos tradicionales se trabajaron a través de 15 talleres, que les ayudo a desarrollar en sus habilidades socioemocionales y se evaluó con una guía de observación, así mismo tienen 24 indicadores o desempeño, lo cual se calificó de la siguiente manera.	Atención e inteligencia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.
			Concentración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.

			<p>Control</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.
--	--	--	-----------------------	---

DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Dependiente	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores/Ítems
Habilidades Socioemocionales	Sahuanay (2018). Las habilidades socioemocionales son falacias personales, desarrolladas por el investigador Daniel Goleman en la década de 1990, y esencialmente conceptualizadas como implicaciones de lidiar con las propias emociones y sentimientos de otras personas.	La variable dependiente habilidades socioemocionales se aplicó a través de una guía de observación, con 3 dimensiones.	Desarrollo social intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones. • Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. • Identifica sus emociones durante la actividad. • Crean juegos con su imaginación
			Desarrollo de la autoestima	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones. • Juega y asume roles. • Expresa sus emociones explorando su cuerpo. • Se expresa corporalmente. • Se expresa con claridad y espontáneamente.
			Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. • Escuchan con atención a la actividad realizada. • Sabe compartir al momento de elegir. • Participa en juegos, respeta normas y reglas.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E 148
PUCAYACU, HUÁNUCO, 2024.**

JUEGOS TRADICIONALES							
N° Indicador	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Desarrollo social intelectual							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	X		X		X		
3.Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	X		X		X		
4.Identifica sus emociones durante la actividad.	X		X		X		
5.Crean juegos con su imaginación.	X		X		X		
Dimensión 2: Desarrollo de la Autoestima							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Juega y asume roles.	X		X		X		
3.Expresa sus emociones explorando su cuerpo.	X		X		X		
4.Se expresa corporalmente .	X		X		X		
5.Se expresa con claridad y espontáneamente.	X		X		X		
Dimensión 3: Desarrollo Afectivo							
1.Se expresa corporalmente.	X		X		X		
2.Comprende su cuerpo.	X		X		X		
3.Escuchan con atención a la actividad realizada.	X		X		X		
4.Sabe compartir al momento de elegir.	X		X		X		
5.Participa en juegos, respeta normas y reglas.	X		X		X		

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
N° Indicador	Pertinencia		Relevancia		Claridad		sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Atención e inteligencia							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	X		X		X		
3.Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	X		X		X		
4.Identifica sus emociones durante la actividad.	X		X		X		
5.Crean juegos con su imaginación.	X		X		X		
Dimensión 2: Concentración							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Juega y asume roles.	X		X		X		
3.Expresa sus emociones explorando su cuerpo.	X		X		X		
4.Se expresa corporalmente.	X		X		X		
5.Se expresa con claridad y espontáneamente.	X		X		X		
Dimensión 3: Control							
1.Se expresa corporalmente.	X		X		X		
2.Comprende su cuerpo.	X		X		X		
3.Escuchan con atención a la actividad realizada.	X		X		X		
4.Sabe compartir al momento de elegir.	X		X		X		
5.Participa en juegos, respeta normas y reglas.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (x)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: Ederson Almeida Bazan

DNI N°: 42424478

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico:

Fecha: 15/04/2024.



GOBIERNO REGIONAL HUÁNUCO
U.E. 502 EDUCACIÓN LEONCIO PRADO
Uc. Ederson Almeida Bazan
COORDINADOR PROMOEI I
DNI 42424478

Firma y sello del experto

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado *guía de observación*. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. 148 PUCAYACU, HUÁNUCO, 2024.**

Este instrumento consta de 24 ítems de la variable independiente Juegos tradicionales, y 15 ítems de la variable dependiente Habilidades Socioemocionales, fue elaborado por la investigadora: Arévalo Sangama, María Celia.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de la variable

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumentos completos.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Apellidos y Nombres: Arévalo Sangama, María Celia

DNI N°: 46825067



Firma de la investigadora

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS TRADICIONALES

Lavega (2021) Según la definición, los juegos son prácticas que han sobrevivido en el tiempo y que se han transmitido entre diferentes generaciones. Según el autor, los juegos que se juegan desde hace muchos años tienen algunos cambios, pero la esencia es la misma. Los juegos tradicionales aparecen dependiendo de la temporada y la visión de la gente es que van de la mano del folklore, la ciencia, las costumbres, las tradiciones, las culturas, las creencias y las religiones. Sólo necesita tener muchas ganas de jugar y participar entre varios para practicar con materiales del entorno como piedras, palos, hojas, flores, hilos.

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

La primera niñez es la fase del periodo vital donde se forman los principios del desarrollo. Actualmente, la importancia para el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los educandos en la primera niñez ha aumentado, ya que existe bastante evidencia científica que enfatiza el interés de la estimulación y educación en la niñez y su impacto en el desarrollo cognitivo y emocional. una persona que le permite adaptarse a su entorno y que resulta sorprendente y compleja en su eficacia, utilizando lo los educandos tienen niveles cada vez más difícil para pensar, sentir e interactuar de forma óptima con los demás. En los años de infancia es fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales, pues con la ayuda de las habilidades motoras, sensoriales y cognitivas, el niño puede participar más ampliamente en el mundo social. El autoconocimiento y la diferenciación de género promueven el desarrollo y la eficacia del comportamiento social. En estos años, el aprendizaje de habilidades sociales posibilita la formación de vínculos emocionales, la adopción de patrones de conducta socialmente aceptables, además de otros aprendizajes, instrucciones, reglas y prohibiciones. (López F. Y., 1994.

DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores/Ítems
Juegos Tradicionales	Cada comunidad practica juegos tradicionales donde se manifiestan sus tradiciones y la esencia de su cultura, es parte de una identidad viviente que surge y se da de manera espontánea con el objetivo de recrear y producir sensaciones de felicidad en sus participantes. Es decir que el juego será de gran importancia en las habilidades socioemocionales de lo niños. (López, 2018).	Los juegos tradicionales se trabajaron a través de 15 talleres, que les ayudo a desarrollar en sus habilidades socioemocionales y se evaluó con una guía de observación, así mismo tienen 24 indicadores o desempeño, lo cual se calificó de la siguiente manera.	Atención e inteligencia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.
			Concentración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.

			<p>Control</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.
--	--	--	-----------------------	---

DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Dependiente	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores/Ítems
Habilidades Socioemocionales	Sahuanay (2018). Las habilidades socioemocionales son falacias personales, desarrolladas por el investigador Daniel Goleman en la década de 1990, y esencialmente conceptualizadas como implicaciones de lidiar con las propias emociones y sentimientos de otras personas.	La variable dependiente habilidades socioemocionales se aplicó a través de una guía de observación, con 3 dimensiones.	Desarrollo social intelectual	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones. • Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. • Identifica sus emociones durante la actividad. • Crean juegos con su imaginación
			Desarrollo de la autoestima	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones. • Juega y asume roles. • Expresa sus emociones explorando su cuerpo. • Se expresa corporalmente. • Se expresa con claridad y espontáneamente.
			Desarrollo afectivo	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. • Escuchan con atención a la actividad realizada. • Sabe compartir al momento de elegir. • Participa en juegos, respeta normas y reglas.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E 148
PUCAYACU, HUÁNUCO, 2024.**

JUEGOS TRADICIONALES							
N° Indicador	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Desarrollo social intelectual							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	X		X		X		
3.Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	X		X		X		
4.Identifica sus emociones durante la actividad.	X		X		X		
5.Crean juegos con su imaginación.	X		X		X		
Dimensión 2: Desarrollo de la Autoestima							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Juega y asume roles.	X		X		X		
3.Expresa sus emociones explorando su cuerpo.	X		X		X		
4.Se expresa corporalmente .	X		X		X		
5.Se expresa con claridad y espontáneamente.	X		X		X		
Dimensión 3: Desarrollo Afectivo							
1.Se expresa corporalmente.	X		X		X		
2.Comprende su cuerpo.	X		X		X		
3.Escuchan con atención a la actividad realizada.	X		X		X		
4.Sabe compartir al momento de elegir.	X		X		X		
5.Participa en juegos, respeta normas y reglas.	X		X		X		

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
N° Indicador	Pertinencia		Relevancia		Claridad		sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Atención e inteligencia							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	X		X		X		
3.Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	X		X		X		
4.Identifica sus emociones durante la actividad.	X		X		X		
5.Crean juegos con su imaginación.	X		X		X		
Dimensión 2: Concentración							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Juega y asume roles.	X		X		X		
3.Expresa sus emociones explorando su cuerpo.	X		X		X		
4.Se expresa corporalmente.	X		X		X		
5.Se expresa con claridad y espontáneamente.	X		X		X		
Dimensión 3: Control							
1.Se expresa corporalmente.	X		X		X		
2.Comprende su cuerpo.	X		X		X		
3.Escuchan con atención a la actividad realizada.	X		X		X		
4.Sabe compartir al momento de elegir.	X		X		X		
5.Participa en juegos, respeta normas y reglas.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (x)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: Cecil Erika García Díaz

DNI N°: 22515731

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico:

Fecha: 15/04/2024.



U.E. INICIAL N° 118 PUCAYACO
UGEL LEONCIO PRADO
CECIL ERIKA GARCÍA DÍAZ
DNI N° 22515731
DIRECTORA

Firma y sello del experto

CARTA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es grato comunicarme con usted para expresar mi saludo cordial y asimismo solicitar su valiosa colaboración en calidad de JUEZ para validar el instrumento denominado *guía de observación*. Que corresponde ahora al proyecto de investigación titulado: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. 148 PUCAYACU, HUÁNUCO, 2024.**

Este instrumento consta de 24 ítems de la variable independiente Juegos tradicionales, y 15 ítems de la variable dependiente Habilidades Socioemocionales, fue elaborado por la investigadora: Arévalo Sangama, María Celia.

El expediente de validación que se hace llegar contiene:

Carta de presentación

Definición conceptual de la variable

Matriz de operacionalización de las variables

Ejemplo de instrumentos completos.

Expresando mi agradecimiento y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que disponga a la presente.

Atentamente

Apellidos y Nombres: Arévalo Sangama, María Celia

DNI N°: 46825067



Firma de la investigadora

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS TRADICIONALES

Lavega (2021) Según la definición, los juegos son prácticas que han sobrevivido en el tiempo y que se han transmitido entre diferentes generaciones. Según el autor, los juegos que se juegan desde hace muchos años tienen algunos cambios, pero la esencia es la misma. Los juegos tradicionales aparecen dependiendo de la temporada y la visión de la gente es que van de la mano del folklore, la ciencia, las costumbres, las tradiciones, las culturas, las creencias y las religiones. Sólo necesita tener muchas ganas de jugar y participar entre varios para practicar con materiales del entorno como piedras, palos, hojas, flores, hilos.

VARIABLE DEPENDIENTE: HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

La primera niñez es la fase del periodo vital donde se forman los principios del desarrollo. Actualmente, la importancia para el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los educandos en la primera niñez ha aumentado, ya que existe bastante evidencia científica que enfatiza el interés de la estimulación y educación en la niñez y su impacto en el desarrollo cognitivo y emocional. Una persona que le permite adaptarse a su entorno y que resulta sorprendente y compleja en su eficacia, utilizando lo los educandos tienen niveles cada vez más difícil para pensar, sentir e interactuar de forma óptima con los demás. En los años de infancia es fundamental para el desarrollo de las habilidades sociales, pues con la ayuda de las habilidades motoras, sensoriales y cognitivas, el niño puede participar más ampliamente en el mundo social. El autoconocimiento y la diferenciación de género promueven el desarrollo y la eficacia del comportamiento social. En estos años, el aprendizaje de habilidades sociales posibilita la formación de vínculos emocionales, la adopción de patrones de conducta socialmente aceptables, además de otros aprendizajes, instrucciones, reglas y prohibiciones. (López F. Y., 1994.

DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores/Ítems
Juegos Tradicionales	Cada comunidad practica juegos tradicionales donde se manifiestan sus tradiciones y la esencia de su cultura, es parte de una identidad viviente que surge y se da de manera espontánea con el objetivo de recrear y producir sensaciones de felicidad en sus participantes. Es decir que el juego será de gran importancia en las habilidades socioemocionales de lo niños. (López, 2018).	Los juegos tradicionales se trabajaron a través de 15 talleres, que les ayudo a desarrollar en sus habilidades socioemocionales y se evaluó con una guía de observación, así mismo tienen 24 indicadores o desempeño, lo cual se calificó de la siguiente manera.	Atención e inteligencia	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.
			Concentración	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.

			Control	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 2. Señala el área que integra la variable independiente juegos como estrategias. 3. Indica el tiempo de la actividad juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 4. Delimita el desempeño a desarrollar juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 5. Indica el juego como estrategias a desarrollar relacionado a la atención e inteligencia. 6. Muestra secuencia de actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 7. Relaciona materiales a utilizar en actividades juegos como estrategias relacionadas a la atención e inteligencia. 8. Declara el instrumento a evaluar el desempeño que generan juegos como estrategias con la atención e inteligencia.
--	--	--	----------------	---

DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Dependiente	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores/Ítems
Habilidades Socioemocionales	<p>Sahuanay (2018). Las habilidades socioemocionales son falacias personales, desarrolladas por el investigador Daniel Goleman en la década de 1990, y esencialmente conceptualizadas como implicaciones de lidiar con las propias emociones y sentimientos de otras personas.</p>	<p>La variable dependiente habilidades socioemocionales se aplicó a través de una guía de observación, con 3 dimensiones.</p>	<p>Desarrollo social intelectual</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones. • Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio. • Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales. • Identifica sus emociones durante la actividad. • Crean juegos con su imaginación
			<p>Desarrollo de la autoestima</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones. • Juega y asume roles. • Expresa sus emociones explorando su cuerpo. • Se expresa corporalmente. • Se expresa con claridad y espontáneamente.
			<p>Desarrollo afectivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se expresa corporalmente. • Comprende su cuerpo. • Escuchan con atención a la actividad realizada. • Sabe compartir al momento de elegir. • Participa en juegos, respeta normas y reglas.

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE
MIDE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E 148
PUCAYACU, HUÁNUCO, 2024.**

JUEGOS TRADICIONALES							
N° Indicador	Pertinencia		Relevancia		Claridad		Sugerencia
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Desarrollo social intelectual							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	X		X		X		
3.Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	X		X		X		
4.Identifica sus emociones durante la actividad.	X		X		X		
5.Crean juegos con su imaginación.	X		X		X		
Dimensión 2: Desarrollo de la Autoestima							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Juega y asume roles.	X		X		X		
3.Expresa sus emociones explorando su cuerpo.	X		X		X		
4.Se expresa corporalmente .	X		X		X		
5.Se expresa con claridad y espontáneamente.	X		X		X		
Dimensión 3: Desarrollo Afectivo							
1.Se expresa corporalmente.	X		X		X		
2.Comprende su cuerpo.	X		X		X		
3.Escuchan con atención a la actividad realizada.	X		X		X		
4.Sabe compartir al momento de elegir.	X		X		X		
5.Participa en juegos, respeta normas y reglas.	X		X		X		

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES							
N° Indicador	Pertinencia		Relevancia		Claridad		sugerencias
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión 1: Atención e inteligencia							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	X		X		X		
3.Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	X		X		X		
4.Identifica sus emociones durante la actividad.	X		X		X		
5.Crean juegos con su imaginación.	X		X		X		
Dimensión 2: Concentración							
1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	X		X		X		
2.Juega y asume roles.	X		X		X		
3.Expresa sus emociones explorando su cuerpo.	X		X		X		
4.Se expresa corporalmente.	X		X		X		
5.Se expresa con claridad y espontáneamente.	X		X		X		
Dimensión 3: Control							
1.Se expresa corporalmente.	X		X		X		
2.Comprende su cuerpo.	X		X		X		
3.Escuchan con atención a la actividad realizada.	X		X		X		
4.Sabe compartir al momento de elegir.	X		X		X		
5.Participa en juegos, respeta normas y reglas.	X		X		X		

Precisar si existe suficiencia en la cantidad de ítems para evaluar el constructor y las dimensiones correspondientes.

Si existe suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (x)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Nombres y apellidos del juez evaluador: Sonia Aracelly Sobrado Sangama

DNI N°: 42385498

Especialidad: Educación Inicial

Correo electrónico:

Fecha: 15/04/2024.



DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION INICIAL
I.E.P. N° 65186 "NUEVO PROGRESO"
UGEL PADRE ABAD
Prof. Sonia Aracelly Sobrado Sangama
DIRECTORA

Firma y sello del experto

Anexo 04. Confiabilidad del instrumento

PRUEBA PILOTO CRONBACH																		
ESTUDIANTES	DESARROLLO SOCIAL INTELLECTUAL					DESARROLLO DE LA AUTOESTIMA					DESARROLLO AFECTIVO					SUMA	SIMBOLO SUMATORIA	
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15		a (Alfa)=	K(numero de ítems)=
E1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	1	25	0.9194314	15
E2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	27	5.44	
E3	1	2	1	2	1	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	23	38.346579	
E4	2	2	3	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	29		
E5	3	3	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	23		
E6	1	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	26		
E7	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	3	2	1	25		
E8	3	2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	1	1	2	2	29		
E9	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	20		
E10	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	23		
Varianza	0.61	0.36	0.56	0.21	0.24	0.41	0.25	0.49	0.56	0.21	0.25	0.24	0.36	0.45	0.24	5.44		

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

GUIA DE OBSERVACIÓN	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	3	2	1

ESCALA DE ESTIMACIÓN	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	3	2	1

Aplicación del pre test para el Desarrollo Social Intellectual			
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Nunca	2	13%
B	A veces	12	80%
A	Siempre	1	7%
	Total	15	100%

Fuente : Resultados de la aplicación del pre test

Aplicación del pre test para el Desarrollo de la Autoestima			
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Nunca	3	30%
B	A veces	6	60%
A	Siempre	1	10%
	Total	10	100%

Fuente : Resultados de la aplicación del pre test

Aplicación del pre test para el Desarrollo Afectivo			
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Nunca	4	40%
B	A veces	5	50%
A	Siempre	1	10%
	Total	10	100%

Fuente : Resultados de la aplicación del pre test

Aplicación del pre test para el Desarrollo Afectivo			
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Nunca	2	20%
B	A veces	7	70%
A	Siempre	1	10%
	Total	10	100%

Fuente : Resultados de la aplicación del pre test

Anexo 05. Formato de Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES) (Ciencias Sociales)

Título del estudio:

Investigador (a):

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado

. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

La presente investigación a realizar.....

Tiene como finalidad realizar 15 talleres sobre las cuales se desarrollará el desarrollo de las habilidades emocionales y cada uno de los talleres se llevará a cabo en 45 minutos.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1.

2.

3.

Beneficios:

Los niños que participen en la investigación del proyecto les ayudarán mucho a expresarse en sus habilidades emocionales, perderán su temor y se desenvolverán de acuerdo a su autoestima.

Costos y/ o compensación: (si el investigador crea conveniente)

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico:.....

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Nombres y Apellidos:

Participante

Fecha y Hora

Nombres y Apellidos:

Investigadora

Fecha y Hora

Anexo 06. Documento de aprobación para la recolección de la información (carta)



Chimbote, 11 de abril del 2024

CARTA N° 0000000292- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

CECIL ERIKA GARCIA DIAZ
I.E.I. 148 PUCAYACU, HUÁNUCO 2024.

Presente.-

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E. 148 PUCAYACU, HUÁNUCO, 2024.**, que involucra la recolección de información/datos en ESTUDIANTES DE 4 AÑOS, a cargo de **MARÍA CELIA AREVALO SANGAMA**, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 46825067, durante el período de 01-04-2024 al 31-05-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.


Dr. Willy Valle Salaviera
Coordinador de Gestión de Investigación

I.E. INICIAL N° 148 PUCAYACU
UCCELLEDORLO PRADO

CECIL ERIKA GARCÍA DÍAZ
DNI N° 22515731
DIRECTORA

Recibido: 12/04/2024

Anexo 07. Evidencias de ejecución

- Base de datos

PRUEBA PILOTO CRONBACH																
DESARROLLO SOCIAL INTELLECTUAL					DESARROLLO DE LA AUOTESTIMA					DESARROLLO AFECTIVO					SUMA	SIMBOLO SUMATORIA
P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	a (Alfa) =	0.9194314	
2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	1	25	K(numero de items)= 15	
2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	27	Vi (varianza de cada item)= 5.44	
2	1	2	1	1	2	3	1	2	1	2	2	1	1	23	Vt(arianza total)= 38.346579	
2	3	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	2	29		
3	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	23		
1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	26		
2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	3	2	1	25		
2	1	2	2	3	1	2	3	2	2	1	1	2	2	29		
1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	20		
1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	23		
0.36	0.56	0.21	0.24	0.41	0.25	0.49	0.56	0.21	0.25	0.24	0.36	0.45	0.24	5.44		

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum Vi}{Vt} \right]$$

SIEMPRE	A VECES	NUNCA
3	2	1

ESCALA DE ESTIMACIÓN

SIEMPRE	A VECES	NUNCA
3	2	1

Aplicación del pre test para el Desarrollo de la Autoestima			
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Nunca	3	30%
B	A veces	6	60%
A	Siempre	1	10%
	Total	10	100%
Fuente : Resultados de la aplicación del pre test			

Aplicación del pre test para el Desarrollo Afectivo			
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Nunca	4	40%
B	A veces	5	50%
A	Siempre	1	10%
	Total	10	100%
Fuente : Resultados de la aplicación del pre test			

Aplicación del pre test para el Desarrollo Afectivo			
Nivel de logro	Niveles de logro de aprendizaje	fi	%
C	Nunca	2	20%
B	A veces	7	70%
A	Siempre	1	10%
	Total	10	100%
Fuente : Resultados de la aplicación del pre test			

- Sesiones/talleres

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 01: "Liberamos tensiones"

I. DATOS INFORMATIVOS:

Docente: Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 22/04/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Comprende su cuerpo

Desempeños precisados: Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.

Juegos tradicionales: Imitar los desplazamientos que el dado nos indique.

II. APRENDIZAJES QUE SE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
ENFOQUE DE ORIENTACION AL BIEN COMUN	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad.
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIAS DE ACTIVIDADES

Etapas/Fases	Descripción de la secuencia	Medios/materiales educativos	Tiempo
INICIO	<p>La docente les da la bienvenida a los niños y niñas, escuchando una canción.</p> <p>- Los invitamos a ubicarse en asamblea y les comunicamos que realizaremos nuestro taller del día de hoy</p>	Dado de desplazamientos	10
DESARROLLO	<p>Los invitamos a dirigirse al espacio previamente seleccionado para la actividad, nos sentamos en asamblea y les comunicamos que hoy disfrutaremos de un taller psicomotriz que nos permita liberar nuestras tensiones. Los niños participan de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.</p> <p>-Les indicamos que la actividad consiste en imitar los desplazamientos que el dado nos indique: gatear, correr, saltar, caminar, arrastrarse y a caminar en cunclillas.</p> <p>-La docente lanza el dado y de acuerdo a la imagen que sale los niños deben realizar dicho desplazamiento.</p> <p>-Luego los invitamos a que se acuesten, cierren los ojos e imaginen el cuento que la maestra les narra: “Viajamos en un tren con las ventanas abiertas”</p>	Hojas. Cartucheras. Imágenes.	30
CIERRE	<p>-Cuando han terminado de dibujar colocamos los trabajos sobre la pizarra y abrimos un diálogo por medio de preguntas como: ¿qué hemos hecho el día de hoy?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿por qué?</p>		5

Fuente: Adaptado por Arias (2006)

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Participa de las actividades motrices realí diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1	X		
02	E2	X		
03	E3		X	
04	E4			X
05	E5		X	
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 02: “Me gusta bailar”

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 23/04/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Se expresa corporalmente

Desempeños precisados: expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.

Juegos tradicionales : Bailamos desplazándonos.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque orientación al bien común	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	<p>La docente inicia dando algunas indicaciones a los niños y niñas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos normas del baile: • Compartir los materiales sin pelear. • Estar dispersos. • Utilizar las palabras Mágicas Por favor, Gracias, Disculpa. • Escuchar las indicaciones de la profesora. <p>Consigna: niños y niñas escucharemos música y según el ritmo nos moveremos haciendo movimientos lentos y rápidos.</p>	Música Telas	10

DESARROLLO	<p>Nos organizamos en grupos de trabajo. Se prende la música lenta e indicamos a los niños que realicen movimientos con su cuerpo al ritmo y compás de la música utilizando las cintas de tela, expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.</p> <p>Luego cambiamos la música a una música con ritmo rápido y nos movemos más rápido con nuestro cuerpo y así los niños van experimentando los movimientos con su cuerpo construyendo movimientos repetitivos.</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que se echen en el suelo un momento para poder relajarnos haciendo ejercicios de respiración: inspiración, expiración.</p> <p>Dialogamos con los niños: ¿les gusto lo que hicimos?</p>	<p>Cajas Goma Colores Papeles Temperas crayones</p>	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo lo adornamos? ¿Qué figuras hicieron? • La docente le entrega a cada niño papel Bond para que exprese a través de un dibujo lo que más les gusto de la actividad. • Cada niño socializa lo que dibujo. 		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1	X		
02	E2			X
03	E3			X
04	E4		X	
05	E5			X
06	E6			X
07	E7		X	
08	E8			X
09	E9	X		
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 03: “Jugamos con ula ulas”

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 24/04/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Se expresa corporalmente.

Desempeños precisados: Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.

Juegos tradicionales: jugando con la ula ula.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente.	Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Inclusivo o atención a la diversidad	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> - Ubicamos en asamblea a los niños para acordar algunos acuerdos para realizar la actividad y cuidar los materiales. - Les contamos a los niños y niñas que hoy jugaremos con las ula ulas. 	Música en usb Ula ula Equipo de sonido Hojas bon Plumones y pinturas	10
DESARROLLO	Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos lentamente, rápidamente, imitarán el vuelo de una mariposa, también la velocidad de los autos, caminaremos hacia atrás y hacia adelante.		30

	<p>La docente reparte las ula ulas. Los niños y niñas exploran por iniciativa propia las ula ulas de acuerdo con sus necesidades e intereses.</p> <p>Descubren las posibilidades expresivas de sus movimientos y de las ula ulas.</p> <p>Luego la docente pondrá la música e invitará a los niños a jugar con las ula ula.</p> <p>Los niños y niñas representan su cuerpo a su manera utilizando las ula ulas.</p> <p>Se motiva a los niños para que puedan crear juegos y movimientos con las ula ulas.</p> <p>Pedimos a los niños y niñas que descansen tranquilamente para que puedan respirar.</p> <p>Escuchamos una música suave</p>		
CIERRE	<p>Los niños colocan su trabajo en un lugar visible para que lo aprecien todos los niños del aula, los niños que desean pueden exponer e indicar lo que realizaron en sus trabajos.</p>		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1		X	
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8		X	
09	E9			X
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 04: ‘El baile de las emociones ‘

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 25/04/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Se expresa corporalmente.

Desempeños precisados: Identifica sus emociones durante la actividad.

Juegos tradicionales: acertijo sencillo, para que el otro niño intente descubrirlo.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad”	Se expresa corporalmente	Identifica sus emociones durante la actividad.	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	-Después de las actividades de refrigerio y recreo, les pedimos que se desinfecten las manos para iniciar nuestro taller artístico. -Los invitamos a ubicarse en asamblea y les comunicamos que realizaremos nuestro taller artístico, pero que hoy realizaremos un taller artístico musical, donde aprenderemos y nos moveremos a partir de unas canciones de las emociones -Les preguntamos si conocen alguna canción de las emociones, escuchándolos y animando a quienes desean a entonar canciones de emociones que conozcan		10
DESARROLLO	Entonamos y bailamos juntos la canción “Si eres feliz”, descargado del link https://www.youtube.com/watch?v=WFBczSrhfRQ -Luego les enseñamos las canciones de las emociones, indicándoles que mientras cantamos ellos irán bailando, luego identifica sus emociones durante la actividad. -Luego les proponemos dibujar la experiencia de baile, acercándome a cada uno para preguntarles por el significado de su dibujo registrándolo en su hoja .	Canción “Si eres feliz” Canciones de emociones	30

CIERRE	-Cuando han terminado colocamos los trabajos sobre la pizarra y aperturamos un diálogo por medio de preguntas como: ¿qué hemos hecho el día de hoy?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿por qué?, ¿de qué trataban las canciones que hemos cantado y bailado?.		5
---------------	---	--	---

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Identifica sus emociones durante la actividad.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 05: ‘‘En una tortuga me convierto’’

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 26/04/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Comprende su cuerpo.

Desempeños precisados: Crean juegos con su imaginación.

Juegos tradicionales: soy una tortuga.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	Crean juegos con su imaginación	Guía de observación.

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	-Después de las actividades de refrigerio y recreo, les pedimos que se desinfecten las manos para iniciar nuestro taller de dramatización. -Los invitamos a ubicarse en asamblea y les comunicamos que los niños crean juegos con su imaginación, imaginándonos que somos una tortuga. -Narramos o proyectamos el video del cuento ‘‘La tortuga’’, descargado del link: https://youtu.be/riwGSIUkXR8 -Luego del cuento abrimos un espacio de diálogo por medio de preguntas: ¿sobre qué trató el cuento?, ¿creen que podemos dramatizar el cuento?, ¿cómo lo haríamos? -De acuerdo a sus respuestas les proponemos dramatizar el cuento	Hojas Cartucheras	10

DESARROLLO	<p>-Realizaremos la dramatización grupal, para ello les narramos el cuento y ellos lo dramatizan en todo el espacio, retiradas veces.</p> <p>-Luego les proponemos dibujar la experiencia de la dramatización realizada, acercándome a cada uno cuando elabora su dibujo preguntándoles sobre su dibujo para escribirse en su hoja.</p>		30
CIERRE	<p>-Cuando han terminado colocamos los trabajos sobre la pizarra y abrimos un diálogo por medio de preguntas como: ¿qué hemos hecho el día de hoy?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿por qué?</p> <p>-Cerramos la actividad indicándoles que cada vez que nos sintamos molestos podemos realizar la técnica de la tortuga para sentirnos mejor.</p>		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Crean juegos con su imaginación		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

Instrumento de evaluación
(post test para aplicar a la muestra)

Dimensión 1: Desarrollo Social Intelectual

N°	Apellidos y Nombres	Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.			Expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio.			Representa su cuerpo (o los de otros) a su manera y utilizando diferentes materiales.			Identifica sus emociones durante la actividad.			Crean juegos con su imaginación.			Nivel de logro
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	
1	E1	X			X				X				X			X	B
2	E2	X					X			X			X			X	A
3	E3		X				X			X			X			X	A
4	E4			X		X				X			X			X	A
5	E5		X				X			X			X			X	A
6	E6			X			X			X			X			X	A
7	E7			X		X				X			X			X	A
8	E8			X			X		X				X			X	A
9	E9			X	X					X			X			X	A
10	E10	X					X			X			X			X	A

Niveles de logro (Según baremo)

Inicio	C	0 – 1
Proceso	B	2 – 3
Logro Previsto	A	4 - 5

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 06: ‘Nos relajamos ‘

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 29/04/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Comprende su cuerpo.

Desempeños precisados: Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.

Juegos tradicionales: simón manda.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:



ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	-Después de las actividades de refrigerio y recreo, les pedimos que se desinfecten las manos para iniciar nuestro taller psicomotriz. -Previamente se ha buscado un espacio dentro de la escuela libre de mobiliario y materiales, un espacio amplio que tenga techado y buena ventilación. -Organizamos los materiales a usar: colchonetas o mantas.	Hojas bond Cartuchera Dado	10
DESARROLLO	-Los invitamos a dirigirse al espacio previamente seleccionado para la actividad, nos sentamos en asamblea y les comunicamos que hoy disfrutaremos de un taller psicomotriz aprendiendo a relajarnos.	Colchoneta mantas	30

	<p>Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.</p> <p>-Les decimos a los niños que empezaremos a aprender a relajar nuestro cuerpo imitando algunas posiciones, mostrándoles el dado con la imagen que salga cuando se lanza el dado, y los niños deben imitar la posición que indica la imagen.</p>  <p>-Mientras los niños imitan la posición me acerco a cada uno para verificar que la realicen en forma correcta</p> <p>-Luego organizamos a los niños en grupos de 4 estudiantes para que realcen la siguiente postura corporal</p>  <p>-A través de la dinámica Simón Manda los invitamos a organizarse en parejas y les comunicamos que ahora aprenderemos a relajarnos trabajando con nuestro compañero</p> <p>-Los niños/as se tumban boca abajo en las colchonetas o mantas, se pone música de fondo relajante. Seguidamente, se les va diciendo lo que tienen que hacer los niños/as.</p> <p>-Luego se les propone que grafiquen por medio de un dibujo la experiencia vivida, acercándome a cada uno de ellos para preguntarles por el significado de su dibujo y registrarlo.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>-Cuando han terminado de dibujar colocamos los trabajos sobre la pizarra y abrimos un diálogo por medio de preguntas como: ¿qué hemos hecho el día de hoy?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿por qué?</p>		<p>5</p>

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 07: “ Por diferentes circuitos paso yo ”

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 30/04/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Comprende su cuerpo.

Desempeños precisados: Juega y asume roles.

Juegos tradicionales: saltando como un conejo.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	Juega y asume roles	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	<p>-Después de las actividades de refrigerio y recreo, les pedimos que se desinfecten las manos para iniciar nuestro taller psicomotriz.</p> <p>-Previamente se ha buscado un espacio dentro de la escuela libre de mobiliario y materiales, un espacio amplio que tenga techado y buena ventilación.</p> <p>-Se han dibujado los diferentes circuitos sobre el piso y elaborado los materiales a usar.</p>	Hojas bond Cartuchera	10
DESARROLLO	-Los invitamos a dirigirse al espacio previamente seleccionado para la actividad, nos sentamos en	Tizas Papelotes	

	<p>asamblea y les comunicamos que hoy disfrutaremos de un taller psicomotriz pasando por diferentes circuitos.</p> <p>-Les pedimos a los niños que juega y asume roles, que observen los circuitos organizados y dibujados en el patio y que nos comenten qué creen que deben hacer en estos circuitos, escuchando sus ideas con atención e invitándolos a que las pongan en práctica mostrándoselas a sus compañeros</p> <div data-bbox="488 495 699 815" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="794 495 1019 815" data-label="Image"> </div> <p>-Realizamos movimientos desplazándonos por cada uno de los circuitos.</p> <p>-Luego se les propone que grafiquen por medio de un dibujo la experiencia vivida, acercándome a cada uno de ellos para preguntarles por el significado de su dibujo y registrarlo.</p>	Plumones	30
CIERRE	<p>-Cuando han terminado de dibujar colocamos los trabajos sobre la pizarra y aperturamos un diálogo por medio de preguntas como: ¿qué hemos hecho el día de hoy?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿por qué?</p>		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Juega y asume roles.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2		X	
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10		X	

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 08: “ Mueve tu cuerpo ”

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 02/05/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Comprende su cuerpo.

Desempeños precisados: Expresa sus emociones explorando su cuerpo.

Juegos tradicionales: bailando al compás de la música.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	Expresa sus emociones explorando su cuerpo.	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

V. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Se ubican en media luna sentados en el suelo, en asamblea dialogan sobre la actividad que van a realizar. Calientan estirando su cuerpo, saltando, al compás de las palmas, levantan las piernas alternado. Recuerdan las normas para el cuidado de nuestro cuerpo y materiales de usarlos. 	Hojas bond Cartuchera	10
DESARROLLO	-Los invitamos a dirigirse al espacio previamente seleccionado para la actividad, nos sentamos en	Música variada Pizarra Plumones	

	<p>asamblea y les comunicamos que hoy disfrutaremos de un taller psicomotriz mueve tu cuerpo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta los materiales que vamos a utilizar como la música. <p>https://youtu.be/z6DoPp-LkTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos unos movimientos como orientación, escuchamos la canción y expresa sus emociones explorando su cuerpo, movemos nuestro cuerpo al ritmo de la misma hasta que terminamos la actividad. • Proponen usar algún material con el que contamos en el aula pañuelos, cintas, etc. 	Pañuelos Cintas	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza ejercicios de relajación. • ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les gusto la actividad? • Dibujan lo que más le agrado de la actividad en su pizarra personal. • Mencionan alguna actividad para la próxima clase. 		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Expresa sus emociones explorando su cuerpo		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9		X	
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 09: “ Jugando conozco y cuido mi cuerpo ”

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 03/05/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Se expresa corporalmente

Desempeños precisados: Identifica las características corporales de sus compañeros.

Juegos tradicionales: movimientos con la ula ulas.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Identifica las características corporales de sus compañeros	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	Asamblea: Los niños conversan sobre el desarrollo de la actividad, recuerdan los acuerdos sobre el uso y cuidado de los materiales.	Imágenes	10
DESARROLLO	Expresión motriz: Realizamos calentamiento con los niños, ellos deberán caminar dispersos lentamente, rápidamente, imitarán el vuelo de una mariposa también la velocidad de los autos, caminaremos hacia atrás y hacia adelante. Identifica las características corporales de sus compañeros.	Ula ulas Video	30

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente reparte las ula ulas. • Los niños y niñas exploran por iniciativa propia las ula ulas de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubren las posibilidades expresivas de sus movimientos y de las ula ulas. • Luego la docente pondrá la música e invitará a los niños a jugar con las ula ula. • Los niños y niñas representan su cuerpo a su manera utilizando las ula ulas. <p>Se motiva a los niños para que puedan crear juegos y movimientos con las ula ula.</p> <p>Relajación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedimos a los niños y niñas que descansen tranquilamente para que puedan respirar. • Escuchamos una música suave. <p>Link: https://youtu.be/oEkQfrjbo7E</p>		
CIERRE	-Cuando han terminado colocamos los trabajos sobre la pizarra y abrimos un diálogo por medio de preguntas como: ¿qué hemos hecho el día de hoy?, ¿cómo se han sentido?, ¿qué fue lo que más les gustó?, ¿qué no les gustó?, ¿por qué?		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Identifica las características corporales de sus compañeros.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1		X	
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 10: “ Soy un gran animalito ”

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 04/05/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Se expresa corporalmente

Desempeños precisados: Se expresa con claridad y espontáneamente.

Juegos tradicionales: soy un animalito.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Se expresa con claridad y espontáneamente	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas conversan sobre el desarrollo de la actividad. Se ubican en media luna sentados en el suelo, en asamblea dialogan sobre la actividad que van a realizar. Observan diversos materiales que están en diversas posiciones y lugares del patio. ¿Qué podemos hacer con estos materiales? ¿cómo podemos jugar con estos materiales? ¿les gustaría seguir lo que nos indica cada señal para jugar con 	Imágenes Laminas	10

	estos materiales? (mascaras de diferentes animales como: conejos, patos, elefantes, tigres, cocodrilos, peces...)		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños proponen movimientos siguiendo la posición de los conos y usando las máscaras, observamos los movimientos y juegos que realizan los niños y los seguimos juntos en grupo. Se expresa con claridad y espontáneamente. • Luego la docente propone juegos con movimientos saltando de uno o dos pies, manteniendo el equilibrio los niños tienen que trasladarse en posiciones como adelante, atrás, a un lado, al otro ... Los niños proponen otros animalitos y movimientos. • Finalmente realizamos un movimiento especial que cada uno propone como los animales que les toco en la máscara. 	Mascaras Goma Apu Pincel Liga	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza ejercicios de relajación. • ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les gusto la actividad? • Dibujan lo que más le agrado de la actividad en su pizarra personal. • Mencionan alguna actividad para la próxima clase. 		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Se expresa con claridad y espontáneamente.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

Dimensión 2 : Desarrollo de la Autoestima

N°	Apellidos y Nombres	1.Participa de las actividades motrices realizando diferentes movimientos y juegos corporales para expresar y contener sus emociones.			2.Juega y asume roles.			3.Exprea sus emociones explorando su cuerpo			4.Se expresa corporalmente			5.Se expresa con claridad y espontáneamente.			Nivel de logro
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	
1	E1			X			X			X		X				X	A
2	E2			X		X	X			X			X			X	A
3	E3			X			X			X			X			X	A
4	E4			X			X			X			X			X	A
5	E5			X			X			X			X			X	A
6	E6			X			X			X			X			X	A
7	E7			X			X			X			X			X	A
8	E8			X			X			X			X			X	A
9	E9			X			X		X	X			X			X	A
10	E10			X		X	X			X			X			X	A

Niveles de logro (Según baremo)

Inicio	C	0 - 1
Proceso	B	2 - 3
Logro Previsto	A	4 - 5

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 11: "Coordinamos movimientos"

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 07/05/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Se expresa corporalmente

Desempeños precisados: Demuestra sus emociones con sus compañeros.

Juegos tradicionales: un elefante se balanceaba.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Demuestra sus emociones con sus compañeros	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	<p>Asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se ubican en media luna sentados en el suelo, en asamblea dialogan sobre la actividad que van a realizar. Calientan estirando su cuerpo, saltando, al compás de las palmas, levantan las piernas alternado. Recuerdan las normas para el cuidado de nuestro cuerpo y materiales de usarlos. 	Imágenes Laminas	10
DESARROLLO	<p>Expresión motriz:</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente presenta los materiales que 	Video Soga Hilos de colores	

	<p>vamos a utilizar como la música.</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizamos unos movimientos como orientación, escuchamos la canción y demuestra sus emociones con sus compañeros, movemos nuestro cuerpo al ritmo y a la indicación de la canción UN ELEFANTE SE BALANCEABA. Link: https://youtu.be/mmQRNDdKK_k Proponen usar algún material con el que contamos en el aula. 	palicintas	30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza ejercicios de relajación. ¿Cómo se sintieron? ¿Qué hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Les gusto la actividad? Dibujan lo que más le agrado de la actividad en su pizarra personal. Mencionan alguna actividad para la próxima clase. 		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Demuestra sus emociones con sus compañeros.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 12: “Jugando, voy dibujando”

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 08/05/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: comprende su cuerpo.

Desempeños precisados: Es extrovertido y demuestra su estado de ánimo.

Gráfico plástico: técnica del hisopo.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Es extrovertido y demuestra su estado de ánimo	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	Recuerda las normas antes de iniciar la actividad (escoger un material, evitar pelear por los materiales, guardar los materiales en su lugar después de utilizarlos)	Skett book Papel sedita o Papel crepe	10
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Observan el skett book y observan que hay un pedazo de Papel sedita o papel crepé. Es extrovertido y demuestra su estado de ánimo. La profesora muestra la lejía menciona para que sirve y lo peligroso que puede ser... los niños responderán a las preguntas: ¿podremos dibujar con el alcohol? ¿Qué pasaría si lo echamos al papel? así de la misma manera menciona que 	Hisopo	30

	<p>no van a usar mucho, sino que usarán un hisopo y lo remojarán para dibujar a la persona que más quieran de la familia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Al dar la señal los niños(as) elegirán recogerán sus materiales: Skett book e hisopo • La profesora ayudará a los niños a remojar el hisopo en el alcohol y los niños comenzarán a dibujar. <p>Luego de dibujar los niños expondrán lo que dibujaron.</p>		
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una breve exposición de nuestros trabajos. • Preguntamos ¿cómo se sintieron? Y que les gustaría hacer en el próximo taller de gráfico plástico <p>Cada niño ubica su trabajo en la parte exterior del aula para que sus padres los puedan ver en la salida.</p>		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Es extrovertido y demuestra estado de ánimo.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 13: “Jugando con mis huellitas”

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: : Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 09/05/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Comprende su cuerpo.

Desempeños precisados: escuchan con atención a la actividad realizada.

Juegos tradicionales: mis huellitas.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.	Escuchan con atención a la actividad realizada.	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	La docente inicia con una canción. Realizamos normas de juego: Pintar sin pelear. Estar dispersos. Escuchar las indicaciones de la profesora. Nos organizamos en grupos de trabajo. Se le entrega diversos colores de tempera para que los niños y niñas pinten las figuras geométricas el color que ellos deseen. Se les realiza diversas interrogantes: ¿cómo lo quieres pintar?, ¿de qué color quieres las temperas?	Bloques Cajas Maderas	10
DESARROLLO	• los niños pintan escuchando y entonando canciones muy alegres.		

	<p>Los niños escuchan con atención a la actividad realizada.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño y niña pintan utilizando las temperas y los colores de su agrado, dejando diversas formas de huellas, piados, etc. • La docente en todo momento acompaña y apoya a los niños y niñas. • Ordenadamente salen al exterior a lavarse las manos. <p>Retornan al aula y descansan por dos minutos sobre la mesa.</p>		30
CIERRE	<p>Dialogamos con los niños: ¿les gusto lo que hicimos?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo lo adornamos? ¿Qué figuras hicieron? • La docente le entrega a cada niño papel Bond para que exprese a través de un dibujo lo que más les gusto de la actividad. <p>Cada niño socializa lo que dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra sugiere a los niños y niñas que realicen construcciones con materiales que tiene en casa haciendo uso de su creatividad y utilizando algunas expresiones matemáticas que hoy también las han utilizado y han aprendido. 		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: escuchan con atención a la actividad realizada		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 14: Jugamos con el dado

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 10/05/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Se expresa corporalmente.

Desempeños precisados: Sabe compartir al momento de elegir.

Juegos tradicionales: Jugando con el dado.


II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Se expresa corporalmente	Sabe compartir al momento de elegir	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La maestra en asamblea les presenta el dado y les pregunta ¿Cómo se llama este objeto? ¿para qué nos servirá? ¿podremos crear un juego con el dado? Escucha sus respuestas y les comenta que hoy jugaran con el dado y que si el juego será de contar 	Dados Papelotes Plumones Hojas bond	10

DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La maestra comunica que hoy jugarán con sus amigos. Sabe compartir al momento de elegir, a un juego muy divertido que se llama “Jugamos con el dado” y les pregunta ¿Cómo crees que se realizara el juego? ¿Tendrán reglas de juego? ¿Qué reglas le podemos crear? La maestra pide a los niños y niñas que brinden. sus respuestas, las cuales la maestra anota en el papelote. • La maestra lee lo escrito en los papelotes, de cómo realizarán sus propuestas de juego con el dado y las reglas del juego. • Luego, la maestra les pregunta a los niños ¿podremos realizar el juego dentro del aula? o ¿dónde lo podemos realizar? Y si deciden quedarse en el aula invitarlos a organizar el espacio moviendo quizás hacia un lado las sillas, la mesa y así puedan contar con un espacio adecuado para desarrollar la actividad. • Después invita a un niño o niña a que lance el dado en representación del equipo por ejemplo de los Sonic y cuando salga la cantidad en el dado al lanzarlo, le pregunta a su niño ¿Qué cantidad salió? Y así la niña invitar al niño que cuente y mencione la cantidad y que indiquen a sus compañeros una acción a realizar según la cantidad que sale en el dado, por ejemplo, vas a dar cinco pasos hacia adelante, tres pasos hacia atrás, vamos a dar seis saltos que nos acerquen a la mesa, vamos a dar tres pasos cortos, etc. • Para finalizar la actividad, también se les pide registrar a través de un dibujo lo del juego realizado. 		30
CIERRE	La maestra para cerrar la actividad les realiza las siguientes preguntas: “¿Qué actividad realizamos hoy? ¿al jugar con el dado que hicimos? ¿Cómo te sentiste cuando te desplazaste? ¿Qué es lo que más le gustó o no del juego? ¿Cuáles fueron los acuerdos que establecieron con tus compañeros?		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Sabe compartir al momento de elegir		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE N 15: Jugando con la gota que camina ``

I. DATOS INFORMATIVOS

Docente: Arévalo Sangama, María Celia.

Tiempo: 45 minutos

Fecha: 13/05/2024

Área: Psicomotriz

Capacidad: Comprende su cuerpo.

Desempeños precisados: Participa en juegos, respeta normas y reglas.

Juegos tradicionales: La gota que camina.

II. APRENDIZAJE QUE PROMOVERAN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS 4 AÑOS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Matemática	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo	Participa en juegos, respeta normas y reglas	Guía de observación

III. ENFOQUES TRANSVERSALES:

ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
Enfoque de orientación al bien común	Solidaridad	La docente y los estudiantes demuestran disposición a apoyar incondicionalmente a personas en situaciones emocionales comprometidas o difíciles brindándoles afecto y seguridad
	Empatía	La docente y los estudiantes demuestran identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.

IV. SECUENCIA DE ACTIVIDADES:

MOMENTOS	Descripción de la secuencia	Medios/ Materiales educativos	Tiempo
INICIO	<p>La docente realiza la actividad de la gota que camina.</p> <p>¿Qué hizo la profesora? ¿Conque lo hizo? ¿adivinaron que figura se formó?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos normas de juego: • Pintar sin pelear. • Estar dispersos. • Escuchar las indicaciones de la profesora. <p>Palabras Mágicas: Por favor Gracias Disculpa</p>	Dados Papelotes Plumones Hojas bond	10

	<ul style="list-style-type: none"> Nos organizamos y entregamos los materiales Se le entrega a cada niño una hoja con un poco de tempera 		
DESARROLLO	<p>Cada niño participa en juegos, respeta normas y juega con la tempera en la hoja haciendo que la gota se desplace de un lado a otro</p> <p>Se les realiza diversas interrogantes: ¿Cómo quieres que se desplace la gota?, ¿y que figura formaste?</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada niño y niña adorna la figura encontrada etc. Exponen sus trabajos. La docente en todo momento acompaña y apoya a los niños y niñas. Ordenadamente salen al exterior a lavarse las manos. <p>Retornan al aula y descansan por dos minutos sobre la mesa.</p>		30
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos con los niños: ¿les gusto la actividad? ¿Qué dibujo descubrieron? ¿Cómo se sintieron? <p>Exponen sus trabajos.</p>		5

GUIA DE OBSERVACIÓN

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	Desempeño precisado: Participa en juegos, respeta normas y reglas.		
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE
01	E1			X
02	E2			X
03	E3			X
04	E4			X
05	E5			X
06	E6			X
07	E7			X
08	E8			X
09	E9			X
10	E10			X

Dimensión 3 : Desarrollo Afectivo

N°	Apellidos y Nombres	1.Se expresa corporalmente			2.Comprende su cuerpo.			3.Escuchan con atención a la actividad realizada.			4.Sabe compartir al momento de elegir.			5.Participa en juegos, respeta normas y reglas.			Nivel de logro
		NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	NUNCA	A VECES	SIEMPRE	
1	E1			X			X			X			X			X	A
2	E2			X			X			X			X			X	A
3	E3			X			X			X			X			X	A
4	E4			X			X			X			X			X	A
5	E5			X			X			X			X			X	A
6	E6			X			X			X			X			X	A
7	E7			X			X			X			X			X	A
8	E8			X			X			X			X			X	A
9	E9			X			X			X			X			X	A
10	E10			X			X			X			X			X	A

Niveles de logro (Según baremo)

Inicio	C	0 – 1
Proceso	B	2 – 3
Logro Previsto	A	4 – 5