



UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI

VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

**FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS EMPRESARIALES Y
PEDAGÓGICAS**

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

TESIS

**INFLUENCIA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL EN NIÑOS Y NIÑAS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL 87 DE
CHUCAHUACAS EN CHUPA, 2021**

PRESENTADA POR

BACH. JESÚS BENJAMIN SULLCA QUISPE

ASESOR

DR. CLAUDIO AVELINO MAMANI YUCRA

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

MOQUEGUA – PERÚ

2023

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA	i
PÁGINA DE JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO	v
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
ÍNDICE DE CUADROS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.2. Definición del problema	2
1.2.1. Problema general	2
1.2.2. Problemas específicos	2
1.3. Objetivo de la investigación	2
1.3.1. Objetivo General	2
1.3.2. Objetivo Específico	2
1.4. Justificación y limitaciones de la investigación	3
1.5. Variables	4
1.6. Hipótesis de la investigación	5
1.6.1. Hipótesis general	5
1.6.2. Hipótesis específica	5
CAPÍTULO II MARCO TEORICO	6
2.1. Antecedente de la investigación	6
2.2. Bases teóricas	9
2.3. Marco conceptual	19
CAPÍTULO III METODO	21
3.1. Tipo de investigación	21
3.2. Diseño de investigación	21
3.3. Población y muestra	22

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	23
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	23
CAPÍTULO IV PRESENTACION Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	24
4.1. Presentación de resultados por variable.....	24
4.2. Contrastación de hipótesis	37
4.3. Discusión de Resultados	39
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS.....	41
5.1. Conclusiones	41
5.2. Recomendaciones.....	43
BIBLIOGRAFÍA.....	44
ANEXOS	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	22
Tabla 2.	23
Tabla 3.	25
Tabla 4.	27
Tabla 5.	29
Tabla 6.	31
Tabla 7.	33
Tabla 8.	35
Tabla 9.	37
Tabla 10.	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	25
Figura 2.	27
Figura 3.	29
Figura 4.	31
Figura 5.	33
Figura 6.	35

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1.	4
-----------------------	---

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene el propósito de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021, además, de determinar la influencia de los juegos tradicionales en las dimensiones identidad, autonomía y convivencia. Para dar soporte a la investigación, se ha consolidado el marco teórico con información de primera fuente y con antecedentes de investigaciones actuales. El tipo de investigación al que corresponde es aplicativo o tecnológico, cuyo diseño es cuasi-experimental, donde se ha recogido información correspondiente al pre y post test a una población de 20 estudiantes. Considerando los resultados de normalidad de datos, se ha aplicado la prueba estadística de t de Student donde los resultados arribados indican que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021, considerando que el “p” valor es menor al 0,05 (5%) y que la diferencia de medias corresponde a un valor de 6,22 y el valor de t de Student es igual a 10,983 lo que implica que la dinamicidad, integración al equipo y participación activa de los niños favorecen el desarrollo social y personal de los niños y niñas.

Palabras claves: juegos tradicionales, desarrollo personal y niños.

ABSTRACT

The present research work has the purpose of determining the influence of traditional games on personal and social development in boys and girls of the Initial Educational Institution 87 of Chucahuacas in Chupa in the year 2021, in addition, to determine the influence of games in the dimensions identity, autonomy and coexistence. To support the research, the theoretical framework has been consolidated with first-source information and current research background. The type of research to which it corresponds is applicative or technological, whose design is quasi-experimental, where information corresponding to the pre and posttest has been collected from a population of 20 students. Considering the results of normality of data, the statistical test of Student's t has been applied where the results obtained indicate that traditional games significantly influence personal and social development in boys and girls of the Initial Educational Institution 87 of Chucahuacas in Chupa in year 202, considering that the "p" value is less than 0.05 (5%) and that the mean difference corresponds to a value of 6.22 and the Student's t value is equal to 10.983, which implies that the dynamism, integration into the team and active participation of the children favor the social and personal development of the boys and girls.

Keywords: traditional games, personal development and children

INTRODUCCIÓN

El estudio examina el impacto directo que tiene los juegos tradicionales en el proceso formativo personal de los infantes durante las actividades que se realizaron en las sesiones de clase. Las tradiciones de juegos que corresponden a las de los pueblos ancestrales a los que se trasladaron. próxima generación. generación y todavía existe hasta el día de hoy. Este patrimonio cultural ha sido transmitido por abuelos, bisabuelos, padres y nietos, y se considera un medio para alcanzar los objetivos de aprendizaje previstos en la curricula de estudios y planes del nivel inicial de la educación básica regular.

A lo largo de la infancia o primera infancia, es importante practicar el juego como medio de aprendizaje porque facilita la comunicación y la interacción entre pares en el contexto, la institución y en las casas donde se desarrollan los niños. En escuelas se requiere planificación y organización, así como la participación activa y la gestión de los docentes. Este estudio investigativo se estructura y se desarrolla de la siguiente manera:

Capítulo I. Realidad problemática, definición del problema, objetivo, justificación, operacionalización de las variables y la hipótesis.

Capítulo II. Marco teórico, antecedentes, bases teóricas y el marco conceptual.

Capítulo III. Método, tipo, nivel, diseño, población. muestra, técnicas e instrumentos y técnicas de procesamiento de datos.

Capitulo IV. Presentación y análisis de resultados, Resultados de las variables, discusión de resultados.

Capítulo V. Conclusiones y recomendación

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción de la realidad problemática

Hoy los juegos tradicionales no se practican desde hace muchos años y no se confía en ellos para desarrollar ciertas habilidades consideradas por nuestro programa nacional, en este sentido, el Departamento de Educación, a través de las actas del nuevo Programa Nacional EBBA, propone desarrollar las competencias que se desarrollan en una actividad educativa a través de capacidades y actitudes.

Para que nuestros estudiantes desarrollen el conjunto de habilidades que ofrece nuestro currículo nacional al finalizar la educación básica regular, continua teniendo en cuenta el progreso de un currículo inclusivo durante la formación en la actitud y el valor como la multiculturalidad, para apoyar y poner en práctica nuestras tradiciones de juegos para desarrollar el aprendizaje, ya que durante la formación inicial, el niño o la niña desarrolla su personalidad, su capacidad de socialización, su aspecto comunicativo, su afecto y su autocontrol a través del juego libre.

Actualmente, los juegos tradicionales no se practican en las actividades diarias durante la formación inicial, los niños y niñas son considerados millennials por su uso de Internet, teléfono móvil, tableta o computadora para enfocarse en juguetes mecánicos que el niño acaba de jugar. Con máquinas, y sin desarrollar el aspecto motor, el movimiento del cuerpo es importantísimo durante el

proceso físico, mental, psicológico y educacional del niño, por eso recomiendo mantener los juegos tradicionales e incorporarlos a la educación inicial. Son juegos bonitos y entretenidos para niños y niñas, donde prestan atención y desarrollan el aspecto psicomotor, con movimientos físicos que ayudan al niño a no sentirse nervioso, si no feliz, tranquilo y curioso, por eso hice la pregunta.

1.2. Definición del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021?

1.2.2. Problemas específicos

a. ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la dimensión identidad y autonomía en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuasi en Chupa en el año 2021?

b. ¿De qué manera los juegos tradicionales influyen en la dimensión convivencia en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021?

1.3. Objetivo de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021

1.3.2. Objetivo Específico

a. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la dimensión identidad y autonomía en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021.

b. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la dimensión convivencia en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021.

1. 4. Justificación y limitaciones de la investigación

Hoy nuestros niños y niñas se denominan millennials porque el juego se desarrolla con tecnología que utiliza Internet, tabletas o teléfonos móviles que les da su padre o tutor, y se eliminan las actividades de juego, movimientos corporales, juguetes de construcción, quedando así excluido el niño o niña de desarrollar su infancia, y no darles esta oportunidad de desarrollar el juego espontáneo. Mediante el empleo de diferentes herramientas que influirá en la mejora de su desarrollo personal tanto en aspectos emocionales, comunicativos, sociales, físicos y psicológicos, todos ellos relacionados con su naturaleza, el lugar o el lugar en que viven. Porque infantes en el proceso inicial son en la primera infancia donde marcan pautas para autorregular su propio comportamiento y emociones. Los juegos tradicionales en la educación inicial deben desarrollarse pensando en las infantes, siempre respetando el estilo de aprendizaje de cada infante, y estos juegos tradicionales deben mantenerse.

En el trabajo, siempre toma la iniciativa de ser el maestro original. Los niveles, considerar nuestras propias vivencias, en nuestra infancia y memorizar los juegos tradicionales que jugaban nuestros abuelos, tales como: San Martín, Hide and Seek, Beta, Tego y otros juegos, que nos ayudan a socializar, comunicarnos y aprender de nuestros hijos, los juegos ahora se consideran un acercamiento a la educación temprana y están inmersos en actividades que suceden todos los días.

Juegos o actividades que permiten el enriquecimiento de los consentimientos entretrejididos.

1.5. Variables

Operacionalización de variables

Cuadro 1

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Variable independiente: - <i>Los juegos tradicionales.</i>	- Juegos corporales	- Pesca o chapada	Cuestionario
	- Juegos verbales	- Yaxes (pis pis)	
	- Juegos perceptuales	- Trompos	
		- Las adivinanzas	
Variable dependiente: Desarrollo personal y social	- Identidad y autonomía	- Lobo ¿Estás?	Técnicas e instrumentos. Técnica: Observación. Instrumentos: Escala de Likert. Población: IEI 87 Chucahuacas Chupa.
		- La gallinita ciega	
		- La estatua	
		- Autoconcepto.	
		- Autoestima.	
		- Relaciones interpersonales.	
- Convivencia.	- Empatía.		
	- Control de los estados emocionales.		
	- Ambiente.		

Nota: Fuente el investigador

1.6. Hipótesis de la investigación

1.6.1. Hipótesis general

Los juegos tradiciones influyen de manera positiva y significativa en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chuahuacas en Chupa en el año 2021

1.6.2. Hipótesis específica

a. Los juegos tradiciones influyen de manera positiva y significativa en la dimensión identidad y autonomía en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chuahuacas en Chupa en el año.

b. Los juegos tradiciones influyen de manera positiva y significativa en la dimensión convivencia en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chuahuacas en Chupa en el año 2021

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedente de la investigación

2.1.1. Investigaciones a nivel internacional

Choez. (2017), Tesis de Maestría: “Juegos en el desarrollo personal y social de niños y niñas de educación primaria en Unidades Educativas Fiscales Machalilla”, Universidad Central del Ecuador. El nivel de investigación es ilustrativo y el diseño de la app es semi experimental. Había 60 niños y niñas en la muestra. Había 30 niños en el grupo de control y 30 niños en el grupo experimental. El estudio concluyó que los juegos tuvieron un efecto positivo en el desarrollo social y personal tanto de niños como de niñas, como lo demuestra el cálculo estadístico del z-score de 11,52. Este valor se obtuvo analizando y procesando la información de la prueba antes y después de la prueba y se aplicó a los grupos experimental y de control mediante una escala de Likert, indicando que los niños y niñas tuvieron una buena mejora en la autoestima y el control emocional.

Monreal (2016) “Juegos Tradicionales en Educación Infantil”, el objeto y contenido que se pretende con esta propuesta son: ciudad.

Huamán. (2018) afirma en su trabajo de investigación: objetivo: Determinar la efectividad de los juegos tradicionales como estrategia educativa para mejorar

el desarrollo psicológico de los niños de 5 años en adelante. Se utilizó un diseño de prueba previa para determinar la aplicabilidad de los juegos tradicionales.

2.1.2. Investigaciones a nivel nacional

Banura. (2018) en su trabajo: “El efecto del juego y un programa de aprendizaje en el desarrollo de conceptos matemáticos básicos en 112 niños de la Escuela Primaria Callao, 2016”, Perú - 2018. Sus objetivos se establecieron a continuación para demostrar el efecto de la aplicación del programa “Juegas, aprendes” en el desarrollo de conceptos matemáticos básicos en niños de 5 años de instituciones de educación primaria. No. 112 Callao, 2016. Concluyo que su investigación ha sido aplicada para conocer los juegos de niños y niñas para aprender las bases de las matemáticas.

Lachi. (2015) en su libro “El juego tradicional como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades numéricas y matemáticas en niños de cinco años” trata de desarrollar una estrategia pedagógica a través del juego. Simule números crecientes y dominio para niños de 5 años. Llegué a la conclusión de que los juegos tradicionales han tenido un impacto positivo en el desarrollo de los números y la aritmética de competición.

Chocce E. y Count D. (2018) En su estudio titulado “Pomatambo” Juegos Populares para el Desarrollo de la Motricidad Gruesa en Niños y Niñas de 5 años de Instituciones Educativas, Baúcar de Sara, el objetivo fue describir los juegos populares que promueven el desarrollo de la motricidad gruesa. destrezas para los niños y niñas a los 5 años, se concluyó que el juego folclórico es importante para el desarrollo de la motricidad gruesa de los infantes.

2.1.3. Investigaciones a nivel local o regional.

Flores, (2019), Trabajo universitario: "Juegos tradicionales de diversión de las comunidades Aymara, Zepita, Puno, Perú", la Universidad Nacional del Altiplano Puno Perú desarrolló una metodología para: Un estudio en varias

sociedades diferentes, con el objetivo en la recopilación de características del juego. Esta investigación corresponde a un tipo de investigación cualitativa que establece la percepción humana de la realidad a través de la investigación social, la cual es un enfoque cualitativo basado en la etnografía y la fenomenología, partiendo de una fundamentación epistemológica. El estudio arrojó las siguientes conclusiones: De acuerdo a las entrevistas a profundidad realizadas a comuneros de diferentes comunidades aymaras, los juegos recreativos comunitarios tradicionales fueron los encuestados mencionados como: Ejemplos: thunqu thunqu, challwa katjaña, ñeque anatana, chuta, tiwulampi huywanakampi.

Escobar y Mamani C (2017), Artículo de la Universidad: “El juego tradicional como medio de desarrollo de habilidades confirma su identidad en el trabajo social entre los niños y niñas de 4 años de IEI. 255 Chanu chanu Puno, 2016”, de la Universidad Nacional del Altiplano Puno Perú. Concluye: Los juegos tradicionales fueron un medio de construcción. A diferencia de los controles que no tomaron el taller. Además, los niños del grupo experimental lograron niveles más altos.

Mamani y García Y (2019), Tesis universitaria: “Juegos tradicionales para el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años en la Academia de Aprendizaje Temprano Puno 192, 2018”, Universidad Nacional de Puno, Perú, Tipo de experimento de investigación pre -También se utiliza grupo experimental de experimento y post experimento. En nuestro estudio, extraemos las siguientes conclusiones: Demostrar la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica de aplicación continua en el desarrollo psicológico de los niños. Según el estudio, los niños de 4 años pertenecen al grupo de los "juguetes esperados". 81% en el grupo experimental y 66% en el grupo de control, la "prueba t" es $10,6 > 1,96$, de ahí el "rendimiento".

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Ubicación del juego durante el entrenamiento inicial

Desde una perspectiva educativa, los juegos tienen valor en sí mismos al abordar características de los infantes: como intelectual y perceptivo, donde no adaptamos en los procesos de aprendizaje enseñanza, adecuación social, liberación personal y finalmente el propósito de identificar y reacomodar en lo que se vive la persona que está inmerso. (Giraldo et al, 2017)

Se mencionó la importancia de las tareas y se ha convertido en una parte importante del desarrollo de un niño. A través del juego y su naturaleza divertida y dinámica, hoy los estudiantes se educan de forma holística. Esta es la esencia de los recursos educativos, porque los infantes están muy arraigados y motivados por los juegos, los maestros necesitan usarlo durante la formación. Los profesores animaron a los infantes a divertirse, donde también pudimos participar en los juegos. Tenemos que crear entorno donde los niños puedan jugar de forma independiente con libertad. (Bermejo y Leon, 2016)

Actualmente los juegos son medios estratégicos de primer nivel formativo de un estudiante, por medio del cual los niños desarrollan destrezas, capacidades en los contextos sociales y emocionales. Los niños pueden aprender fácil y efectivamente a través del juego, lo cual es importante en el ambiente escolar porque es una estrategia para el compromiso espontáneo de los infantes. (Gallardo, 2018)

(Vexler. I., 2013) "Los beneficios del juego tradicional son apoyar la salud física y mental, prevenir malestares y fortalecer las tradiciones mágico religiosas. Promueve el proceso de la socialización al reducir el

comportamiento antisocial. Asociaciones negativas como agresividad, apatía, ansiedad o timidez hacen de los juegos tradicionales una herramienta útil y un recurso adecuado para estos grupos de edad. "Se necesita un desarrollo profesional continuo para mejorar las habilidades de los maestros para implementar un enfoque basado en el juego.

(UNICEP, 2018). Hoy los juegos tradicionales incentiva y motiva en la mejor comunicación social de nuestros infantes, porque a menudo incluye actividades de varios jugadores que les permiten interactuar con sus compañeros. El juego ayuda a los niños a comprender las participaciones de los compañeros, aplicar las reglas conductuales, descubrirse en sí mismos. En tal sentido, la actividad tradicional puede mejorar el ajuste social y emocional, mejorar las etapas comunicativas, promover el autodescubrimiento.

2.2.1.1. El papel del profesor en el juego.

Profe. (Bermejo, R. & Blazquez, 2016) "A los niños se les anima a jugar e incluso podemos ser uno de los participantes. Se debe propiciar el contexto recreativo y desarrollen juegos de forma independiente y libre. Te orientamos, te damos ideas y te animamos a jugar. Al proponer y decidir sobre un tipo de obra de teatro en el aula, los educadores deben considerar:

Características de los participantes:

- a. Edad: El juego debe adaptarse a los momentos evolutivos en los lugares estratégicos y apropiados.
 - b. N^a participantes: en función a la participación individual, pequeño o grandes.
 - c. Diversidad de grupos.
- Intenciones y objetivos a alcanzar.

- Recursos disponibles: materiales, mano de obra, espacio, tiempo.
- Contexto social y cultural del centro.
- Plazo de solicitud.

En educación, “un elemento esencial es la comunidad de aprendices, y el proceso se centra en ellos, por lo que se debe brindarles el material e instrumentos adecuados”. Hasta que los niños adquieran gradualmente el conocimiento necesario y el interés por sus cálculos, (Educared, 2014) muestran que los propios maestros deben ser capaces de motivar a los estudiantes y responsabilizarlos por sus cálculos. Aprendizaje (Montero, 2017) Algunos estudiantes se frustran porque no pueden hacerlo, y si alguien no lo hace, esa persona debe saber ¿por qué?

2.2.1.2. La importancia juegos tradicionales

Estudiar "los conocimientos diversos" que atraen a quienes nos rodean, hemos entrado en un campo donde el papel de las fuerzas culturales e históricas es particularmente vívido y convincente. Por supuesto, algunos tipos de inteligencia, como los relacionados con el procesamiento espacial, funcionan aproximadamente igual en todas las culturas y son relativamente resistentes a los patrones culturales. Pero está claro que cuando se trata de conocimiento personal, la cultura es crucial (Cuidado infaltil, 2014)

“Los diversos juegos están en función a épocas y momentos concretos evolutivos de la parte anatómica de los nuestros herederos y pueden cohesionar diferentes acciones para mejorar la resolución de problemas, el aprendizaje intelectual, social. Afirma "Referirnos a momentos de ejecuciones diversa que desarrollan los infantes en nuestros hogares y comunidades". Así como nuestras escuelas y otros

lugares públicos. Está claro que todos los juegos que compartimos y de los que aprendemos provienen de diseñar, construir y simular escenarios de la vida real implementados en juegos (Paco, 2017)

(Escobar y Mamani, 2016) dicen que estos juegos se le considera tradicionales dentro el contexto regional de una nación. A través de los niños y niñas son socializados y educados sobre sus raíces étnicas de una manera divertida y entretenida, lo cual es importante para la preservación continua de la cultura del pueblo. Se explica que los juegos no están dirigidos ni nadie impone, en tal sentido los infantes juegan por diversión, los niños ejecutan por sí mismos con quienes van divertirse, y esa es la naturaleza del juego tradicional, indican cómo viven, intereses y necesidades., también promueve la cultura, la difusión de modelos y normas sociales, ofreciendo así amplias facilidades en aprender competencias digitales y manipulativas (Latchi, 2015)

2.2.1.3. Tamaño del juego tradicional

Los juegos tradicionales se pueden adaptar innovaciones en los infantes, atraer interés, entretener, respetar las normas de convivencia y promover la amistad, utilizar los espacios organizativos y buscar espacio armónico vivencial.

(Mamani y Garcia, 2019) afirmaron la importancia del juego infantil tradicional y tienen aspectos por conocer: Juegos motores “Se afirma algunos pacientes de neuropsiquiatría tienen alteraciones del lenguaje y de la lógica, pero no sufren ni tienen dificultad para realizar actividades motrices que requieran habilidades de calidad.

Se han realizado pocos estudios en estos pacientes, posiblemente porque el perfil de síntomas no es tan llamativo para un occidental como la competencia de dialogar sacar conclusiones contradictorias cuando tiene debilidad en la parte motora. Aunque la preservación de la actividad motora no se discute mucho, pero es de forma siempre de preservar organísmica asociada en las inteligencias múltiples. (Fondo de las Naciones Unidad para los niños, 2018)

Desarrolla varias destrezas motrices como principio: correr, saltar, esconderse, ponerse en cuclillas, caminar, girar, lanzar, trepar, etc. Ayuda al niño a afirmarse, mejorar la autoestima y el autocontrol, al mismo tiempo que le permite explorar y adaptarse al entorno en el que vive a través de diversas experiencias, incluido el concepto de espacio, que le permite comprender el mapa de su cuerpo. y los problemas a su alrededor, mejora sus habilidades motoras tales como: postura, equilibrio, tono y entonación, etc. (Acuña y Gutierrez, 2018)

Actualmente los juegos dinámicos presentan procesos de análisis empírico y desplazamiento por medio del propio cuerpo anatómico, como también las percepciones de creatividad en el niño. Salta, tira de la cuerda, lanza la pelota, balancea la cuerda, corre, empuja... Estos son juegos dinámicos. A los niños más pequeños les encantan los juegos de acción porque están en la etapa en la que quieren ejercitar y controlar sus cuerpos. También tienen mucha energía y tratan de usarla en varias actividades ricas. Los niños deben realizar juegos de acción en espacios libres, y encuentren el contexto adecuado y puedan hacer diferentes desplazamientos necesarios, brincar, trotar y subir por paisajes, pendientes y puentes. Las escaleras simples u otros obstáculos son

un poco desafiantes para él, entonces apoyaremos el desarrollo mental y la base (Botina y Leon, 2016)

Los conocimientos de la parte cerebral activan los pensamientos divergentes en los infantes en función a los juegos cognitivos que inicia cuando los niños están expuestos a objetos ambientales que intentan explorar y manipular. Los propósitos de los infantes se cambian, entonces para poder solucionar meta y compartir sabiduría del niño en lugar de simplemente manipular las cosas para lograr una meta. Por ejemplo, si tienes tres dados, trata de elaborar torres, alcanzar el material por medio de un objeto, ejemplos de juegos cognitivos son la creatividad, ajedrez, domino, cuentos, crucigrama, acertijo y otros. (Mamani y Garcia, 2019)

Juegos sociales: útiles en las relaciones entre iguales y familiares, favorece la integración individual o grupal de personas con incógnitas de adecuación, fomenta la colaboración y el desarrollo laboral en grupo, favorece retos por lograr (...), representa la forma de pensamientos y sentimientos. Promueve la ética, el compañerismo, la deferencia y la amistad donde permiten a las personas convivir y comunicarse con todos los que les rodean. (Acuña y Gutierrez, 2018)

Los juegos sociales se definen como los procesos de interactuar con los demás, que es el propósito del juego infantil. A continuación, se presentan casos que ocurren formas distintas de actuación de los niños durante el que hacer vivencial: donde el niño manipula el dedo de la mama o simplemente; hablar, cambiar la entonación; jugar a las escondidas; jugar con tu imagen en el espejo, etc. En los niños mayores, vemos jugar con reglas y rotaciones, pero también acariciar. El juego social ayuda a los niños a aprender a interactuar con los

demás. Le ayudan a aprender a lidiar fácilmente con el afecto, la calidez y la compatibilidad. También une a los jugadores porque de alguna manera los conecta, Moe (Silva, 2015)

2.2.1.4. La importancia de los juegos tradicionales en la educación

Hay muchas formas de causas que interesa como jugar. Gracias a ellos podemos inculcar a los niños la identidad, los valores, desarrollo vivencial y nuestra cultura milenaria de las distintas regiones, si van acompañados de juegos que incluyan otros aspectos como el juego. Hay muchas opciones para los juegos tradicionales. Primero, el juego en sí, cuanto más espacio le damos en el campo de la educación, más lo integramos en la formación educativa de los infantes. Dada la antigüedad de estos juegos, "garantizan" unión de juegos entre diferentes edades. En tal sentido, si podemos estar interesados, encontrar maneras de entender nuestra realidad cultural, la región o incluso otros lugares a través de los cuales podemos entender los aspectos importantes. Características de vida, costumbres y usos de las diferentes etnias. Por medio de entretenimientos podemos descubrir leyendas, narraciones netas de lugar y así unificar pensamientos. (Jimenez y Lavado, 2016)

En definitiva, los entretenimientos tradicionales se caracterizan de la siguiente manera:

- Socialización positiva
- Mejorar la parte anatómica.
- Incrementa tu ritmo.
- Experiencia inolvidable viviendo fuera del entorno doméstico.
- Desarrollar la imaginación.
- Desarrollar la empatía en los niños. Entretenimiento para niños.
- Mejorar la seguridad y la confianza.

- Son inmortales.

El juego se transmite de padres a hijos. (Marin, 2019) “Cabe señalar que la difusión y continuación de los juegos tradicionales ha facilitado mucho el uso del tiempo libre en actividades (algunas nuevas, otras no) en el medio rural, y al mismo tiempo implementan su nuevo trabajo y estilo de vida. recomendaciones Muchas sociedades ya son rurales y se hacen propuestas de mejoras que harán que la gente de estas áreas sea vital para la nación, y algunos escritores asocian el juego con la educación.

Platón afirmó en sus reglas que las actividades desarrollan ciudadanía ideal. factores, al mismo tiempo que enfatiza la importancia de seguir las reglas del juego como una formación profesional para la convivencia armónica. Muchos autores reconocieron más tarde lo importante en la educación formativa a medida que continuaron desarrollándose diferentes perspectivas y tendencias en la educación institucional. Otros autores como Dewey, Montessori y Dick Rowley han desarrollado otros ejemplos de integración de los juegos en la educación (Ayala y Tenney, 2016)

2.2.1.5. Clasificación de los juegos tradicionales.

Modificado o influenciado de otros sitios, otra categoría basada en actividades físicas absolutas como saltar, correr, etc. Finalmente, los materiales o movimientos corporales utilizados, como gestos, expresiones faciales, canciones y canciones infantiles, si los materiales son tablas, piedras, cuerdas, tiza, etc.

2.2.1.6. Clasificación de los juegos tradicionales.

Se dividen en función al origen, por ejemplo, el juego tiene las características de su patria, aunque haya pasado. Alterados o influenciados de otros lugares, otra categorización basada en actividades físicas absolutas como saltar, correr, etc. Finalmente, el material utilizado o movimientos corporales como gestos, expresiones faciales, canciones y canciones infantiles si el material utilizado es madera, piedra, cuerda, tiza, etc.

2.2.1.7. Juego tradicional andino.

Los juegos tradicionales son populares entre los niños porque son un derecho que corresponde a la niñez y en estos juegos se involucran diferentes grupos específicos de personas porque son guías para la transmisión de la cultura que se lleva a cabo en nuestra región andina según la Dirección General de Asuntos Superiores.

Educación y formación. (Rodriguez, 2013) debido a la singularidad de la región occidental. Estas personas no son selváticas, costeras, amazónicas u otras partes del estilo campestre o incluso ritualista. con otros partidos en otras partes del Perú. Los juegos tradicionales se desarrollan en el marco conceptual de la región peruana, a partir de expresiones culturales e incluso de comportamientos recreativos de determinados pueblos, donde el juego y el trabajo están íntimamente ligados desde la niñez, gracias a las costumbres de los padres en la región andina del Perú.

Según. (MINEDU, 2015) los juegos tradicionales en la región de Puno se han reducido a juegos que promueven el desarrollo psicomotor, es decir, juegos donde los niños tienen que realizar movimientos físicos coordinados. Rimas, canciones, adivinanzas, trucos y finalmente

juegos cognitivos donde los niños distinguen olores, sabores, palabras y mucho más.

2.2.1.8. El juego pregunta

Respecto a (Educared, 2014) señala que estos juegos no son procesos aislados o automáticos, tienen una serie de subetapas, donde la mejor manera de evaluar los estímulos son las habilidades cognitivas que deben ser registradas, organizadas, diferenciadas e integradas. Información. Por etapas, el orden y funcionamiento de cada etapa es muy importante.

2.2.2. La importancia del desarrollo personal y social.

Es importante como parte del desarrollo general de un niño, por ejemplo, este importante aspecto de la vida de un niño no puede dejarse al azar.

- Permita que los niños vivan juntos y construyan relaciones pacíficas con los demás.
- Promover el desarrollo de la autonomía.
- Ayúdelos a aprender y mostrar compasión por los demás.
- Enseñe a los niños a escuchar.
- Ayúdelos a desarrollar una independencia positiva y ayúdeles a comprender el concepto de participación.
- Hacerles sentir que pertenecen a su familia, comunidad y país.
- Ayúdelos a trabajar juntos.
- Que aprendan a resolver conflictos entre ellos.
- Área de Grupo de Líderes de Aprendizaje. (MINEDU, 2014)

2.2.2.1. Juego tradicional.

Por su parte, (Serrano et al, 2014) los autores antes mencionados señalan que personas de diferentes culturas o etnias elaboran muñecos a partir de cintas, mientras que los juguetes de uso común en la

actualidad son de plástico, de ahí la influencia de los indígenas en toda la cultura.

2.3. Marco conceptual

a) Juego tradicional

No es apta para todos los niños y niñas, debes aprender a seguir las reglas que llevan al desarrollo de un niño o una niña, en la infancia también te permite descubrir tu mundo. Esta actividad es gratuita y no requiere de un horario o lugar específico para jugar, ya que el juego suele ser muy valioso porque permite desarrollarse y tomar sus propias decisiones de vida.

b) Jugar con el cuerpo

Esta actividad es muy importante porque recoge todas las sensaciones y sentimientos relacionados con el mapa corporal, cómo se siente el cuerpo, sentir la cabeza, actividad al inicio del calor y el frío, hambre, saciedad, tacto. Emocionalmente, en la relación madre-hijo, también influye la influencia combinada de las experiencias de vida y los procesos psicológicos reconocidos por el mundo, la identificación del niño consigo mismo y los sentimientos y emociones humanas.

c) Juegos de lenguaje

Organizan talleres para observar a los niños en áreas sociales y emocionales muy importantes en una etapa temprana cuando se sienten seguros. Autoestima y motivación para poder expresarse verbalmente, participar y socializar en el aula y utilizar los recursos lingüísticos.

d) Juego perceptivo

Actividad que muestra muchos cambios complejos por medio de la comunicación, expresión del lenguaje e interacción interpersonal, limitando estilos de trabajo,

movimientos estereotipados y repetitivos y enfatizando la importancia de la observación. es inusual Aspectos perceptivos de la interacción social.

e) Desarrollo personal y social

En esta etapa, los infantes perciben un desarrollo que comienza desde el principio y se extiende prolongadoramente de su vida.

f) Desarrollo personal

Los infantes son capaces de hacer una transformación y cambiar su vida, porque desde que nacen progresan, crecen y cambian de actitud.

g) Desarrollo social

En esta etapa, desde el origen, los infantes se han fusionado en la comunicación con sus madres a través de los sentimientos, las emociones y la comunicación con sus madres.

h) Identidad

Cada niño y niña tiene una identidad única para sí mismo y la familia que lo rodea, y al mismo tiempo tiene derecho a disfrutar de la identidad cultural y realizar actividades sociales en sociedad, libre de discriminación, está ligada a otros derechos como justicia, educación, el pensar entre otros. En tal sentido la identidad es uno de los rasgos básicos de la identidad cultural.

h) Independencia

Todo niño y niña se encuentra en la etapa de desarrollo humano.

i) Convivencia

Es la experiencia humana en la familia, donde se tiene que vivir con la práctica de los valores.

CAPÍTULO III

MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

Es tipo aplicada tanto en el proyecto como en el informe de tesis, se manipulará intencionalmente la variable independiente (Hernández, S. R., Fernández, C., y Baptista, , 2014)

En investigación aplicada o tecnológica, es el uso del conocimiento práctico en un ambiente natural (de campo), para aplicarlo en forma general en beneficio de las personas y la sociedad.

Nivel de investigación.

En el artículo e informe, la investigación se basará en modelos explicativos para identificar y explicar las relaciones causales entre las variables: juegos tradicionales y desarrollo personal y social. De acuerdo a este tipo de investigación se explicará en el formato de causa efecto.

3.2 Diseño de la encuesta

El diseño que se aplicará en el estudio será el diseño cuasiexperimental, donde los niños formarán parte del grupo control o experimental, en el cual se formarán los grupos

de trabajo, es decir ya existen. Antes del experimento, en estos casos partes de instituciones educativas. El diseño intencional no es probabilístico porque “se refiere a una investigación en la cual la variable dependiente es deliberadamente manipulada y desviada, en un ambiente de control. (Hernández, S. R., Fernández, C., y Baptista, , 2014)

La investigación tiene el diseño cuasiexperimental según (Hernández, S. R., Fernández, C., y Baptista, , 2014) y presentamos la fórmula así:

$$Ge \quad O1 \quad x \quad O2$$

Donde: Ge = Grupo experimental

O1 = Pre test

O2 = Post test

X = Experimentación de los juegos tradicionales

3.3. Población y muestra

a) Población: Esta integrada por infantes de 5 años IEI N° 87 Chucahuacas del distrito de Chupa. (Arias, 2020)

Tabla 1

Cantidad de niños y niñas

Sección	Estudiantes		Total
	Niñas	Niños	
Única	10	10	20
Total	10	10	20

Nota. Elaboración propia.

b) **Muestra:** Es relativamente muy pequeña, es por ello que se considerará todos los infantes.

Tabla 2

Cantidad de población de niños y niñas

Sección	N° de niños y niñas 5 años	porcentaje
Única	20	100%
Total	20	100%

Nota. Nómina de matrícula 2021.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

a) Técnica:

Observación: Acción de mirar detenidamente. (Carrasco, 2015)

b) Instrumentos:

- **Cuestionario: Herramienta de medición que será a los infantes de 5 años de edad, e identificar la parte de acrecentamiento social y personal.**

3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Aplicó el programa SPSS versión 21.

- Análisis e interpretación de datos.
- Prueba de hipótesis: chi cuadrado

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados por variable

Presenta resultados de un estudio en tres partes sobre el impacto del juego tradicional, desarrollo personal y social de los infantes. En primer lugar, se presentan observaciones sobre variables de desarrollo personal y social y sus indicadores. dimensiones referidas a: autoestima, control de estados emocionales, relaciones interpersonales, convivencia y empatía. En segundo lugar, se presentan los resultados de las pruebas estadísticas utilizadas. La tercera parte es la discusión de los resultados.

4.1.1. Resultados del pre y post test de las dimensiones de la variable desarrollo personal

Identificación del nivel de aprendizaje de la matemática donde se recogió información de: autoestima, control de estados emocionales, relaciones interpersonales, empatía y convivencia. Se presenta resultados obtenidos por cada dimensión.

4.1.1.1. Resultados comparativos de la dimensión autoestima del grupo experimental

Tabla 3

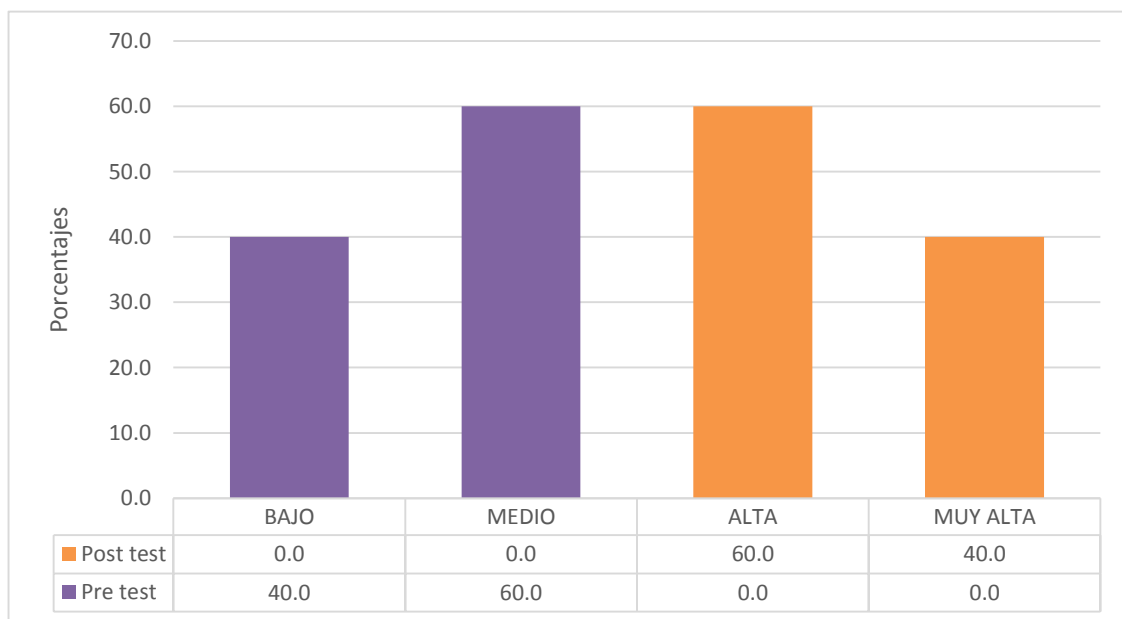
Resultados comparativos de autoestima en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021

Escala	Pre test		Post test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	8	40.0	0	0.0
Medio	12	60.0	0	0.0
Alta	0	0.0	12	60.0
Muy alta	0	0.0	8	40.0
Total	20	100.0	20	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 1

Resultados comparativos de autoestima en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021



Nota. Elaboración propia

Tabla 3 y figura 1 Muestran resultados dimensión autoestima, corresponde a la variable desarrollo personal y social. Correspondiente al pre test se observa a 8 niños, correspondiente al 40%, se ubica en la escala baja, 12 niños, correspondiente al 60%, se ubica en la escala media. Culminando así la descripción de ubicación de los sujetos.

En el post test, se observa que 12 niños, corresponde al 60%, se ubican en la escala Alta y 8 niños representa 40%, se ubican en la escala Muy alta, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultados afirman que la mayoría de alumnos tiene autoestima alta.

Los infantes de la I. E. N° 87 Chucahuacas Chupa año 2021, en el pre test poseen autoestima media. El resultado se debe a la percepción del alumno que indica que no siente pertenencia a su grupo familiar ni educativo, en consecuencia, no existe identidad consolidada. Lo que implica en un desarrollo deficiente de la autoestima. En conclusión, los alumnos poseen un nivel de autoestima bajo, debido al bajo nivel de identidad que perciben es su grupo familiar

En el post test, por influencia de los juegos tradicionales, los niños y niñas de la I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa en el año 2021 poseen autoestima alta. El resultado se debe a la percepción mejorada del alumno, en el ámbito de identidad con su grupo familiar. También se muestran mejoras en las prácticas de higiene personal. En conclusión, los alumnos poseen un nivel de autoestima alto, que ha sido mejorado debido a la identidad consolidada con su grupo familiar y también en la mejora de prácticas de higiene personal.

4.1.1.2. Resultados comparativos de la dimensión control de estados emocionales del grupo experimental

Tabla 4

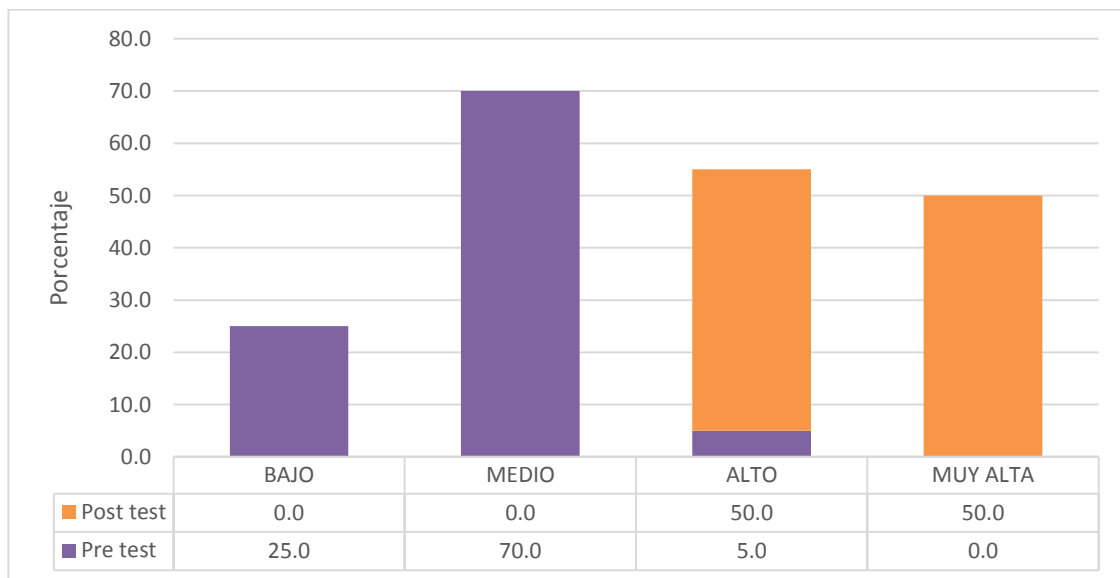
“Resultados comparativos del control de estados emocionales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021”

Escala	Pre test		Post test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	5	25.0	0	0.0
Medio	14	70.0	0	0.0
Alto	1	5.0	10	50.0
Muy alta	0	0.0	10	50.0
Total	20	100.0	20	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 2

“Resultados comparativos del control de estados emocionales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021”



Nota. Elaboración propia

Tabla 5 y figura 2 muestra resultados de la dimensión control de estados emocionales, correspondiente a la variable desarrollo personal y social. En el pre test, se observa que 14 niños, corresponde al 70%, presentan un estado emocional medio y 5 niños, correspondiente al 25%, se ubican en el nivel bajo correspondiente al estado emocional, culminando la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultados afirman que la mayoría de los alumnos poseen un control de estados emocionales en un nivel medio.

Respecto al post test, se observa que 10 niños, corresponde al 50%, se ubican en la escala alta y 10 niños, corresponde al 50%, se ubican en la escala muy alta, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Se percibe una clara mejora en tanto a los resultados del Pre test, la mayoría de alumnos poseen un control de estados emocionales en un nivel alto con proyección a muy alto, debido que los juegos tradicionales han influido en los resultados.

Antes de la experimentación, los niños y niñas de la I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021 poseen un nivel medio de control de estados emocionales. El resultado se debe a la baja iniciativa que poseen los educandos en el ámbito de proponer juegos de interacción, además poseen una capacidad de toma de decisiones desfavorable para ellos, lo que complica sus estados emocionales, al percibir como acciones, resultados de sus acciones fallan. En conclusión, los alumnos poseen un control de estados emocionales en un nivel medio, debido a la poca iniciativa y mala toma de decisiones por parte de los estudiantes. Después de la experimentación, aplicando juegos tradicionales, los niños y niñas I. E. I. 87 de Chucahuacas Chupa año 2021 poseen un nivel alto y muy alto del control de estados emocionales. El resultado se debe los alumnos ya no demuestran sensibilidad ante sus deseos, sentimientos o emociones. El educando ha percibido una mejora en la toma de decisiones, que fue factor clave para determinar resultados del pre test, generando así mayor agrado y conformidad a su proceder. En conclusión, los alumnos han mejorado en gran medida su control de estados emocionales.

4.1.1.3. Resultados comparativos de la dimensión relaciones interpersonales del grupo experimental

Tabla 5

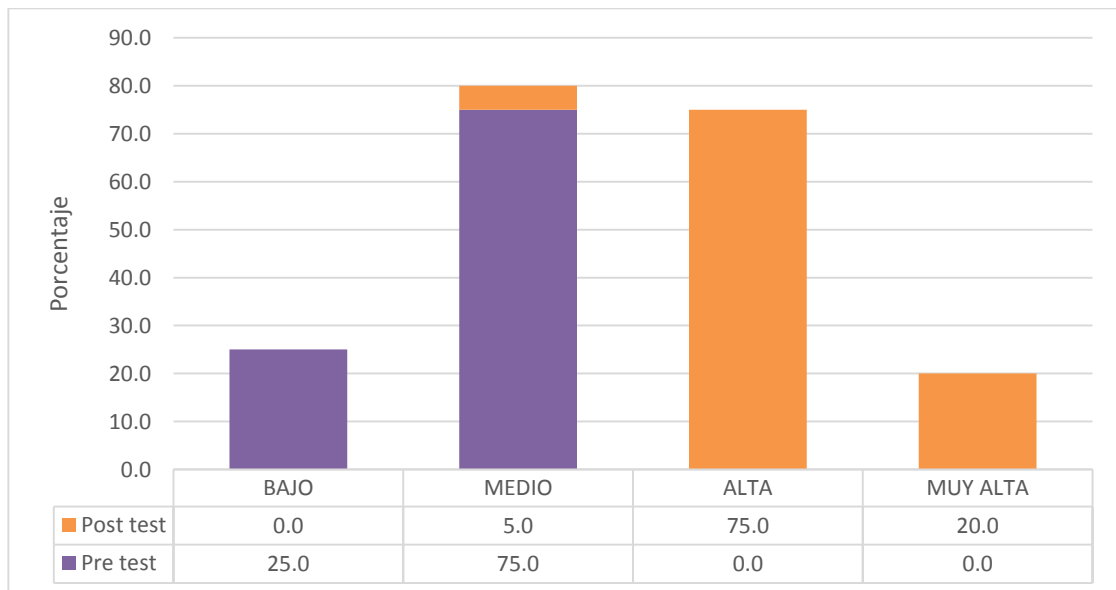
Resultados comparativos de relaciones interpersonales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021

Escala	Pre test		Post test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	5	25.0	0	0.0
Medio	15	75.0	1	5.0
Alta	0	0.0	15	75.0
Muy alta	0	0.0	4	20.0
Total	20	100.0	20	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 3

“Resultados comparativos de relaciones interpersonales en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021”



Nota. Elaboración propia

Tabla 5 y figura 3 muestra resultados de la dimensión relaciones interpersonales, corresponde a la variable desarrollo personal y social. En el pre test se observa que 15 niños, corresponde al 75%, se ubican en la escala medio y 5 niños corresponde al 25%, se ubican en la escala bajo, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultados afirman los alumnos poseen un nivel medio en cuanto a relaciones interpersonales.

En el post test, se observa que 15 niños que corresponden al 75%, se ubican en la escala Alta y 4 niños que corresponden al 20%, se ubican en la escala muy alta, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultados afirman la mayoría de alumnos poseen confianza alta entre ellos, lo que fortalece su relación interpersonal, debido a que los juegos tradicionales permiten dinamismo e integración en el grupo.

En el pre test, los niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021 poseen una confianza en un nivel medio entre ellos, lo que se evidencia en las relaciones poco amicales que poseen los alumnos. Los resultados se deben a la timidez que existe en los alumnos a la hora de interactuar en la institución. No poseen la capacidad de expresar sus emociones de manera correcta, lo que produce mal entendidos y mala recepción de mensajes entre los alumnos. En conclusión, los alumnos poseen relaciones interpersonales poco plausibles, debido a la baja interacción que existe y la mala manera de expresar emociones o sentimientos.

En el poste test, los niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa en el año 2021 poseen un alto nivel de confianza, producto del tipo de relación interpersonal que conllevan, catalogándose como amical. Los resultados se deben a el alto nivel de coactividad que hay, lo que permite afianzar relaciones, conocerse entre sí, además de permitir un clima de aula apropiado para el aprendizaje. En conclusión, los alumnos han reforzado sus relaciones interpersonales, debido a la coactividad que ha existido en sus relaciones.

4.1.1.4. Resultados comparativos de la dimensión empatía del grupo experimental

Tabla 6

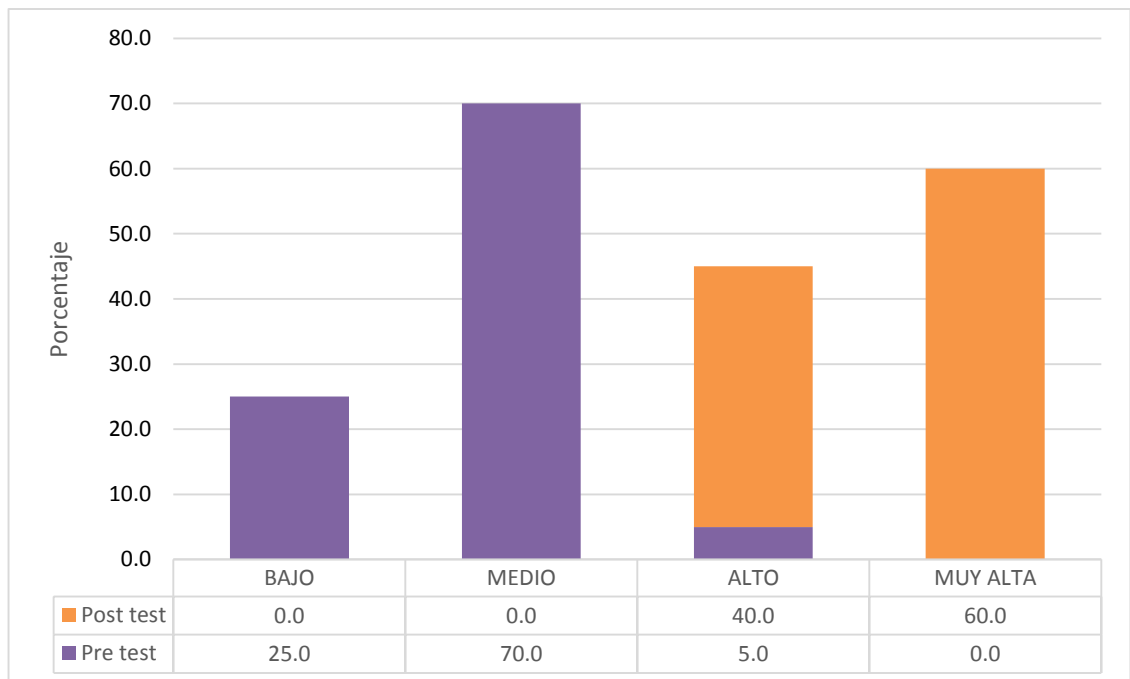
Resultados comparativos de empatía en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021

Escala	Pre test		Post test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	5	25.0	0	0.0
Medio	14	70.0	0	0.0
Alto	1	5.0	8	40.0
Muy alta	0	0.0	12	60.0
Total	20	100.0	20	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 4

Resultados comparativos de empatía en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021



Nota. Elaboración propia

Tabla 6 y figura 4 muestra resultados de la dimensión empatía, corresponde a la variable desarrollo personal y social. En el pre test se observa que 14 niños corresponden al 70%, se ubican en la escala Medio, y 5 niños corresponde al 25%, se ubican en la escala Bajo, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultan afirman que la mayoría de los alumnos poseen un nivel medio de empatía.

En el post test, se observa que 12 niños corresponden al 60%, se ubican en la escala Muy alta y 8 niños corresponde al 40% se ubican en la escala Alto, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultan afirman que gran parte de los alumnos posee una empatía positiva muy alta.

En el pre test, los niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021 poseen empatía. Los resultados se deben a la poca practicidad del valor solidaridad en los niños, ante necesidades o percances de sus compañeros Existe diferencia en el momento de preferir la compañía de determinados alumnos, lo que conlleva a un bajo nivel de conocimientos en cuanto a carencias de determinados alumnos. En conclusión, los alumnos poseen una empatía en nivel medio, ya que no conocen las carencias o limitaciones que puedan tener sus compañeros.

Consecuentemente, por influencia de los juegos tradicionales en el post test, los niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021 poseen una muy alta empatía positiva. Los resultados se deben a la adquisición de conocimientos de las limitaciones o carencias que puedan tener los alumnos. Para poder entender las acciones que una persona realiza, es necesario abundar tiempo en su vida, para que así pueda compartir experiencias y daos que afectaron su vida. También se avizora una mejora del valor solidaridad y menos diferencia de apreciación de compañía entre los educandos. En conclusión, la empatía se ha mejorado, debido al adquisición de conocimiento mediante convivencias de alumnos.

4.1.1.5. Resultados comparativos de la dimensión convivencia del grupo experimental

Tabla 7

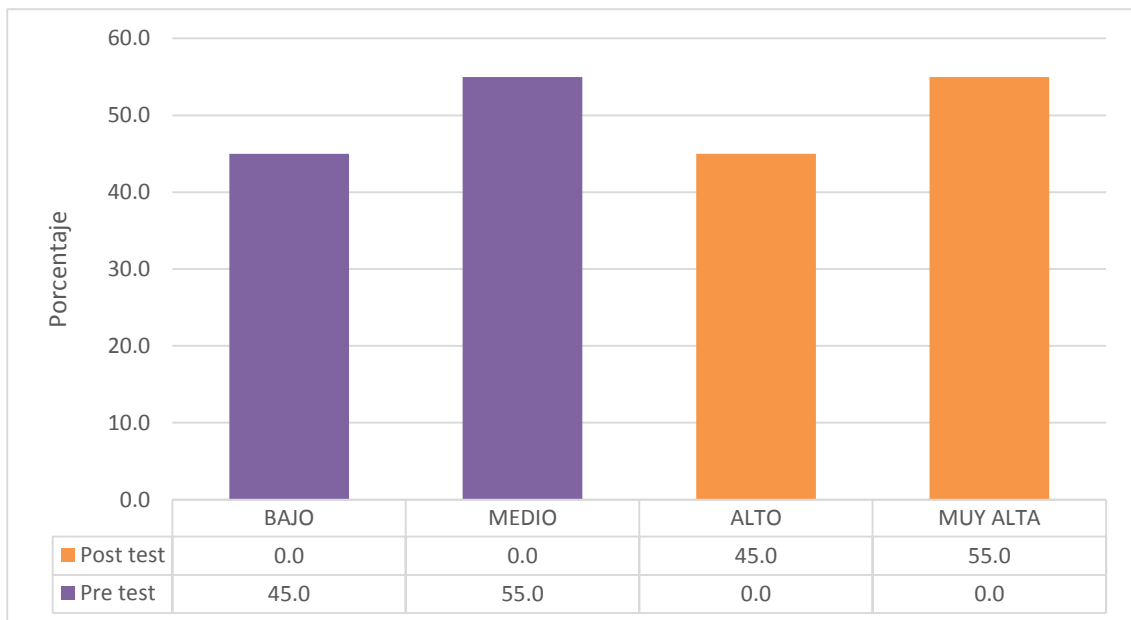
Resultados comparativos de convivencia en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021

Escala	Pre test		Post test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	9	45.0	0	0.0
Medio	11	55.0	0	0.0
Alto	0	0.0	9	45.0
Muy alta	0	0.0	11	55.0
Total	20	100.0	20	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 5

Resultados comparativos de convivencia en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021



Nota. Elaboración propia

Tabla 7 y figura 5 muestra resultados de la dimensión convivencia, corresponde a la variable desarrollo personal y social. En el pre test se observa que 11 niños corresponden al 55% se ubican en la escala Medio y 9 niños que representan al 45% consideran tener un nivel bajo de convivencia, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultados afirman los alumnos poseen un nivel medio de convivencia entre ellos.

En el post test se observa que 11 niños, corresponde al 55% se ubican en la escala Muy alta, y 9 niños corresponde al 45% se ubican en la escala Alta, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultados afirman los alumnos poseen un nivel de interacción muy alta, respecto a la convivencia.

En el pre test, los niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021 poseen una poca interacción entre ellos. El resultado se debe a la baja participación de juegos grupales que existe entre ellos, así como, el desinterés en colaborar con actividades proporcionadas en su entorno. Acciones como el desinterés y poca participación son resultados de una baja relación interpersonal existente en ellos. En conclusión, los alumnos poseen poca convivencia entre ellos, debido a el desinterés de actividades y la poca participación de las mismas. En el post test por influencia de los juegos tradicionales aplicados de manera organizada, los niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021 poseen un muy alto nivel de convivencia o interacción entre ellos. Los resultados se deben la alta participación que existe en la proporción de juegos grupales que afianzan sus relaciones, así como un interés activo a la hora de realizar actividades amicales en su contexto. La iniciativa en ciertos niños despierta el interés de otros por interactuar con él, esta acción se evidencia cuando existe una participación activa en juegos grupales propuestos por los mismos alumnos. En conclusión, los alumnos poseen una participación activa en juegos grupales, lo que afianza sus relaciones y mejora su cohabitación.

4.1.2. Resultados comparativos del pre y post tes de la variable desarrollo social y personal del grupo experimental

Tabla 8

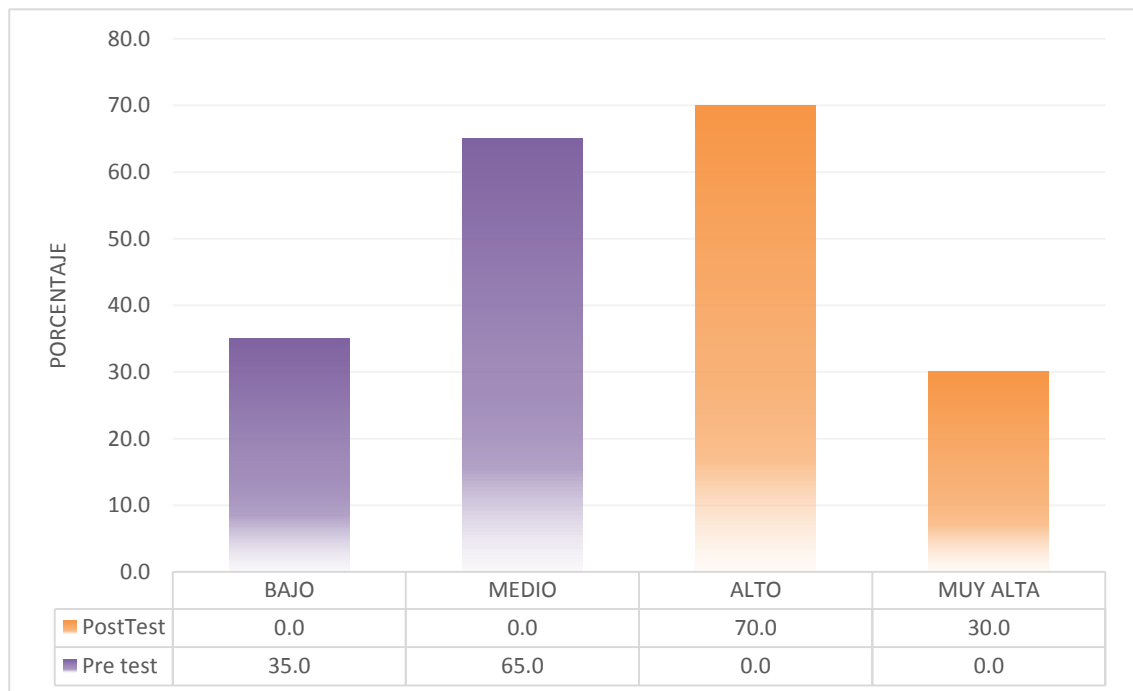
Resultados comparativos del desarrollo social y personal en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021

Escala	Pre test		Post test	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Bajo	7	35.0	0	0.0
Medio	13	65.0	0	0.0
Alto	0	0.0	14	70.0
Muy alta	0	0.0	6	30.0
Total	20	100.0	20	100.0

Nota. Elaboración propia

Figura 6

Resultados comparativos del desarrollo social y personal en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021



Nota. Elaboración propia

Tabla 8 y figura 6 muestra resultados de la variable desarrollo personal y social. En el pre test se observa que 13 niños corresponden al 65% poseen un desarrollo personal y social en un nivel medio y, 7 niños que representan al 35% se ubican en la escala bajo, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultados afirman que todos los alumnos no tienen un desarrollo social y personal óptimo, puesto que se ubican en el nivel medio.

En el post test, después de haber aplicado los juegos tradicionales, se observa que 14 niños correspondiente al 70%, poseen un desarrollo personal y social en escala alto, y 6 niños correspondiente al 30% se ubican en la escala muy alto, culminando así la descripción de ubicación de los sujetos. Los resultados afirman que la gran mayoría de los alumnos poseen un desarrollo social y personal alto.

Antes de haber realizado la experimentación, los niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021 poseen desarrollo social y personal medio. El resultado se debe a la baja interacción que existe entre los alumnos, la poca expresión emocional y bajo autocontrol. En conclusión, los alumnos poseen un nivel de desarrollo personal social y personal en un nivel medio.

Después de haber desarrollado la experimentación a través de los juegos tradicionales que por sus características es un elemento dinámico e integrador, los niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021 poseen desarrollo social y personal alto. El resultado se debe a el cambio de interacción personal ampliada, además de conocer las acciones a realizar en caso de temblores, lo que se usa como estímulo para una interacción oprimada en los estudiantes. En conclusión, los alumnos poseen un nivel de desarrollo personal social y personal alto.

4.2. Contrastación de hipótesis estadística para pre test y post test

4.2.1. Prueba de normalidad

Tabla 9

Prueba de normalidad de datos

Variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	
Calificación	Post_tes	,129	20	,200*	,967	20	,683
	Pre_test	,154	20	,200*	,958	20	,508

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Considerando la población de estudio, se considera la prueba de Shapiro-Wilk. Los resultados de la prueba de normalidad indica que el p valor es mayor a 0,05, lo que indica que los datos corresponden a una distribución normal. En efecto, se utilizará la prueba de hipótesis de t de Student.

4.2.2. Prueba de hipótesis

a) Planteamiento de Hipótesis estadística

Ha : Los juegos tradiciones influyen en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021

Ho : Los juegos tradiciones no influyen en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa en el año 2021

b) Nivel de significancia

$$\alpha = 0.05$$

c) Regla de decisión

Si, $p < 0.05$ rechazamos el H_0 y aceptamos la hipótesis H_a .

Si, $p \geq 0.05$ rechazamos la H_a y aceptamos la hipótesis H_0 .

d) Prueba estadística

Tabla 10

Prueba para la igualdad de medias entre pre y post test

t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza	
					Inferior	Superior
10,983	435	0,00	6,22	0,059	0,359	0,522

e) Interpretación

De acuerdo a la Tabla 11 el valor de "p" es igual a 0.00 y menor a 0.05 por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alternativa (H_a) que de acuerdo a los resultados la prueba de medias muestra diferencia significativa "6, 22" de los resultados de las pruebas preliminares. Esto significa que al final del experimento, los niños habían mejorado sus habilidades de aprendizaje en un porcentaje significativo.

4.3. Discusión de Resultados

Los recreos habituales influyen significativamente en el desarrollo personal y social en infantes I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021, el “p” valor es menor al 0,05 (5%) y que la diferencia de medias corresponde a un valor de 6,22 y el valor de t de Student es igual a 10,983 lo que implica que la dinamicidad, integración al equipo y participación activa de los niños favorecen el desarrollo social y personal de los niños y niñas.

Los resultados obtenidos en el trabajo de investigación son coincidentes con los realizados por Choez (2017) que concluye que la lúdica influye influye positivamente en el desarrollo social y personal en los infantes, lo que nos indica el cálculo estadístico del puntaje Z que nos dio como resultado 11,52, evidenciando que los niños y las niñas demuestran buena autoestima, control de los estados emocionales. Por su parte, Huamán (2018) logra evidenciar que los juegos tradicionales aplicados a los niños de cinco años de la institución educativa inicial de Huari, mejoran el desarrollo psicomotriz.

Otros hallazgos como el de Nugra (2018) concluyó que jugar en la infancia es importante porque favorece la socialización, además, promueven el aprendizaje activo con alta motivación, lo que a su vez motiva la participación en todos los juegos populares. Resultados similares obtuvo Paniora (2018), quien demostró con éxito que el uso del programa de juegos Aprendo desarrolló completamente los conceptos básicos de las matemáticas en infantes de 5 años.

Lachi (2015) y Chocce y Conde (2018) desarrollan investigaciones referidas a los juegos tradicionales, llegando a importantes aportes que indican que producto de su aplicación se desarrolla las competencias de números y operaciones, además de, desarrollar la motricidad gruesa en los niños de cinco años de edad.

Escobar y Mamani (2016) corrobora a través de su investigación que los juegos tradicionales desarrollan las capacidades de autoestima y el autoconcepto. Por su

parte, Mamani y García (2019) comprueba que los juegos tradicionales aplicadas en forma continua, desarrolla la psicomotricidad en niños de cuatro años.

Los resultados discutidos contribuyen a definir que los juegos tradicionales son indispensables para el desarrollo de la autoestima, la convivencia, empatía, relaciones interpersonales y control del estado emocional.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones

Primera:

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo personal y social en niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 202, el “p” valor es menor al 0,05 (5%) y que la diferencia de medias corresponde a un valor de 6,22 y el valor de t de Student es igual a 10,983 lo que implica que la dinamicidad, integración al equipo y participación activa de los niños favorecen el desarrollo social y personal de los niños y niñas.

Segunda:

Los juegos tradiciones influyen de manera significativa en la dimensión identidad y autonomía en niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año. Los resultados indican que en autoestima se mejoró de un nivel medio (60%) a un nivel alto (60%) y en el control del estado emocional se mejoró de un nivel medio (70%) a un nivel alto (50%) con tendencia a muy alto (50%), a consecuencia de la aplicación de los juegos tradicionales.

Tercera:

Los juegos tradiciones influyen de manera significativa en la dimensión convivencia en niños y niñas I. E. I. 87 Chucahuacas Chupa año 2021. Los resultados indican que en

las relaciones interpersonales se mejoró de un nivel medio (75%) a un nivel alto (75%); en empatía se mejoró de un nivel medio (70%) a un nivel Muy alto (60%); y, en convivencia se mejoró de un nivel medio (65%) a un nivel alto (70%).

5.2. Recomendaciones

Primera:

A las autoridades de la UGEL Azángaro, fomentar la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo personal y social de los niños de instituciones educativas del nivel inicial por su característica dinámica e integrador, puesto que fortalece la autoestima, el estado emocional, relaciones interpersonales, la empatía y la convivencia a nivel de aula.

Segunda:

A los directores y docentes de las I.E.I. de la jurisdicción de Chupa, impulsar la aplicación de los juegos tradicionales en la planificación, ejecución y evaluación del currículo, como estrategia que desarrolla habilidades sociales y personales.

Tercera:

A los padres de familia, involucrarse en la aplicación de los juegos tradicionales en el hogar, puesto que desarrolla bondades de integración y trabajo en equipo. Estas facultades ayudarán a los niños en formación a confirmar su autoestima y la estima por el otro, logrando la convivencia sana en la familia y su entorno.

BIBLIOGRAFÍA

- Acuña y Gutierrez. (2018). *Los juegos tradicionales en la percepción espacial de los niños de la institución educativa originaria No. 744 Garbanzo Pucro cavelica.* .
- Arias. (2020). *Proyecto de tesis Guía para la elaboración.* Arequipa: Edicion digital.
- Ayala y Tenney. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión física en los niños del Centro de Educación Inicial Margherita Santillán de Villaces de la Diócesis de San Luis, Riopanpa de Chimborazo, ciclo escolar 2013-2014.*
- Bermejo y Leon. (2016). *El juego infantil y su metodología.* Puno: UNA.
- Bermejo, R. & Blazquez. (2016). *EL juego infartil y su metodologia.*
- Botina y Leon. (2016). *Juega, Interactúa y Aprende: Desarrollando la Inteligencia Emocional mediante la implementación de una estrategia educativa para un juego cooperativo para niños y niñas en CMI.* Universidad liberal.
- Carrasco. (2015). *Metodología de la investigación científica.* Lima: San Marcos.
- Cuidado infartil. (2014). *Obtenido en internet educacion.*
[http://cuidadoinfartil.net/tag/juegos-tradicionales.](http://cuidadoinfartil.net/tag/juegos-tradicionales)
- Educared. (2014). *Educacion y innovacion en el siglo XXI.*
[http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/desafioslaeducacion/2012/06/09/evaluacon-por-competencias/.](http://educared.fundacion.telefonica.com.pe/desafioslaeducacion/2012/06/09/evaluacon-por-competencias/)
- Escobar y Mamani. (2016). *Los juegos tradicionales, como medio de desarrollo de habilidades, afirman su identidad en el espacio social individual entre niños y niñas de 4 años en la I.E.I No. 255 Chanu Chanu Puno-2016.* Puno: UNA.
- Fondo de las Naciones Unidad para los niños. (2018). *Aprende a través de juegos. En las Naciones Unidas para la Infancia.*
- Gallardo. (2018). *La teoría de juegos como recurso educativo.* Pedagogia Innovacion.
- Giraldo et al. (2017). *seguridad, identidad E., Experiencia,.* Puno: UNA.
- Hernández, S. R., Fernández, C., y Baptista, . (2014). *Metodologia y investigacion.* Mexico: Mc Graw Hill.

- Jimenez y Lavado. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional de niños de 4 años en IE. Rafael Naváez Cadenillas en 2015.*
- Latchi. (2015). *El juego tradicional como estrategia educativa para el desarrollo de habilidades digitales y operativas en niños de cinco años. .*
- Mamani y Garcia. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución de Educación Inicial N° 192 Bono 2018.*
- Mamani y Garcia. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor de los niños de 4 años de la Institución de Educación Inicial N° 192 Bono 2018.*
- Marin. (2019). *La importancia de los juegos tradicionales en la formación inicial.*
- MINEDU. (2014). *Educacion.* Puno: Drep Puno.
- MINEDU. (2015). *Rutas de Aprendizaje.*
- MINUDE. (2015).). *Rutas de Aprendizaje.*
- Montero. (2017). *La aplicación de juegos didácticos como método educativo: un revisión del material.* Pensamiento matematico.
- Paco. (2017). *El juego tradicional como estrategia educativa para potenciar la orientación espacial.* Journal Vol 53, nume 9.
- Rodriguez. (2013). *El juego tradicional como contenido y herramienta didáctica en educación primaria. Obtenido de la biblioteca virtual .* Universidad rioja.
- Serrano et al. (2014). *Diseño y validación de un cuestionario para medir la autoestima infantil. .* Argentina: Universidad de Cordoba.
- Silva. (2015). *Tiempo de juego libre en los campos. Ministerio de Educación, 88. Tradición, .* Puno: UNA.
- UNICEP. (2018). *Aprende a través de juegos.* ONU.
- Vexler. I. (2013). *Consejo Nacional de Educación. .* Lima: MINEDU.