

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

Juegos Tradicionales Para Mejorar el Trabajo en Equipo en Niños de 5 Años

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL

Autores:

Br. Jhuleydi Xiomara Chavez Perez (0009-0004-7290-2502)

Br. Orfelinda Sánchez Cabrera (0009-0002-1864-339X)

Asesor:

Prof. Hilder Navarro Mego (0009-0001-3413-9815)

Línea de investigación

Calidad-Equidad-Pertinencia de Aprendizajes y Condiciones de
Educabilidad

Promoción 2025

Tarapoto – San Martín

2026

Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

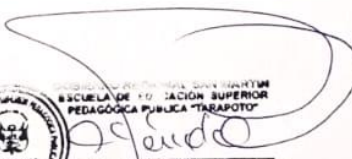
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anibal Fernando Mendo García, docente de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO", Responsable del sistema Turnitin Originality declaro haber incluido al sistema la Tesis titulada: "**Juegos Tradicionales Para Mejorar el Trabajo en Equipo en Niños de 5 Años**", cuyas autoras son: **Br. Jhuleydi Xiomara Chavez Perez** y **Br. Orfelinda Sánchez Cabrera**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **23.00%**, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones a excepción de la bibliografía.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Tarapoto, 17 de Marzo de 2026



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"

Lic. Anibal Fernando Mendo García
JEFE DE DIVISIÓN CONTINUA

Anibal Fernando Mendo García
DNI N° 01118174

Página del Jurado

Lic. Jorge Lao González (0009-0009-5985-9921)

Presidente

Lic. Oscar Arturo Mautino Montes (0009-0000-5687-1815)

Secretario

Prof. Felipe Arévalo Ramírez (0009-0000-1648-9603)

Vocal

Dedicatoria

Con todo mi amor, dedico este logro a mi querida familia por su apoyo incondicional, su confianza y por ser el motor que me impulsó a seguir adelante. Gracias por acompañarme siempre y creer en mí. Asimismo, me dedico este logro a mí misma, por la perseverancia, el esfuerzo y la valentía de no rendirme ante las dificultades. Este logro refleja mi compromiso y mi capacidad de superación.

Jhuleydi Xiomara

Con el corazón lleno de gratitud, dedico este logro a mi amada familia, por ser mi mayor sostén, por confiar en mí y brindarme el ánimo necesario en cada paso de este camino. Su amor y compañía han sido una fuente constante de inspiración para no rendirme y seguir adelante. De manera personal, me dedico este logro a mí misma, en reconocimiento al esfuerzo, la constancia y la fortaleza demostradas. Este logro refleja mi capacidad para superar desafíos y mi compromiso con el crecimiento personal, fruto de creer en mis sueños y trabajar por ellos con determinación.

Orfelinda

Agradecimiento

A Dios, por ser nuestra fuente de fortaleza y guía en cada etapa de nuestra formación profesional. A nuestros seres queridos, por su amor, comprensión y apoyo incondicional, que nos brindaron la motivación necesaria para llegar hasta este momento.

A la profesora Belmira Rojas Inga de la I.E. N.º0048, por su constante apoyo y por brindarnos la oportunidad de ejecutar nuestro proyecto de tesis, siempre con su orientación y confianza.

Y, especialmente, la Dra. Ibis Lizeth López Novoa y demás docentes de nuestra prestigiosa casa de estudios de la EESPP “TARAPOTO”, por sus valiosas enseñanzas y por su dedicación, que nos permitió alcanzar este logro. Gracias a todos por ser una parte esencial de este recorrido.

Las autoras

Declaratoria de Autenticidad

Nosotras, Jhuleydi Xiomara Chavez Perez, identificada con D.N.I. 76550704 y Orfelinda Sánchez Cabrera, identificada con D.N.I. 74360501, egresadas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”, del Programa de Educación Inicial, con el informe de investigación: “Juegos Tradicionales Para Mejorar el Trabajo en Equipo en Niños de 5 Años”

Declaramos bajo juramento que:

1. La presente investigación es de nuestra autoría.
2. Se han respetado rigurosamente las normas internacionales de citación y referenciación en todas las fuentes consultadas. En ese sentido, declaro que este trabajo es original y no ha sido plagiado, ni de manera total ni parcial. Asimismo, manifiesto que la investigación no ha sido presentada ni publicada con anterioridad para la obtención de algún grado académico o título profesional.

Los datos presentados en los resultados son auténticos y reflejan fielmente la información obtenida en el trabajo de campo. No han sido manipulados, duplicados ni copiados de otras fuentes; por el contrario, corresponden íntegramente a la muestra seleccionada para este estudio.

En caso de identificarse cualquier tipo de fraude (manipulación o falsificación de datos), plagio (uso de información sin la debida citación), autoplagio (presentación de trabajos propios previamente publicados como inéditos), piratería (uso indebido de información ajena) o falsificación (atribución incorrecta de ideas de terceros), asumimos plenamente las responsabilidades, consecuencias y sanciones que correspondan. Del mismo modo, nos sometemos a lo dispuesto por la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, enero 2026.

Jhuleydi Xiomara Chavez Perez

D.N.I. 76550704

Orfelinda Sánchez Cabrera

D.N.I. 74360501

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador:

Presento ante ustedes la tesis titulada “Juegos Tradicionales Para Mejorar el Trabajo en Equipo en Niños de 5 Años”, con la finalidad de demostrar que los juegos tradicionales contribuyen al fortalecimiento del trabajo en equipo en los infantes. Asimismo, se describen los principales estudios y aportes teóricos que sustentan la relación entre los juegos tradicionales y el trabajo en equipo.

Con la aspiración de alcanzar las disposiciones legales establecidas para su aprobación y posterior sustentación.

Las autoras

Índice

Constancia de Turnitin.....	2
Página del Jurado	3
Dedicatoria	4
Agradecimiento.....	5
Declaratoria de Autenticidad	6
Presentación	7
Índice.....	8
Índice de Tablas	11
Índice Figuras.....	12
Resumen.....	13
Abstract.....	14
Introducción	15
Situación Problemática	15
Formulación del Problema	16
Justificación del Problema	17
Objetivos de la Investigación.....	18
Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación	18
Capítulo I	19
Marco Teórico.....	19
Antecedentes del Estudio	19
Antecedentes Internacionales.....	19
Antecedentes Nacionales	20
Antecedentes Locales	22
Bases Teóricas o Enfoques Científicos.....	22
Juegos tradicionales	22
Definición	22
Beneficios de los juegos tradicionales en los niños del nivel inicial	24
Tipos de juegos tradicionales para trabajar con los niños del nivel inicial.....	25
Sustento teórico de juegos tradicionales desde el enfoque de Vygotsky.....	27
Trabajo en equipo	29
Definición	29
Ventajas del trabajo en equipo en la formación de los niños del nivel inicial.....	30
Elementos que favorecen el trabajo en equipo	32

Dimensiones del trabajo en equipo	37
Capacidad de resiliencia	37
Capacidad de participación	38
Capacidad comunicativa	39
Definiciones de Términos Básicos.....	40
Capítulo II.....	41
Metodología	41
Hipótesis	41
Variables	¡Error! Marcador no definido.
Operacionalización de variables	42
Metodología	46
Tipos de estudio	¡Error! Marcador no definido.
Diseño	46
Población, muestra y muestreo	¡Error! Marcador no definido.
Población	47
Muestra	¡Error! Marcador no definido.
Muestreo	48
Técnicas e instrumentos de recolección de datos	48
Métodos de análisis de datos.....	48
Capítulo III.....	49
Resultados Obtenidos.....	49
Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados	49
Discusión de Resultados	59
Capítulo IV.....	61
Conclusiones y Recomendaciones.....	61
Conclusiones	61
Recomendaciones	62
Referencias Bibliográficas	63
Anexos	68
Anexo N° 01: Matriz de Consistencia	68
Anexo N° 02: Instrumentos de Recolección de Datos.....	70
Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos	71
Anexo N° 04: Base de Datos	80
Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.....	83

Anexo N° 06: Diseño de Sesiones	84
Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical	104
Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract	105
Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas	106

Índice de Tablas

Tabla 1	42
Operacionalización de la variable independiente	42
Tabla 2	44
Operacionalización de la variable dependiente.....	44
Tabla 3	47
Población de estudio	47
Tabla 4	49
Puntajes establecidos para la variable trabajo en equipo y dimensiones	49
Tabla 5	50
Evaluación del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024, antes de aplicar los juegos tradicionales	50
Tabla 6	51
Evaluación del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024, después de aplicar los juegos tradicionales.....	51
Tabla 7	52
Evaluación de la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024	52
Tabla 8	53
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales	53
Fuente: Ficha de observación.....	53
Tabla 9	54
Evaluación de la capacidad de participación en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024	54
Fuente: Ficha de observación.....	54
Tabla 10	55
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales	55
Fuente: Ficha de observación.....	55
Tabla 11	55
Evaluación de la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024	55
Fuente: Ficha de observación.....	55
Tabla 12	56
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales	56

Fuente: Ficha de observación.....	56
Tabla 13	57
Evaluación del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024.....	57
Fuente: Ficha de observación.....	57
Tabla 14	58
Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales.....	58
Fuente: Ficha de observación.....	58

Índice Figuras

Figura 1:	50
Evaluación del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.° 0048, San Martín, 2024, antes de aplicar los juegos tradicionales	50
Figura 2:	51
Evaluación del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N.° 0048, San Martín, 2024, después de aplicar los juegos tradicionales.....	51

Resumen

La investigación tuvo como objetivo, comprobar que los juegos tradicionales mejoran el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024. Asimismo, se formuló como hipótesis que, los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024. El enfoque metodológico, fue cuantitativo, tipo aplicado, con diseño preexperimental. La muestra estuvo conformada por los niños de la sección “Caritas Felices” de la II.EE. N° 0048 “Salomón Reátegui Hidalgo”, del distrito de Cacatachi, donde se observó el problema y se aplicó el instrumento antes y después de la implementación de la estrategia del juego tradicional, con la intención de conocer el nivel de desarrollo del trabajo en equipo en las dimensiones: capacidad de resiliencia, de participación y comunicativa. Los datos obtenidos permitieron evaluar la relevancia de la estrategia pedagógica en el trabajo en equipo. Estos datos del pretest y postest mostraron medias de 11,93 y 27,68, respectivamente, lo que evidencia un incremento significativo. La prueba t para dos muestras con varianzas iguales arrojó un valor p de $9,57E-43$ (bilateral), menor que el nivel de significancia de 0,05, lo que evidencia una diferencia estadísticamente entre los puntajes del pretest y postest. En consecuencia, se determina que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en la mejora del trabajo en equipo en los niños evaluados.

Palabras Claves: *juegos tradicionales, trabajo en equipo, capacidad de resiliencia, participación y comunicativa.*

Abstract

The objective of this research was to verify that traditional games improve teamwork in 5-year-old children at School No. 0048, San Martín, 2024. The hypothesis was that traditional games significantly improve teamwork in these children. The methodological approach was quantitative, applied, and pre-experimental. The sample consisted of children from the "Happy Faces" section of School No. 0048 "Salomón Reátegui Hidalgo," in the district of Cacatachi. The problem was observed, and the instrument was applied before and after the implementation of the traditional game strategy to determine the level of teamwork development in the dimensions of resilience, participation, and communication. The data obtained made it possible to evaluate the relevance of the pedagogical strategy in teamwork. These pretest and posttest data showed means of 11.93 and 27.68, respectively, demonstrating a significant increase. The two-sample t-test with equal variances yielded a p-value of $9.57E-43$ (two-tailed), less than the significance level of 0.05, indicating a statistically significant difference between the pretest and posttest scores. Consequently, it is determined that traditional games have a positive impact on improving teamwork in the children evaluated.

Keywords: *traditional games, teamwork, resilience, participation and communication.*

Introducción

Situación Problemática

El niño, por esencia, es un ser activo y se encuentra en constante interacción con todo lo que lo rodea, canalizando y expresando sus energías internas. La actividad más común en la que participan los niños es el juego; a través de esta acción, pueden explorar, observar, descubrir y conocer su entorno. De acuerdo con Unicef (2020), los niños juegan para divertirse y recrearse y, a través del juego, pueden mejorar y profundizar su conocimiento, comparar resultados, formular preguntas y encontrar soluciones a problemas, así como experimentar nuevas situaciones y desarrollar nuevas habilidades, todo lo cual fomenta su curiosidad y confianza. De acuerdo con Lev Vygotsky, el juego es clave para el desarrollo infantil porque está muy afín con el entorno social y cultural del infante. Las actividades lúdicas tradicionales consideradas expresiones culturales, ayudan a los preescolares en asumir roles y participar en diversas experiencias sociales, lo que contribuye a que entiendan mejor el mundo que les rodea.

En todas las sociedades, los juegos de siempre son importantes porque forman parte de nuestra historia y costumbres, y logran que la familia y la comunidad se unan. Estas actividades ayudan a los niños a crecer de manera más completa, ya que involucran movimientos, expresiones e interacciones que son buenas para su desarrollo, como las habilidades físicas. (Martínez, 2023, p. 94). En este aspecto, los juegos tradicionales son beneficiosos para el perfeccionamiento singular del niño porque forman parte de la cultura, la historia, se pueden adaptar a diferentes lugares, muchas veces son de fácil acceso, fomentan la imaginación, la colaboración y el aprendizaje espontáneo de las reglas sociales, siendo un material rico para el desarrollo social e intelectual.

Según Pérez (2021) Mientras que la implementación de los juegos tradicionales en las actividades de aprendizaje puede equilibrar el enfoque actual y proporcionar a los niños una vivencia educativa significativa más rica y variada, destacando la importancia en la etapa infantil. Estos juegos desarrollan habilidades sociales, de cooperación, de aceptación de normas y de resolución de conflictos. Además, apoya el desarrollo de la destreza psicomotora como: equilibrio y coordinación, desarrollando la parte física y cognitiva de los niños pequeños de manera lúdica y natural, también favorece que los niños colaboren con sus compañeros y aprendan a compartir, así como, expresen sus incertidumbres y curiosidades durante el desarrollo de las clases. Esto sólo se logra cuando existe una capacitación previa que, con el trabajo colaborativo, optimiza el tiempo y el espacio de aprendizaje y la preparación cognitiva y emocional de los niños a través de juegos que favorecen la apropiación de conocimientos.

Por su parte, Molina (2021), afirma que, "el trabajo en equipo implica que un grupo alcance una meta". En la mayoría de las cosas que hacemos, el saber colaborar es lo que nos lleva al éxito; que los grupos colaboren para crear un ambiente agradable y de aprendizaje. Los niños que juegan cooperativamente aprenden a colaborar, comunicarse y compartir ideas. Igualmente, el trabajo cooperativo infantil implica ofrecer oportunidades para que cooperen de manera agradable y significativa. A través de acciones lúdicas y organizadas, los infantes pueden desenvolver habilidades sociales esenciales y aprender a trabajar juntos, sentando las bases para futuras interacciones y aprendizajes en su vida académica y social.

Los juegos tradicionales tienen un alto valor pedagógico y son geniales para aprender. Ayudan a entender ideas cuando las pones en práctica y las vives, en vez de solo escucharlas. Pero hoy, en las escuelas, la práctica de juegos tradicionales está siendo reemplazados por la tecnología que muchos maestros usan para enseñar. Nuestra región San Martín no está exenta de esta situación, en la I.E. N° 0048 "Salomón Reátegui Hidalgo", Cacatachi. Se ha notado que las maestras ya no usan juegos tradicionales en sus clases. En vez de eso, muchas veces solo usan videos animados, lo cual a menudo causa aburrimiento y estrés en los niños. Esta situación afecta negativamente los procesos de comunicación e interacción entre la maestra y los estudiantes, lo cual se refleja en las actitudes de los niños, quienes suelen mostrarse callados, agresivos, impacientes, poco colaborativos y, en muchos casos, prefieren permanecer solos en lugar de interactuar en grupo. Ante esta problemática, la presente investigación tiene como propósito implementar los juegos tradicionales en la organización y dirección de la experiencia educativa, con finalidad de mejorar las habilidades para trabajar en equipo. De este modo, se busca incentivar la participación de los niños de la sección "Caritas Felices", promoviendo la expresión de ideas, el respeto hacia sus compañeros y el uso compartido de materiales, aspectos fundamentales que inciden en el progreso integral y formativo de los infantes en edad preescolar.

Formulación del Problema

En la investigación se ha considerado como pregunta general: ¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024?. Y como específicos: (1) ¿Cómo los juegos tradicionales mejoran la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024?; (2) ¿Cómo los juegos tradicionales mejoran la capacidad de participación en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024?, y (3) ¿Cómo los juegos tradicionales mejoran la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024?

Justificación del Problema

La presente investigación contribuyó con información precisa sustentada en diversos autores que han desarrollado estudios relacionados con los juegos tradicionales y el trabajo en equipo. En ese sentido, el estudio se justificó desde el enfoque teórico, ya que se apoya en información relevante y con rigor científico, considerando aportes teóricos que explican y relacionan adecuadamente las variables de estudio. Los juegos tradicionales simbolizan una actividad que tiene un aspecto lúdico orientado hacia la recreación y el entretenimiento. En algunos casos, los juegos tradicionales incorporan elementos rituales y forman parte del patrimonio cultural de diversos pueblos. No obstante, continúan vigentes a través de la participación tanto individual como colectiva. En esta perspectiva, Vygotsky propone la teoría sociocultural, en la que se valora que los juegos tradicionales ayudan al progreso cognitivo y social de los infantes, estableciendo que la dinámica de relaciones interpersonales, el juego simbólico y la relevancia del contexto cultural ha influido profundamente en el ámbito educativo y el crecimiento infantil. En cuanto a la variable trabajo en equipo, se refiere a la colaboración y la interacción entre los niños con el fin de alcanzar metas compartidas, desarrollar habilidades y aprender juntos. Aunque los infantes en esta etapa aún están desarrollando sus destrezas interpersonales y comunicativas, la colaboración grupal en el nivel inicial puede incluirse de forma lúdica y adaptada al nivel de desarrollo de los alumnos.

Asimismo, la investigación tuvo justificación práctica, porque se consideró a los juegos tradicionales como propuesta pedagógica que tuvo impacto en el quehacer del docente, aportando con orientaciones para aplicar los juegos tradicionales en la planificación de las acciones de aprendizaje, a fin de mejorar las habilidades del trabajo en equipo en los niños desde el nivel inicial, favoreciendo la interacción entre compañeros, aportando con ideas para la solución de problemas y participando activamente en la jornada pedagógica dentro y fuera del aula. Respecto a la fundamentación metodológica, se elaboró una herramienta de recolección que permitió recoger la información obtenida de la muestra del estudio antes y posteriormente de aplicar los juegos tradicionales para mejorar el trabajo en equipo. El instrumento, correspondiente a una ficha de observación, fue diseñado sobre la base de diez indicadores, los cuales permitieron medir la variable trabajo en equipo en sus diferentes dimensiones de capacidad de resiliencia, capacidad de participación y capacidad comunicativa. Asimismo, la ficha de observación fue validada mediante el juicio de especialistas en el campo de la investigación. Finalmente, para comprobar la confiabilidad del instrumento, se aplicó la prueba del alfa de Cronbach.

Objetivos de la Investigación

La investigación tuvo como objetivo general: Comprobar que los juegos tradicionales mejoran el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.E.E. N° 0048, San Martín, 2024. Con el propósito de cumplir con el objetivo principal se planteó los siguientes objetivos específicos: (1) Demostrar que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la I.E.E. N° 0048, San Martín, 2024. (2) Demostrar que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de participación en los niños de 5 años de la I.E.E. N° 0048, San Martín, 2024. (3) Demostrar que los juegos tradicionales mejoran la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la I.E.E. N° 0048, San Martín, 2024.

Delimitaciones y Limitaciones de la Investigación

Para el desarrollo del presente estudio investigativo se identificaron las siguientes delimitaciones. La espacial, la investigación se desarrolló en la Institución Educativa N° 0048 “Salomón Reátegui Hidalgo”, ubicada en el distrito de Cacatachi, región San Martín. En cuanto a la delimitación temporal, el estudio se ejecutó durante el periodo comprendido entre abril de 2024 y julio de 2025, considerando las siguientes etapas: Etapa I: Formulación del proyecto de investigación; etapa II: Implementación y ejecución de la estrategia, la etapa III: Redacción del informe final de tesis. Posteriormente, la delimitación muestral, desde el enfoque metodológico, el estudio fue aplicada, con diseño preexperimental. El grupo de estudio estuvo integrado por los infantes de cinco años de la sección “Caritas Felices”.

El estudio tuvo como limitaciones. En primer lugar, no se encontraron antecedentes en el ámbito local relacionados con la variable trabajo en equipo, lo que dificultó la comparación de los resultados logrados. En segundo lugar, se contó con un tiempo limitado para la ejecución del trabajo investigativo, considerando que la docente a cargo desarrollaba su planificación pedagógica regular, lo cual restringió la implementación de las actividades propias del estudio y obligó a reprogramar algunas de ellas. Finalmente, se evidenció la escasez de material didáctico a lo largo de la fase del desarrollo de la investigación, lo que conllevó a que las investigadoras asumieran el financiamiento de los recursos necesarios.

Capítulo I

Marco Teórico

Antecedentes del Estudio

Antecedentes Internacionales

Ruíz et al. (2023) en la divulgación de su artículo: “El trabajo en equipo y la colaboración son prácticas clave para el desarrollo de una ciudadanía democrática.”, realizado en Guadalajara. México. Tuvieron como objetivo general, la descripción, desde un enfoque psicosocial del trabajo en equipo y las prácticas colaborativas como destrezas blandas que llevan a la ciudadanía democrática se centra en el análisis reflexivo y argumentativo. Donde concluyeron que: Trabajar en equipos y la colaboración como una habilidad blanda permitirán a cada individuo hacer una contribución activa, integrarse con otras personas y formar grupos, mientras también aprenden a cambiar de roles y mejorar la comunicación.

En la misma línea Martínez (2023), desarrolló su investigación: “Los juegos tradicionales como estrategia para promover la capacidad de expresión a través del cuerpo en los niños del subnivel inicial del proyecto SAFPI de la parroquia Poaló, durante el año lectivo 2022–2023, desarrollado en Latacunga. Ecuador. Tuvo como objetivo general, fomentar el uso de juegos tradicionales para la evolución de la comunicación corporal en la infancia del subnivel inicial del proyecto SAFPI de la Parroquia Poaló para el año lectivo 2022-2023. Y se concluyó que: (1) La incorporación de juegos tradicionales en el enriquecimiento de la expresión corporal ha revelado que los infantes presentan problemas en su desarrollo, y en particular, la falta de confianza en sí mismos en cuanto a comunicarse e integrarse a través de los movimientos corporales. (2) La aplicación de las herramientas de investigación disponibles, se ha identificado que actualmente hay una reducción en la práctica de juegos tradicionales, principalmente debido al aumento del uso de la tecnología, lo que lleva a los niños a tener estilos de vida sedentarios y una mínima interacción con otros niños. (3) La aplicación de la iniciativa ha demostrado ser exitosa en el buen fortalecimiento de las capacidades comunicativas y de entendimiento del lenguaje corporal a partir de los juegos tradicionales.

Asimismo, Reinoso (2023), implementó su estudio: “Los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar la lateralidad en infantes de nivel inicial y preparatoria”, realizada en la Escuela de Educación Básica “FICOA”, del cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha, durante el año lectivo 2021–2022, en Ibarra, Ecuador. Tuvo como objetivo general, analizar la incidencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la lateralidad infantil

de educación inicial y preparatoria. Entre sus principales conclusiones, se estableció que: (1) los juegos tradicionales ayudan elocuentemente al progreso de la lateralización, ya que muchos de ellos implican el uso de herramientas, canciones, cantos, rimas y actividades motrices como saltos o brincos; no obstante, las actividades in corpore, que involucran el uso integral del cuerpo, las habilidades motoras, la coordinación ojo-mano y el deporte, son las que presentan mayor incidencia en el fortalecimiento de la dominancia lateral. Asimismo, en el proceso educativo, la incorporación sistemática de juegos tradicionales permitió optimizar el progreso de la lateralidad, evidenciándose mejoras en el uso de la mano y el pie dominantes, así como en la percepción activa del esquema corporal propio y de los demás.

Aponte et al. (2023), realizó su investigación: “Los Juegos tradicionales: vehículo para optimizar la socialización”, desarrollada en el Valle del Cauca, Colombia. Tuvieron como objetivo general, establecer si la ejecución de juegos tradicionales representa una estrategia efectiva para potenciar la socialización y la comunicación en infantes de la comunidad del Parque de la Primera Infancia, Infancia y Adolescencia. Los autores arribaron a las siguientes conclusiones: (1) la práctica de juegos tradicionales sirve como una herramienta útil para potenciar la comunicación y la socialización, ya que la implementación de la iniciativa tuvo una mejora considerable con los niños, generando lazos de amistad. (2) La ejecución de los juegos tradicionales, demuestra que puede funcionar como un recurso eficaz para el intercambio comunicacional y social de infantes, facilitando el progreso y desarrollo de la sociedad porque, a través de la comunicación, se difunden ideas, valores y la cultura se construye.

Antecedentes Nacionales

De acuerdo con Merma (2024), en el desarrollo de su estudio: “Juegos tradicionales y su vínculo con el desarrollo del razonamiento lógico-matemático en los estudiantes de cinco años de las instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Llalli, 2022”, realizada en Lima. Tuvo como objetivo general demostrar la conexión entre los juegos tradicionales y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en alumnos de cinco años de las I.E. del nivel inicial del distrito de Llalli. El estudio ultimó que existe una relación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo del pensamiento lógico-matemático en los estudiantes evaluados. Este resultado se sustenta en un nivel de significancia de 0,01, inferior al umbral convencional de 0,05, así como en un coeficiente de correlación Rho de Spearman de 0,715, lo que evidencia una relación positiva y estadísticamente significativa entre ambas variables.

Así también Flores (2024), realizó su investigación: “Juegos tradicionales y el buen desarrollo psicomotor en infantes de 4 años, I.E. Santa Bárbara, 2022”, realizado en Huancayo. Se formuló como objetivo general, determinar la correlación que existe entre los juegos tradicionales y el perfeccionamiento psicomotor en niños de 4 años, I.E. Santa Bárbara, 2022. Se concluyó que, existe una correlación significativa entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en niños de cuatro años de la I.E. Santa Bárbara, en el año 2022. Este resultado se sustenta en la decisión estadística, ya que al obtenerse un valor de $p < 0,05$, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna. Asimismo, el coeficiente Rho de Spearman alcanzó un valor de 0,817, lo que evidencia una correlación positiva muy fuerte entre ambas variables.

Por otro lado, Ancalle (2023), se enfocó en el estudio de: “Las Habilidades interpersonales y trabajo en equipo en pequeños infantes de 5 años de la I.E. Antonio Guevara de Tambopata, 2022” en Puerto Maldonado. Tuvo como objetivo general, instituir el vínculo entre las destrezas interpersonales y trabajo en equipo en infantes de 5 años de la I. E. Antonio Guevara de Tambopata, 2022. Se concluyó que: (1) mediante el estadístico de Pearson se evidenció un vínculo directo y relevante entre las habilidades interpersonales y el trabajo en equipo en niños, con un coeficiente de correlación $R = 0,868$ y un nivel de significancia $\text{Sig.} = 0,001$. (2) Asimismo, se identificó una relación directa y significativa entre las habilidades interpersonales y la cooperación en equipo, con un valor de $R = 0,830$ y $\text{Sig.} = 0,001$. (3) De igual manera, se halló una relación directa y significativa entre las habilidades interpersonales y la participación en equipo, con un coeficiente $R = 0,847$ y $\text{Sig.} = 0,001$; y (4) finalmente, se determinó una relación directa y significativa entre las habilidades interpersonales y la diversión en equipo, con un valor de $R = 0,779$ y $\text{Sig.} = 0,001$.

Asimismo, Meca (2023), ejecutó su investigación: “El trabajo en equipo como herramienta para fortalecer las habilidades sociales de los estudiantes de cinco años de Educación Inicial”, realizada en Piura, Perú. Tuvo como objetivo general, fomentar la buena optimización a de las habilidades sociales mediante la integración del trabajo en equipo entre los alumnos de cinco años de la I.E. “Arco Iris”. Se concluye que las experiencias adquiridas en la práctica docente han sido diversas y significativas. Entre las más relevantes destacan la profundización en el conocimiento de los estudiantes, lo que permitió diseñar proyectos de aprendizaje alineados con sus intereses y necesidades; la indagación sobre la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, orientada al progreso de propuestas educativas de calidad; el fortalecimiento de la colaboración con los progenitores, promoviendo su participación

constante en el desarrollo formativo de sus hijos; y, finalmente, el fomento del trabajo en equipo con el equipo de dirección de la institución educativa, con el propósito de analizar y optimizar la práctica pedagógica.

Hernández e Isla (2022) implementaron su estudio: “La conducta asertiva y el trabajo grupal en los niños de preescolar de la Institución Educativa N.º 285, Bagua, 2022.”, en Chachapoyas, Perú. Se formuló como objetivo general, determinar la relación existente entre la conducta asertiva y el trabajo en equipo en preescolares de cinco años de la I.E. N.º 285. Los autores concluyeron que existe una relación significativa entre ambas variables. En cuanto a la conducta asertiva, el 81,8 % de los involucrados presentó un nivel regular, mientras que el 13,6 % alcanzó un nivel eficiente. Respecto a la variable trabajo en equipo, el 90,9 % se ubicó en un nivel medio y solo el 9,1 % logró un nivel alto. Al analizar la relación entre ambas variables mediante la prueba de chi-cuadrado, se consiguió un valor estadístico de $\chi^2 = 13,933$, con una probabilidad de $p = 0,001$, inferior al nivel de significancia de 0,05. En consecuencia, se rechazó la hipótesis nula (H_0) con un 95 % de confianza, concluyéndose que la conducta asertiva y el nivel de trabajo en equipo se encuentran significativamente relacionados.

Antecedentes Locales

En el ámbito local específicamente en Tarapoto. Según Romero (2025), realizó su trabajo exhaustivo de investigación, sobre: “Los juegos tradicionales y su dominio en la socialización de los niños”, con el objetivo principal de medir la incidencia porcentual de los juegos ancestrales en el proceso de socialización de los niños de 5 años en la IEI 168 de Tarapoto, San Martín, 2023. Se concluyó que, antes de la implementación de los juegos los infantes del grupo control (GC) y del experimental (GE), se ubicaron en un nivel medio, al registrar promedios de 21,5, 22,0 y 23,8 puntos, respectivamente. Posterior a la aplicación de la estrategia, los niños del grupo experimental obtuvieron un promedio de 35,5 puntos, correspondiente a un nivel alto, evidenciando una mejora significativa en el grupo intervenido.

Bases Teóricas o Enfoques Científicos

Juegos tradicionales

Definición

Los juegos tradicionales son actividades de entretenimiento para los infantes ya que ayudan en la socialización, creatividad y el buen fortalecimiento de habilidades físicas y cognitivas; Además, promueven la colaboración entre quienes forman parte del grupo. El

trabajo en equipo en los niños es la capacidad de trabajar en colaboración con otros para conseguir un objetivo común durante el juego, compartir ideas y responsabilidades, participar activamente y respetar la contribución de cada miembro del grupo. Esta competencia es fundamental, ya que ayuda al progreso de valores tales como la cooperación y la empatía, la resiliencia y la comunicación efectiva en los niños.

Los juegos tradicionales son acciones que no necesitan juguetes elaborados ni tecnología avanzada. Estos juegos son normalmente de fácil acceso y pueden crearse con elementos que los niños tengan a su alcance en su ambiente o en su casa. Al respecto, Gonzales et al. (2019) afirman que, las actividades lúdicas tradicionales contribuyen al legado cultural y ancestral del pueblo.” (p. 197). En ese sentido, constituyen como acervo cultural de cada comunidad, ya que, además de disfrutar y preservar las tradiciones y costumbres de la comunidad, aportan beneficios educativos y sociales.

Para Öfeles (2018), el término juegos tradicionales también es conocido como juegos tradicionales o populares, a los cuales se les atribuye un sello cultural propio de una comunidad o país. Estos juegos permanecen en el tiempo y se van heredando transmitido de una generación a otra, desde los abuelos hasta los hijos. Desde esta mirada, transmiten la cultura y las costumbres sociales, desarrollan habilidades sociales, cognitivas y motoras en la infancia. La integración de juegos tradicionales en diferentes ambientes educativos enriquece el proceso de aprendizaje, refuerza la identidad cultural y educativa con cohesión grupal.

Por su parte, Ardila (2022) Según la investigación, los juegos tradicionales son significativos durante las experiencias de enseñanza y aprendizaje desarrollo humano, permitiendo conocer las costumbres, prácticas culturales y modos de vida de los individuos que nos precedieron. Este tipo de conocimiento es importante porque es componente del patrimonio cultural universal. También es un fenómeno costumbrista que se hereda de generación en generación. En esta misma línea, Lavega y Roque (2023), piensan que refuerza los vínculos comunitarios, mantiene viva la cultura; es decir, los jugadores participan activamente, lo que promueve la cooperación, la comunicación y el aprendizaje de las reglas sociales. Finalmente, se define como una gran variedad de juegos de tipo lúdico que son propios de la historia de un lugar. Estos juegos simbolizan los valores, las pautas culturales y las manifestaciones de quienes los juegan. Es por ello que, los juegos tradicionales representan una forma de rescatar el patrimonio cultural inmaterial de un pueblo.

Beneficios de los juegos tradicionales en el nivel inicial

Los juegos tradicionales enseñan a los niños de forma práctica. Cuando involucras a los estudiantes en actividades donde tienen que usar la información y las habilidades, pueden conectar la información académica con algo significativo para ellos. Al respecto, García y Tarazona (2022), indican que estas actividades incorporan movimiento corporal, coordinación y equilibrio, por lo que, se desarrollan en múltiples formas. Estas actividades refuerzan habilidades motoras básicas como saltar, correr y caminar. Además, promueve la interacción social, pues la mayoría se juega en parejas o en equipos y tienen reglas sencillas.

Los juegos de siempre son importantes cuando los niños crecen. Les ayudan a aprender, relacionarse con otros y moverse de forma creativa y divertida. Vygotsky decía que, al jugar, los niños aprenden sobre los roles en la sociedad y las costumbres en un lugar seguro. Así entienden mejor el mundo y cómo desenvolverse en él. Esta idea conecta con los juegos tradicionales, los cuales favorecen que los niños interactuar, algo muy importante para que aprendan a hablar y comunicarse. Se piensa que el lenguaje surge cuando nos relacionamos, y estos juegos son perfectos para que esto pase de forma natural y entretenida.

En esta misma perspectiva, Aponte et al. (2023), establecen que esta actividad lúdica es un recurso, además pueden favorecer el desarrollo infantil, al socializar con otros niños y formar equipos. Además, los juegos tradicionales suelen requerir la participación de varios niños, lo que fomenta habilidades como el trabajo en equipo, la interacción, resolución de problemas comunicación afectiva. También, estos juegos impulsan la imaginación y la creatividad de los niños, ya que deben idear y cambiar las reglas usando lo que tienen a mano. Otro punto importante es que integrar estos juegos en la vida diaria les da espacios para divertirse y aprender, lo que ayuda a que desarrollen su capacidad para reflexionar y encontrar soluciones de manera creativa.

Integrar estos juegos en la vida de los niños puede promover habilidades valiosas mientras se disfrutan momentos divertidos de conexión con el entorno natural y cultural. A juicio de Ccahuana y Cuarez (2021), los juegos tradicionales satisfacen las necesidades básicas de ejercicio en los niños. Permite a los niños expresar y solidificar sus deseos mientras estimula el uso de la imaginación, fomenta la disposición moral y madura las ideas. Asimismo, constituye una forma de expresar y canalizar sentimientos tanto positivos como negativos, contribuyendo de manera significativa al equilibrio emocional infantil.

Tipos de juegos tradicionales para aplicar en la educación inicial

Los juegos tradicionales, por su carácter lúdico, no suelen ser reemplazados ni modificados en su esencia, sino que se comunican de una generación a otra, constituyéndose como un acervo cultural de cada comunidad o sociedad. Desde el ámbito educativo, estas actividades favorecen el desarrollo de los infantes. A continuación, se presentan los principales juegos tradicionales incluidos en este estudio: El gato y el ratón. Para la realización de este juego se requiere la participación de varios niños, quienes se unen de las manos en círculo y se observan entre sí. Antes de iniciar la dinámica, se designa a un participante que representará al gato y a otro que asumirá el rol del ratón. Mientras el grupo entona la canción correspondiente, el gato, en su papel de perseguidor, intenta atrapar al ratón desplazándose dentro y fuera del círculo a través de los brazos de los demás niños. Estos pueden abrir y cerrar los espacios con el propósito de dificultar su paso. Una vez que el ratón es capturado, este asume el rol del gato, mientras que otro niño del círculo pasa a representar al ratón, repitiéndose así la dinámica del juego.

Tumbas latas o kiwi. Es una actividad infantil clásico que se realiza al aire libre y combina habilidades de lanzamiento con estrategia y precisión. Para su desarrollo se requieren varias latas vacías y una pelota. Inicialmente, se construye una torre o pirámide con las latas y, posteriormente, los jugadores intentan derribarlas lanzando la pelota desde una línea previamente establecida. El objetivo es derribar una gran cantidad de latas con menos lanzamientos. Después de cada ronda de lanzamientos, el equipo debe volver a colocar las latas en su posición original para la siguiente ronda. Los puntos se pueden contar en función del número de latas derribadas en cada lanzamiento. Este juego optimiza la buena coordinación mano-ojo, la precisión y la fuerza del lanzamiento. Asimismo, fomenta la cooperación grupal y la sana competencia si se juega en grupos.

Jalar la soga. Es una actividad tradicional que involucra fuerza, coordinación y trabajo en equipo. Los participantes se organizan en dos grupos; es importante que ambos equipos cuenten con el mismo número de jugadores y que exista similitud en edad y estatura, a fin de garantizar un juego equitativo. Para iniciar, se coloca la cuerda extendida en el suelo y se ata una pañoleta o banderilla en el centro, asegurando que quede bien estirada y centrada, de modo que ambos equipos mantengan la misma distancia respecto al punto medio. Los jugadores de cada equipo deben sujetar la cuerda con ambas manos y alinearse a lo largo de ella. Cuando el animador da la señal mediante un silbato, ambos equipos tiran de la cuerda en direcciones opuestas con la mayor fuerza posible. El objetivo del juego es arrastrar la banderilla hacia el

lado propio; el equipo que logre desplazarla más allá de una línea previamente marcada en el suelo será el ganador.

Adivina quién soy. Este juego es conocido como charadas, consiste en adivinar una palabra, personaje o acción mediante la pantomima. Un participante pasa al frente y observa la palabra o acción indicada en una ficha o imagen que le muestra el animador; posteriormente, realiza movimientos y gestos característicos para que sus compañeros de equipo intenten adivinar de qué se trata. Durante el desarrollo del juego, los infantes ejecutan movimientos coordinados y sitúan en práctica su creatividad. Asimismo, esta actividad favorece el buen desarrollo cognitivo, la locución corporal y la interacción grupal.

Juego de atrapadas. Atrapados es un juego o actividad que se considera de gran valor educativo y recreativo, especialmente para los niños pequeños, la educación preescolar y primaria. Incluye actividad física, así como la aplicación de estrategias e interacción social, que son esenciales para la formación infantil. Consiste en un jugador que es el perseguidor y el resto de los jugadores son los corredores. El perseguidor debe alcanzar y capturar a los corredores a través del contacto físico, que está permitido y consiste en tocarlos o abrazarlos. Una vez que un corredor es tocado, asume el papel de perseguidor, continuando así la dinámica del juego. El juego de etiquetas es una alternativa adecuada para actividades al aire libre y es una representación efectiva de fomentar la acción física en un entorno enérgico, recreativo y social.

Juego de carretillas. En esta actividad, los jugadores forman parejas; uno de ellos, usando sus manos para sostener el suelo, mientras su compañero sostiene sus piernas, imitando el movimiento de una carretilla con personas. Los participantes se posicionan en la línea de salida y, cuando reciben la indicación de inicio, se mueven con la mayor rapidez posible hacia la línea de Meta. Las primeras parejas en llegar son consideradas ganadoras, mientras que las últimas en cruzar la línea pueden quedar eliminadas, según las reglas establecidas. Posteriormente, la dinámica se repite intercambiando los roles dentro de cada pareja, permitiendo que ambos participantes asuman ambas funciones durante el desarrollo del juego.

Carrera de sacos. El juego comienza con una señal, que puede ser una cuenta regresiva, un u otro sonido previamente acordado. Los niños se alinean en la línea de salida, cada uno con un saco puesto hasta la cintura. La dinámica de este juego es que, los participantes deben saltar dentro de los sacos desde la posición inicial hasta el destino final, no se puede correr o caminar, el vencedor será quien cruce la línea en primer lugar. Este tipo de juego es una excelente opción

para eventos escolares, reuniones familiares y actividades al aire libre, proporcionando a los niños una manera divertida de mantenerse activos y participar en un juego competitivo.

Juego mata gente. Este juego es muy popular en escuelas y parques, ya que contribuye al desarrollo de la destreza, la coordinación, la agilidad y la velocidad de respuesta de los participantes. La dinámica se basa en la coordinación y rapidez de los jugadores: cuatro participantes se ubican en los extremos del área de juego con un balón, mientras que los demás se colocan en el centro. Los jugadores situados en los extremos deben lanzar la pelota con la intención de golpear a los participantes del centro, quienes, a su vez, deben esquivarla para evitar ser eliminados. Cuando un jugador del centro es tocado por el balón, queda fuera del juego. El último participante que permanece sin ser tocado es considerado el ganador.

Juego de las escondidas. El juego de escondidas, conocido también como escondite, es una actividad infantil en la que un grupo de jugadores se oculta mientras otro participante, denominado buscador, cuenta hasta una cantidad previamente establecida (por ejemplo, hasta 10 o 20), manteniendo los ojos cerrados. Una vez finalizado el conteo, el buscador abre los ojos y comienza a buscar a los jugadores escondidos. Cuando el buscador encuentra a uno de los participantes, debe mencionar su nombre y el lugar donde se encontraba oculto para que sea considerado atrapado. En la siguiente ronda, el primer jugador encontrado asume el rol de buscador. Este juego fomenta el trabajo en equipo, la estrategia y la diversión, y puede desarrollarse tanto en exteriores como en interiores que cuenten con suficientes lugares para esconderse.

Piedra, papel o tijera. Este juego es sencillo, pero efectivo para enseñar conceptos y desarrollar la habilidad de rapidez para la resolución de problemas de manera lúdica. La dinámica consiste en que cada jugador esconde una mano y, al ritmo de la rima “piedra, papel o tijera”, los participantes muestran simultáneamente su elección. El ganador se determina según las reglas del juego: La piedra vence a la tijera, la tijera supera al papel y el papel vence a la piedra. Este juego permite a los niños comprender el proceso de toma de decisiones y la resolución de conflictos de una forma entretenida y accesible.

Sustento teórico de juegos tradicionales desde el enfoque de Vygotsky

Lev Vygotsky fue un psicólogo ruso reconocido por su teoría sociocultural del desarrollo. Desde esta perspectiva, la teoría del juego resulta clave para entender el desarrollo infantil, ya que se enfoca en la teoría constructivista, en la que el infante cimenta su aprendizaje

a partir de la actividad lúdica y se prepara progresivamente para la autonomía. A través del juego con sus pares, que son parte del contexto social y cultural que forma parte de su vida, los niños mejoran su comprensión de su entorno y desarrollan su zona de desarrollo próximo. (Vygotsky, 1979, como se mencionó en Ccahuana y Cuarez, 2021). Desde la perspectiva sociocultural, los juegos tradicionales son muy importantes gracias a las ideas de Vygotsky. Él decía que nuestra mente se desarrolla a través de la convivencia y el trato con otros. Por eso, el juego es clave: contribuye a que los niños aprendan de manera significativa y usar sus capacidades cognitivas y sociales en situaciones reales. Vygotsky veía el juego como algo crucial para el buen crecimiento de los infantes, pues pone a prueba sus capacidades mentales básicas y complejas, impulsando su desarrollo completo. (Ore y Vila, 2024).

Según Lev Vygotsky, una de las acciones fundamentales para el desarrollo cognitivo de la infancia es el juego. Considere, por ejemplo, cómo con el anuncio de reglas en los juegos infantiles tradicionales (como el papel de policías y ladrones, o madres y padres), se da un practica de destrezas sociales y cognitivas que son importantes para la formación integral de los niños. Además, refuerzan su capacidad para relacionarse y cooperar con sus pares. Vygotsky creía que la cultura también es importante en el desarrollo cognitivo. En este sentido, los juegos tradicionales, al transmitirse y preservarse de generación en generación, representan una manifestación directa de la cultura y funcionan como medios mediante los cuales los infantes internalizan normas, valores y conocimientos propios de su sociedad. Por ello, su teoría se relaciona estrechamente con los juegos tradicionales, considerando los siguientes aspectos:

Etapa de desarrollo social. La actividad lúdica es esencial para el desarrollo de habilidades sociales. Gracias a estos juegos, los infantes desarrollan habilidades para relacionarse con sus compañeros, entender y respetar reglas, y cooperar en grupo. Referente a la ZDP, se describe al alcance de actividades que un infante puede realizar en colaboración o con la asistencia de otros. Los juegos se juegan con frecuencia en grupo y requieren la guía de niños mayores o adultos, lo que contribuye al progreso de nuevas destrezas en los niños y conocimientos. El desarrollo del lenguaje, los juegos tradicionales frecuentemente implican comunicación verbal, lo que ayuda a los infantes a desplegar su vocabulario y habilidades lingüísticas. Y finalmente, la transmisión cultural, mediante los juegos tradicionales, los infantes aprenden acerca de su cultura, tradiciones y valores, lo que es fundamental para su identidad cultural y socialización.

Trabajo en equipo

Definición

El trabajo en equipo se puede definir como un conjunto de dinámicas de trabajo en las que participa un conjunto de miembros con el propósito de integrarse y colaborar, sin que necesariamente exista la intención de establecer un ganador y un perdedor entre ellos (Guevara, 2014, como se citó en Ancalle, 2023). El trabajo en equipo resulta fundamental para alcanzar logros que superan las capacidades individuales, ya que promueve la eficiencia, además del desarrollo profesional y personal. En este sentido, consideramos que esta capacidad como la colaboración articulada de los participantes de la comunidad escolar, en el cumplimiento de metas compartidas en la dinámica de formación y adquisición de saberes. Desde esta perspectiva se potencia la cooperación, el respeto, la comunicación y la responsabilidad, en la comunidad escolar.

Trabajar en equipo es una habilidad que se puede cultivar y desenvolver mediante la práctica y la experiencia. Dominar esta habilidad es esencial para lograr la realización en múltiples áreas de la vida. El trabajo en equipo busca crear un ambiente donde el éxito se alcanza colaborando y uniéndose, en vez de compitiendo solos. Esto mejora la forma en que se cumplen las metas y contribuye a que los miembros del grupo desarrollen habilidades y construyan buenas relaciones. Según Bonifacio (2024), La colaboración en un equipo crea un sentido de identidad y de propósito en común para los integrantes. En otras palabras, además de promover la productividad, el trabajo en equipo optimiza el uso de los recursos y las competencias disponibles.

Trabajar en equipo efectivamente implica el despliegue de recursos tanto propios como externos, y exige el uso de determinados saberes, competencias y capacidades que facilitan a los individuos adaptarse y alcanzar objetivos comunes en conjunto con otros. Este modo de trabajar juntos depende de que cada persona ponga en práctica sus habilidades, su capacidad de adaptación, el trabajo cooperativo, la comunicación afectiva y la manera de resolver problemas, todo ello dependiendo de la situación. Por eso, para que el trabajo en equipo funcione, es clave que todos entiendan y respeten las distintas habilidades y puntos de vista, y que sepan cómo cambiar lo que hacen para ayudar a los demás. Además, implica la gestión adecuada de recursos externos, como herramientas, información y apoyo de terceros, para facilitar el logro de los objetivos compartidos. De esta manera, se crea una dinámica sinérgica donde la combinación de esfuerzos individuales se convierte en un impulso colectivo hacia el éxito.

Según Cotán et al. (2021), La variedad en los modos de trabajo en equipo ayuda a construir buenas relaciones entre todos, y anima a que cada uno participe activamente. En este punto, Navarro et al. (2018) Señalan que las acciones que se generan en un juego favorecen la integración y el relacionamiento social de los integrantes de cada equipo de trabajo. En este contexto, un equipo sincronizado implica que cada integrante conozca la forma en que sus acciones impactan en el desempeño del grupo y en los objetivos generales. En otras palabras, el trabajar en equipo incrementa la eficacia de las acciones conjuntas y potencia la motivación al sentir que el éxito del equipo es también un éxito personal para cada integrante.

El trabajo en equipo es cuando varias personas colaboran para alcanzar objetivos en común. En un equipo, lo importante es la cooperación y cómo las habilidades de cada uno se complementan. Cada miembro contribuye con lo que sabe y hace para lograr esa meta compartida. En la educación, esta habilidad es clave. Al poder participar en grupos, los infantes asimilan a comunicarse bien, a trabajar con otros, a respetar opiniones distintas y a solucionar problemas de forma positiva. Estas vivencias ayudan a formar habilidades sociales significativos como la empatía, integrar un equipo de trabajo, asumir el rol de líder y el ser resiliente.

Ventajas del trabajo en equipo en la formación de los niños del nivel inicial

El trabajo en equipo fomenta la adquisición de principios como la consideración, el compromiso y la cooperación. Al interactuar con sus compañeros en un entorno de colaboración, los niños fortalecen su autoestima y en sus capacidades para contribuir a un objetivo común, lo que les da mayor seguridad al socializar con otros. También ayuda a que los niños participen en juegos y proyectos donde necesitan trabajar juntos, dándoles diferentes roles para que cada uno aporte algo al equipo. Impulsa un ambiente cooperativo donde todos los miembros aportan y son valorados. Esta interacción fortalece la cohesión del grupo, genera confianza y desarrolla una visión compartida, esencial para el éxito colectivo. Además, refuerza la capacidad de toma de iniciativa en las actividades laborales grupales, permitiendo la interacción de todos los integrantes, reforzando las habilidades colaborativas y el respeto mutuo. Además, fomenta el compromiso, cumplimiento de responsabilidades y toma de decisiones, preparándolos para enfrentar desafíos en la vida.

El trabajar en equipo contribuye a que los integrantes se sientan parte de algo más grande que ellos mismos, lo que puede ser inspirador y generar un mayor compromiso con el trabajo. Esta actividad es un proceso que enriquece a todos los participantes, desarrolla

habilidades sociales, mejora la capacidad de trabajar en equipo, siendo empáticos, ayudando y sugiriendo ideas para realizar las actividades. A su vez, anima a los niños a resolver conflictos de manera positiva buscando soluciones en beneficio del grupo, a controlar sus emociones en caso de desacuerdo, desarrolle habilidades de autocontrol y paciencia.

El trabajo cooperativo desarrolla la cooperación entre iguales, donde los niños ponen en común sus ideas y entre todos elaboran soluciones originales. En las actividades colectivas los niños se enfrentan a distintas formas de pensar y resolver los problemas, enriqueciendo su creatividad. Además, el trabajo colaborativo refuerza la toma de decisiones colectivas, pues los infantes aprenden a valorar alternativas y resultados al discutirlos con sus compañeros, aprendiendo a analizarlas y cuestionarlas. Por lo tanto, desarrolla aprendizajes de rol de líder y de seguidor, habilidades de liderazgo y cooperación al proponer y organizar juegos o proyectos. El liderazgo se refuerza con actividades lúdicas que se pueden llevar a cabo dentro o fuera del aula.

Para terminar, las estrategias o dinámicas de trabajo colaborativo en los contextos educativos necesitan de un proceso planificado que fomente la cooperación, el diálogo y el compromiso de todos hacia unas metas comunes. Entre las estrategias que se pueden implementar está la distribución de roles, donde a cada estudiante se le asigna una función dentro del grupo (líder, portavoz, etc.) y así cada uno aporta desde sus fortalezas. Además, es necesario establecer objetivos específicos y alcanzables que impliquen la participación constante y envuelta de todos los integrantes. De la misma manera, la evaluación puede ser grupal e individual, no sólo de los resultados grupales, sino de la aportación personal, para estimular la responsabilidad compartida y la individual.

Asimismo, se plantean a los estudiantes problemas reales o simulados que deben resolver en grupo, desarrollando así el pensamiento analítico y la colaboración. También se llevan a cabo actividades para romper el hielo y generar confianza entre los estudiantes antes de comenzar proyectos más complejos. Las rondas de discusión son momentos donde los estudiantes comparten ideas y soluciones en conjunto de manera participativa. Además, los roles en los equipos rotan para que todos pasen por distintas funciones y aprendan a trabajar en ellas. Finalmente, se definen objetivos que solo se pueden lograr trabajando juntos, reforzando el trabajo en equipo.

Elementos que favorecen el trabajo en equipo

Empatía. Es la capacidad de entender y sentir como propias las emociones y experiencias de los demás las emociones de otras personas, fortaleciendo las relaciones interpersonales y fomentando un mundo más solidario y comprensivo, es la habilidad de poderse colocar en el lugar del otro y de interpretar la situación como la viviría la otra persona. Es entender cómo la situación que siente la otra persona puede afectar a lo que hace. Según la United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC, 2021), La empatía es sentir y entender lo que otra persona siente y piensa. Significa ponerse en su lugar, entender su situación y reaccionar bien. No es solo sentir pena, sino entender profundamente y conectar con lo que el otro está viviendo.

La interacción con diferentes personas contribuye al progreso de la empatía en los infantes, es decir, la habilidad de entender, experimentar y expresar las emociones de los demás. La empatía es fundamental para construir relaciones sanas y para desarrollar el respeto la compasión hacia los demás. la empatía se inicia desde temprana edad y se va a desarrollar gracias a las experiencias e interacciones sociales; a medida que crecen, los infantes aprenden a identificar y reaccionar de manera adecuada ante las emociones de los demás a través de sus relaciones. La empatía comienza con la capacidad de reconocer lo que otra persona siente, permite tomar conciencia de las manifestaciones emocionales, como los gestos del rostro, la entonación de la voz y los movimientos corporales.

Toma de decisiones. Es importante inculcar desde la etapa infantil, ya que les ayuda a los niños ser independientes, a tener confianza en sí mismos y a estar listos para los retos de la vida. Este proceso consiste en escoger una opción entre varias para solucionar un problema o lograr una meta. Para ello, se analizan las opciones, se consideran los posibles resultados y se elige la acción que parece mejor o más útil. Decidir implica asumir que somos responsables de lo que hacemos y del impacto de cada decisión. Esto es clave para crecer como personas, pues nos obliga a pensar en las posibles consecuencias y a prepararnos para afrontarlas, sean buenas o malas. (Mena, 2018, p. 23). También es vital para resolver problemas y superar retos diarios, en diversos contextos; es decir, las personas pueden ser más autónomas y responsables de sus actos, lo cual es clave para crecer y mejorar como personas.

La capacidad de los infantes para tomar decisiones se desarrolla poco a poco y juega un papel clave en su crecimiento. A medida que ganan experiencia y seguridad, aprenden a decidir por sí mismos, lo que impulsa su independencia y les enseña a responsabilizarse por sus actos.

Por lo tanto, podemos ayudar a los niños a tomar buenas decisiones y solucionar problemas es muy importante para su desarrollo. Les enseña a ser independientes y a resolver situaciones comunes. Enseñarles esto desde pequeños es bueno para su crecimiento emocional, social e intelectual.

En la etapa preescolar, cuando los infantes toman decisiones y comprueban que son capaces de lograr metas por sí mismos, su autoestima se fortalece, ya que sentirse competente y capaz resulta fundamental para su desarrollo social y para la formación de una percepción positiva de uno mismo. En consecuencia, el proceso requiere elegir y evaluar alternativas de solución más favorables, lo que apoya el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas que le servirán para toda la vida. Finalmente, la toma de decisiones en contextos grupales o sociales enseña a los niños a ceder y tener en cuenta las opiniones y sentimientos de los demás, lo que ayuda a desarrollar relaciones interpersonales saludables.

Autonomía. Es la capacidad de hacer algo por uno mismo, sin depender de otros, de acuerdo con sus propias necesidades, características, habilidades y limitaciones. También significa analizar el entorno en el que se encuentra y lo que esto implica. (Mena, 2018). La autonomía proporciona las herramientas necesarias para ser personas independientes, seguros y preparados para afrontar las dificultades de la vida, lo cual se desarrolla desde temprana edad, un niño autónomo es seguro de sí mismo. Esta habilidad, comienza a desarrollar desde una edad temprana y continúa evolucionando a medida que el niño crece, adquiriendo destrezas para tomar decisiones, resolver problemas y desenvolverse con autonomía; por ello que, este procedimiento es esencial para su progreso personal, ya que le permite adquirir confianza en sus capacidades y aprender a manejar las responsabilidades de su vida diaria.

De acuerdo con Ambrosio (1999 como se citó en Quispe, 2019), la autonomía en los niños se comprende como un proceso a desarrollarse, una esencia que comienza desde la niñez y va mejorando conforme el niño se hace mayor, además de ir adquiriendo nuevas experiencias. (p. 32). En este sentido, en los infantes resulta principal para su formación integral, ya lo que les facilita desarrollar seguridad en sí mismos, fomentar capacidades de solución de problemas, fortalecer su autoestima y aprender a ser responsables de sus propias acciones, esto se logra brindándoles oportunidades para que cumplan con algunas responsabilidades por ellos mismos, proporcionándoles apoyo y orientación cuando sea necesario, reconociendo y valorando sus esfuerzos y logros. La autonomía también implica que los infantes aprendan a resolver pequeños problemas por sí mismos, como buscar una solución cuando algo no funciona o pedir ayuda cuando la necesitan. Conforme los niños van madurando, comienzan a aprender y a

realizar tareas de autocuidado, como vestirse, lavarse las manos, comer solos y usar el baño, estas habilidades les proporcionan un sentido de logro y confianza en sí mismos.

Relaciones interpersonales. Las relaciones interpersonales son diversas; las relaciones íntimas o afectivas tienen la interacción de muchas personas y se pueden experimentar en diferentes niveles de afecto. (Raffino, 2020). Las relaciones pueden diferir en su nivel de afecto, desde conexiones superficiales y casuales hasta relaciones profundas e íntimas; las relaciones íntimas involucran una conexión emocional y una mayor vulnerabilidad. Es decir, las conexiones interpersonales en la infancia moldean el desarrollo interpersonal, afectivo, intelectual, corporal y moral del niño. Fomentar este tipo de interacciones de manera sana y positiva promueve el éxito en la vida adulta.

Las relaciones interpersonales son principales para favorecer el desarrollo integral de los niños, mediante de ellas desarrollan competencias emocionales, sociales y cognitivas que les permitirán desenvolverse y contar con mayores posibilidades de éxito en la vida. Los niños copian e interiorizan conductas que ven en adultos y compañeros. Es decir, las relaciones positivas proporcionan modelos de comportamiento y refuerzan las actitudes y acciones positivas. En conclusión, las relaciones interpersonales en la edad preescolar permiten que el niño se sienta parte de un grupo o comunidad, pertenecer es lo que les permite tener equilibrio emocional y sentido de pertenencia. Las interacciones con otros permiten poner en práctica y desarrollar habilidades lingüísticas, ya que a través del diálogo los niños enriquecen su vocabulario y mejoran su comunicación.

Convivencia escolar. Es el proceso de conexión diaria en el entorno educativo, donde se cultiva el desarrollo potencial de cada estudiante, reconociendo que todos los integrantes de la comunidad poseen el derecho a un entorno donde el respeto son principios fundamentales. (Sánchez y Sánchez, 2018). En las instituciones educativas, la interacción social entre los estudiantes les permite desarrollar respeto por los demás, integración social y participación responsable en la vida social dentro de un marco ético. (Canaza y Canaza, 2024, p. 506). La interacción escolar entre los infantes se refiere a la manera de como interactúan y se relacionan entre sí, con sus maestros y con el entorno, es el conjunto de vivencias, reglas y principios que se sitúan en práctica en el día a día dentro de la escuela, y que influyen en cómo los niños aprenden a vivir en comunidad, respetar a los demás y construir relaciones saludables. Este elemento origina la cooperación y el trabajo en equipo, lo que admite a los niños aprender a favorecer con otros, a compartir responsabilidades y a evaluar la contribución de cada integrante del grupo.

La convivencia escolar en la etapa preescolar resulta clave para la formación integral de los niños, ya que los ayuda a convertirse en personas responsables, respetuosas y capaces de convivir con los demás. A través de la convivencia escolar se aprenden valores fundamentales para la vida social, como la empatía, el respeto a la diferencia, el compromiso, la justicia. Además, genera un espacio donde los niños tienen la oportunidad de poner más atención a sus estudios, pues se sienten apoyados, apreciados y comprendidos. Así mismo, la convivencia escolar desarrolla habilidades sociales necesarias para la vida, como la comunicación asertiva, el respeto de turnos para hablar y la capacidad de hacer amigos. En este sentido, aprenderán a respetar las diferencias, a reconocer y tener en cuenta los sentimientos de los demás, siendo amables y solidarios. También la convivencia escolar enseña a los niños a resolver conflictos (contextos en las que dos o más personas presentan intereses opuestos) a través de la mediación, la negociación y la búsqueda de soluciones equitativas para todos.

Confianza y respeto. La confianza y el respeto constituyen valores que se van adquiriendo en sus primeras interacciones con otras personas, ya sea en el colegio, en la sociedad, en el trabajo, en la familia, y que son la base para establecer relaciones saludables que contribuyan al desarrollo social y emocional de las personas. Según Bonifacio (2024), estas habilidades son las que permiten que un equipo trabaje en conjunto, donde los integrantes confían y se respetan mutuamente, creando un ambiente en el que todos pueden participar y saben que sus aportaciones serán apreciadas y respaldadas, mejorando la eficiencia del equipo y fortaleciendo las relaciones entre sus miembros para lograr las metas en común.

La confianza y el respeto constituyen la base sobre la cual los niños construyen relaciones positivas tanto con sus compañeros como con los adultos. Estas relaciones resultan fundamentales para su equilibrio emocional y su adecuada integración social, ya que un entorno en el que se fomentan la confianza y el respeto permite que los niños tengan la sensación de seguridad, sentirse valorados y con mayor disposición para aprender y explorar. La confianza se manifiesta cuando los niños perciben seguridad en su entorno y en las personas con quienes interactúan, confiando en que los adultos les brindarán apoyo, protección y afecto. Este clima de seguridad les permite explorar el mundo con la certeza de que contarán con ayuda cuando lo necesiten. Por su parte, el respeto enseña a los niños a cumplir las normas establecidas tanto en la escuela como en el hogar, comprendiendo que estas son necesarias para la convivencia y el bienestar colectivo. Asimismo, aprenden a respetar los sentimientos y las pertenencias de sus pares, aspecto esencial para prevenir conflictos y fortalecer la construcción de amistades saludables.

Desarrollo socioafectivo. La habilidad socioafectiva abarca un grupo de competencias vinculadas con el manejo de las emociones y la interacción social (Jiménez, 2020, p. 8). Hace referencia a la capacidad para formar y mantener vínculos importantes y positivas con otras personas, lo que permite formar vínculos de amistad, apoyo y afecto que resultan principales para el bienestar emocional y social. Los niños deben aprender a manifestar sus sentimientos de forma apropiada, ya sea a través de palabras, gestos o comportamientos, y a identificar e interpretar las emociones ajenas. La expresión emocional abierta ayuda a los niños a resolver conflictos, a pedir ayuda cuando la necesitan y a desarrollar una mejor empatía.

Durante la primera infancia el vínculo emocional es crucial, las caricias, afecto, cercanía física, la empatía y el cuidado brindan a los niños un crecimiento socioafectivo más sano y equilibrado. Las competencias socioafectivas, la capacidad de gestionar conflictos interpersonales, tomar decisiones y adaptarse socialmente son algunas de las habilidades más fundamentales para lograr el éxito en la etapa adulta, estas habilidades son necesarias para enfrentar desafíos en el entorno educativo y laboral, y para poder interactuar de manera eficaz en la sociedad. Por lo tanto, el desarrollo socioafectivo es fundamental para los niños porque incluye su bienestar físico y emocional, sus conexiones interpersonales y su habilidad para afrontar las dificultades de la vida, fomentar esta habilidad desde una edad muy temprana establece los cimientos para un perfeccionamiento integral y exitoso en la vida adulta.

Socialización. Es el proceso por el que el niño aprende a aceptarse a sí mismo, reconociendo sus virtudes y limitaciones, así como a aceptar a los demás con sus capacidades y dificultades. Este proceso implica el intercambio de experiencias, emociones y aprendizajes, lo cual contribuye a su crecimiento individual y social. (Chávez, 2017). La socialización es el procedimiento mediante el cual los infantes desarrollan la habilidad para establecer relaciones con sus compañeros, adultos y el ambiente que los envuelve, durante esta etapa, los niños comienzan a desarrollar competencias sociales fundamentales, como el acto de compartir, respetar turnos, expresar sus emociones y expresarse de forma clara y asertiva.

Esta capacidad en los infantes es primordial, porque ayuda en la formación de su identidad y en el progreso de sus relaciones interpersonales. Al aceptar tanto sus virtudes como sus defectos, y al reconocer las posibilidades propias y de los demás, los niños aprenden a convivir y a establecer conexiones fundamentadas en el respeto y la empatía. Este proceso de intercambio de experiencias no solo les permite adaptarse a su entorno social, sino que también enriquece su desarrollo emocional y cognitivo, fomentando una convivencia armónica y

solidaria. En consecuencia, la socialización en la infancia sienta las bases en el desarrollo integral, preparando a los niños para afrontar los desafíos y oportunidades de su contexto escolar y social.

En tal sentido, la socialización es relevante en la educación infantil porque prepara a los infantes para la vida escolar, donde deberán interactuar con un grupo más amplio de compañeros y seguir normas más estructuradas. Asimismo, al facilitar la interacción con otros y recibir retroalimentación positiva, los niños desarrollan una imagen de sí mismos que influye rectamente en su autoestima y confianza. La socialización también ayuda el crecimiento y fortalecimiento de las destrezas comunicativas, ya que los infantes aprenden a expresar sus necesidades, deseos y sentimientos, además de desarrollar la habilidad para escuchar con atención y responder de forma apropiada. Del mismo modo, contribuye a la comprensión y al cumplimiento de las normas sociales, aspecto fundamental para la convivencia en cualquier grupo, pues les permite identificar lo que es socialmente aceptable y comprender cómo sus acciones pueden afectar a los demás.

Dimensiones del trabajo en equipo

Capacidad de resiliencia

La resiliencia es el proceso de ajuste positiva ante situaciones difíciles, permitiendo a las personas superar obstáculos y salir fortalecidas (American Psychological Association, 2011 como se citó en Iberdrola, 2021). La resiliencia es una capacidad esencial que permite enfrentar y superar las adversidades, mantener la estabilidad emocional y adaptarse de manera positiva a situaciones estresantes. Esta capacidad implica la posibilidad de recuperarse y ajustarse tras experiencias difíciles, conservando o restableciendo el equilibrio emocional y mental a pesar de las circunstancias adversas. En este sentido, la habilidad para ajustarse a los cambios y la flexibilidad constituyen aspectos fundamentales de la resiliencia, ya que reconocer la transformación como un elemento inevitable de la vida y asumirla de forma constructiva contribuye al bienestar emocional. Asimismo, la autocompasión, entendida como la capacidad de ser amable y comprensivo con uno mismo en momentos de dificultad, en lugar de adoptar una actitud autocrítica, favorece una salud mental positiva y permite una recuperación más rápida frente a las adversidades.

La resiliencia es la habilidad que posee cada persona para enfrentar situaciones adversas y superarlas de manera adecuada. En este sentido, constituye una destreza social que implica la habilidad de adaptarse a nivel individual, interactuar positivamente con los demás y apoyarse

de forma mutua para afrontar y superar problemas o dificultades. (Romero, 2023). Fomentar la capacidad de resiliencia en los niños ayuda a adaptarse positivamente y superar adversidades, desafíos y estrés durante su desarrollo, implica aprender y crecer a partir de ellas. La resiliencia en los infantes es fundamental para su equilibrio emocional y su habilidad para plantarse los desafíos que encuentran a lo largo de su vida.

Por lo tanto, los niños resilientes son capaces de enfrentar y manejar situaciones tanto en los contextos familiar y educativo con una actitud positiva y constructiva. La adaptación al contexto escolar favorece el desarrollo de la habilidad para desempeñarse de forma cooperativa, valorando y respetando las opiniones y propuestas de cada integrante del equipo. Asimismo, la resiliencia fomenta en los infantes la capacidad de resolver problemas y afrontar situaciones difíciles con una actitud proactiva y comprensiva, orientada a la búsqueda de soluciones.

Capacidad de participación

La capacidad de participación se refiere a su destreza para involucrarse activamente en actividades, interacciones y decisiones dentro de su entorno social, educativo y familiar, esta capacidad es crucial para el progreso integral del infante, ya que promueve el aprendizaje, el trabajo en equipo, la socialización y la autonomía. Según Garay et al. (2022), la participación comprometida de los pequeños infantes en la I.E. es crucial para su desarrollo integral y para lograr los aprendizajes deseados. Al implicar a los estudiantes en actividades participativas y colaborativas, se fomenta el aprendizaje intelectual, el fortalecimiento de habilidades interpersonales y sociales. Es decir, la participación de los niños hace referencia a la implicación dinámico y comprometido en las acciones y experiencias educativas. En esta etapa temprana, la participación resulta importante para la formación y educación holística de los infantes.

Fomentar la participación es fundamental en los infantes para su progreso cognitivo, social y emocional, los maestros y cuidadores pueden apoyar esta participación creando un entorno estimulante, ofreciendo oportunidades variadas para el aprendizaje y animando a los niños a involucrarse de manera plena en sus experiencias educativas. Para Quiroz (2018), los niños logran una mayor ampliación y fortalecen su confianza cuando participan con entusiasmo en las actividades de integración y colaboración que las maestras proponen durante el desarrollo de sus clases. A través de esta colaboración, los niños se desestresan, se integran, comparten y se recrean, lo que contribuye a su formación como personas más sociables.

La habilidad para participar de manera activa en actividades grupales, escolares, como juegos, tareas escolares y proyectos comunitarios brinda a los alumnos la oportunidad de manifestar sus propias ideas, opiniones y deseos en diferentes contextos. Facilita la habilidad de participar en la gestión de desacuerdos de forma positiva y cooperativa, buscando soluciones que beneficien a todos los involucrados. Promover, la participación activa en actividades educativas o lúdicas fortalece la seguridad y las competencias sociales de los infantes, además les proporciona un sentido de responsabilidad y control sobre su propio aprendizaje y desarrollo. Incluirlos dentro del procedimiento de elección les ayuda a sentir que sus opiniones y elecciones tienen valor, siendo esencial para su desarrollo individual y su capacidad para enfrentar diversos desafíos en el futuro. Por lo tanto, una adecuada participación es esencial para el desarrollo completo de los infantes durante la niñez, ya que favorece su desarrollo social, emocional y cognitivo, al igual que adquirir habilidades para la vida. Asimismo, fomenta la capacidad de tomar decisiones y brinda apoyo para la expresión de opiniones, aspectos fundamentales para su crecimiento y bienestar.

Capacidad comunicativa

La competencia comunicativa es una habilidad integral que puede permitir a las personas interactuar de manera efectiva y adecuada dentro de una comunidad de habla. Incluye aspectos gramaticales, sociolingüísticos, pragmáticos y discursivos que facilitan una comunicación clara y significativa en diversos contextos. (UNIR, 2020). La capacidad comunicativa es una habilidad fundamental en la interacción social y se concibe como la facultad que tiene el individuo al comunicarse de modo efectiva y conveniente dentro de una comunidad de habla específica. Esta capacidad abarca diversos aspectos que permiten una comunicación clara, coherente y eficaz.

La capacidad comunicativa en los niños hace referencia a la capacidad de expresar y comprender emoción, necesidad e idea mediante el lenguaje y otros medios de interacción. Esta capacidad abarca diversas habilidades lingüísticas y no lingüísticas que les ayuda a comunicarse de forma clara con los demás. Una adecuada capacidad comunicativa favorece la formación de amistades y relaciones positivas con sus compañeros, así como el desarrollo de habilidades para cooperar, compartir y expresar necesidades y deseos de forma clara y asertiva. Asimismo, facilita la comprensión de instrucciones y acuerdos en el entorno escolar, promoviendo una participación en las actividades educativas.

La habilidad comunicativa es esencial para la interacción y el trabajo en equipo en diversos contextos, ya que implica la capacidad de expresar ideas con claridad, comprender los mensajes de los demás y adaptar la comunicación según el contexto. El desarrollo de esta habilidad resulta fundamental para el éxito en las relaciones personales, el ámbito profesional y el crecimiento personal. Facilita la expresión pensamientos y emociones de forma precisa, efectiva y apropiada, así como para comprender y responder a los mensajes de los demás. La potenciación de las destrezas comunicativas contribuye a los infantes a expresar sus sentimientos y requerimientos, promoviendo un mejor manejo emocional e interacción en los grupos de trabajos aportando ideas y siendo instrucciones en el progreso de la actividad.

Definiciones de Términos Básicos

Capacidad de resiliencia. La resiliencia facilita la adaptación a cambios y nuevas circunstancias, permitiendo a las personas ajustarse mejor a las situaciones cambiantes de la vida. La capacidad de resiliencia es afrontar eventos difíciles, cuando pasa algo malo, se sienta ira o sufrimiento.

Capacidad de participación. La capacidad de participación se describe a la habilidad de una persona para involucrarse activamente en diferentes actividades, procesos o decisiones dentro de un grupo o entorno, esta capacidad es fundamental para la integración efectiva en comunidades, grupos de trabajo y entornos educativos.

Capacidad comunicativa. La competencia comunicativa se describe a la habilidad de un individuo para desenvolverse de forma adecuada y eficaz dentro de una comunidad de habla específica. Es decir, en un colectivo que usa el mismo idioma y sus reglas. (UNIR, 2020).

Juegos tradicionales. Estas actividades recreativas han perdurado a lo largo del tiempo y se han entregado de una generación a otra dentro de una determinada cultura. Se caracterizan por su simplicidad, su carácter lúdico y su fácil acceso, lo que permite la participación de prácticamente cualquier persona (Aponte et al., 2023, p. 19).

Trabajo en equipo. El trabajo en equipo se concibe como un conjunto de dinámicas de trabajo en las que participan varios integrantes con el propósito de integrarse y colaborar, sin que necesariamente exista la finalidad de establecer ganadores o perdedores entre ellos (Guevara, 2014, citado en Ancalle, 2023, p. 24).

Capítulo II

Metodología

Hipótesis

La investigación tuvo como hipótesis alterna que, los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°0048, San Martín, 2024. Y como nula, los juegos tradicionales no mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024. En cuanto a las hipótesis específicas: (1) Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024; (2) Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa la capacidad de participación en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024; y (3) Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la II.EE. N°0048, San Martín, 2024.

Variable

Variable Independiente: Juegos tradicionales

Variable Dependiente: Trabajo en equipo

Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de la variable independiente

Variable	Definición conceptual	Definición Operacional	Estructura	Descripción
Juegos tradicionales	<p>“Los juegos tradicionales son expresiones lúdicas que hacen parte del acervo cultural de las regiones que permiten valorar las costumbres y tradiciones que fortalecen la identidad cultural, favoreciendo las habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos, gracias a su valor pedagógico”. (Ardila, 2022).</p>	<p>El juego tradicional considerada como una estrategia que repercute en el desarrollo integral de los niños, al fomentar la imaginación, actividad física, resolución de problemas, respeto por las normas y promueve las habilidades sociales y emocionales.</p>	<p>Finalidad</p> <p>Campo de acción</p> <p>Funciones</p>	<p>Los juegos tradicionales en la educación infantil se consideran como herramientas pedagógicas que favorecen al progreso integral de los infantes, conectándolos con su cultura y promoviendo habilidades esenciales para su crecimiento y aprendizaje. Asimismo, en este mismo contexto educativo los juegos tradicionales pueden adaptarse de acuerdo con las necesidades de los niños, independientemente de sus habilidades físicas o cognitivas, puedan participar.</p> <p>El estudio investigativo se implementó con los niños de cinco años de la sección “Caritas felices”, en la II.EE. N° 0048 “Salomón Reátegui Hidalgo”, distrito de Cacatachi, región San Martín.</p> <p>Las actividades lúdicas tradicionales son fundamentales para el desarrollo integral de los niños en sus primeras etapas de vida, ya que les permite aprender y realizar diversas habilidades.</p> <p>Asimismo, incorporan la actividad física, ayudando a los niños para fortalecer sus habilidades motoras tanto gruesas como finas, así como su coordinación y equilibrio.</p>

Finalmente, los juegos tradicionales fomentan habilidades sociales como la comunicación, el trabajo en equipo, el respeto por las reglas y la resolución de conflictos.

Fases Los momentos que considerar en la planificación y conducción de los talleres desarrollando los juegos tradicionales son: Inicio, desarrollo y cierre.

Fundamentos teóricos Los juegos tradicionales son actividades lúdicas que se transmite de generación en generación y que forman parte del patrimonio cultural de una comunidad, estos pueden adaptarse a las necesidades y habilidades de los niños, las reglas pueden modificarse para asegurar que todos puedan participar e interactuar de manera espontánea y divertida. Según el aporte de Vygotsky, quien creía que los juegos tradicionales son esenciales para el desarrollo de habilidades sociales, considera que, a través de estas actividades, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros, a entender y respetar reglas, y a cooperar en grupo; asimismo, se enfatiza que los juegos tradicionales, como parte integral de la cultura, desempeñan un papel crucial en el desarrollo infantil.

Medios y materiales Los materiales utilizados durante la ejecución de la investigación fueron: Latas, coronas

de rey, costales o sacos, pelotas, petate, palicintas y kids de cubos de esponja.

Fuente: *Elaboración propia de las investigadoras.*

Tabla 2

Operacionalización de la variable dependiente

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Trabajo en equipo	“El trabajo en equipo en los niños se desarrolla de manera lúdica y natural a través de actividades recreativas y juegos, este enfoque lúdico no solo hace que el proceso sea más divertido, sino que, también facilita el desarrollo de habilidades sociales y la resolución de conflictos”. (Ancalle, 2023, p. 24).	El trabajo en equipo es una actividad que potencia las actividades recreativas en los niños, son formas naturales y efectivas para fomentar la cooperación y la interacción entre ellos, lo que permite que se diviertan mientras colaboran, facilitando su integración de habilidades sociales esenciales como la comunicación, la participación para trabajar juntos hacia un objetivo común.	Capacidad de resiliencia Capacidad de participación	<ul style="list-style-type: none"> - Presta atención a las opiniones favorables y desfavorables de sus compañeros - Muestra capacidad de escucha ante los demás para pensar y reflexionar frente a una opinión - Comprende consignas asignadas por el adulto a partir de escucha activa que practica. - Escucha atentamente las indicaciones a tener en cuenta para realizar mejor el trabajo en equipo. - Contribuye con ideas para mejorar el trabajo en equipo durante sus juegos tradicionales. - Aporta de manera activa ideas precisas para el desarrollo del trabajo. 	Ordinal

	<ul style="list-style-type: none">- Argumenta con sus propias palabras las estrategias que utiliza en su trabajo de equipo.
Capacidad comunicativa	<ul style="list-style-type: none">- Expresa con claridad ideas que mejoran el desarrollo de su trabajo en equipo.- Comunica asertivamente opiniones para desarrollar el trabajo.- Argumenta de manera clara y precisa las estrategias que utilizó durante el trabajo en equipo.

Fuente: Elaboración propia de las investigadoras.

Metodología

La metodología del estudio se sustentó en el método científico, el cual tuvo como punto de referencia el problema de investigación propuesto por las investigadoras. Según García (2020), “este método posee una gran importancia, pues apoya a la ciencia en su intento de crear conocimiento; además, implica la elaboración de métodos de ensayo y comprobación reconocidos por los especialistas en el ámbito científico y educativo”.

El enfoque considerado en el estudio fue cuantitativo, lo que facilitó obtener informaciones susceptibles para su análisis estadístico en relación con la variable dependiente. Con este propósito, se aplicaron los siguientes procesos: (1) Procedimiento inferencial, que permitió analizar las estructuras identificadas a partir de las observaciones realizadas sobre las variables de estudio, facilitando la comprensión del fenómeno investigado y la obtención de los efectos finales. (2) Procedimiento comparativo, mediante el cual se analizaron y compararon los resultados logrados antes y después de la aplicación de la estrategia de juegos tradicionales en el grupo de estudio (sección “Caritas Felices”). Este procedimiento permitió evaluar los datos a través de una prueba de hipótesis, con la finalidad de aceptar o rechazar la hipótesis alterna planteada. De manera complementaria, se realizó la interpretación de los resultados obtenidos presentados en tablas y gráficos para una mejor comprensión de los hallazgos.

Tipo de estudio

La investigación fue de tipo aplicada. Según Polonia et al. (2020), este tipo de investigación se enfoca principalmente en la solución de problemas concretos, se considera la teoría como un instrumento que debe ser aprendido y aplica su esfuerzo preferencial en el uso de la información, antes que en la construcción de nuevos conceptos teóricos.

Diseño

El diseño de la investigación fue preexperimental, el cual permitió obtener información relevante sobre las variables en estudio al analizar su comportamiento antes y después de la intervención. A partir de los resultados obtenidos, se procedió a identificar y medir la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en la mejora del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048 “Salomón Reátegui Hidalgo”, ubicada en el distrito de Cacatachi, región San Martín. Además, se muestra el esquema del diseño de investigación:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE= Grupo de estudio

O₁ = Información de la preprueba en el grupo de estudio

O₂ = Información del post prueba en el grupo de estudio

X = Juegos tradicionales

Población, muestra y muestreo

Población

Según Sánchez et al. (2018), la población está integrada por todos los casos o elementos que comparten una característica de interés, ya sean personas, objetos o eventos, los cuales pueden ser delimitados dentro de un alcance determinado para el análisis. En este caso, la población estuvo formada por todos los estudiantes de 3, 4 y 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa “Salomón Reátegui Hidalgo”, Cacatachi ubicada en la región san Martín, matriculados en el periodo escolar 2024, conforme al siguiente detalle:

Tabla 3

Población de estudio

Sujetos muestrales según la edad	Cantidad
Niños de 3 años	18
Niños de 4 años	38
Niños de 5 años	28
TOTAL	84

Fuente: Nómina de matrícula 2024 de la I.E. N° 0048, Cacatachi.

Muestra

De acuerdo con Polonia et al. (2020), se considera que la muestra es representativa y que puede estar alrededor de un subconjunto que oscila entre el 20 % y el 30%, el cual es necesario calcular estadísticamente. En la presente investigación, el grupo de estudio quedó conformado por 28 niños de 5 años de la sección “Caritas Felices”, a quienes se les aplicó una ficha de observación para recopilar información relacionada con la variable trabajo en equipo, antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales.

Muestreo

Para Hernández et al. (2015), “la selección de la muestra se categoriza en dos grandes ramas: las muestras no probabilísticas y las muestras probabilísticas” (p. 128). El muestreo considerado fue el no probabilístico por conveniencia; es decir, la muestra de estudio ya estuvo conformada antes de la realización de la investigación.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica aplicada fue la observación. Según Hernández et al. (2015), esta técnica se basa en registrar de manera ordenada, válida y confiable los comportamientos o conductas manifiestas. En cuanto al instrumento, se empleó una ficha de observación para medir el desarrollo del trabajo en equipo en los niños, lo que permitió recopilar información relevante relacionada con la problemática identificada. De acuerdo con Arias y Covinos (2021), este instrumento permite al investigador registrar los eventos que se observa durante el desarrollo del estudio. La ficha de observación fue diseñada en función de diez indicadores relacionados a la capacidad de resiliencia, de participación y comunicativa. Asimismo, fue validada por especialistas en el campo de estudio y, para avalar su confiabilidad, se sometió a la prueba del coeficiente alfa de Cronbach, obteniéndose un valor de 0,830, el cual se ubica en el nivel de confiabilidad “muy bueno”.

Métodos de análisis de datos

El análisis e interpretación de los datos obtenidos se realizó mediante procedimientos estadísticos descriptivos e inferenciales, utilizando el software estadístico SPSS. En primer lugar, los datos fueron registrados y constituidos en la base de datos del programa, lo que permitió el cálculo de estadísticos descriptivos, tales como la media y las medidas de dispersión, entre ellas la desviación estándar y la varianza. Posteriormente, se obtuvieron tablas y gráficos estadísticos para una mejor presentación e interpretación de los resultados. Asimismo, evaluamos la distribución de los datos con la finalidad de determinar el procesamiento estadístico más adecuada. Finalmente, aplicó las pruebas correspondientes para la comprobación de hipótesis, considerando la igualdad de varianzas según los criterios estadísticos establecidos.

Capítulo III

Resultados Obtenidos

Presentación de Datos Generales, Análisis, e Interpretación de Resultados

Resultados descriptivos

Tabla 4

Puntajes para la variable trabajo en equipo y dimensiones

Dimensiones / Variable	Mala	Regular	Buena
Capacidad de resiliencia	4 a 6	7 a 9	10 a 12
Capacidad de participación	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Capacidad comunicativa	3 a 5	6 a 7	8 a 9
Trabajo en equipo	10 a 16	17 a 23	24 a 30

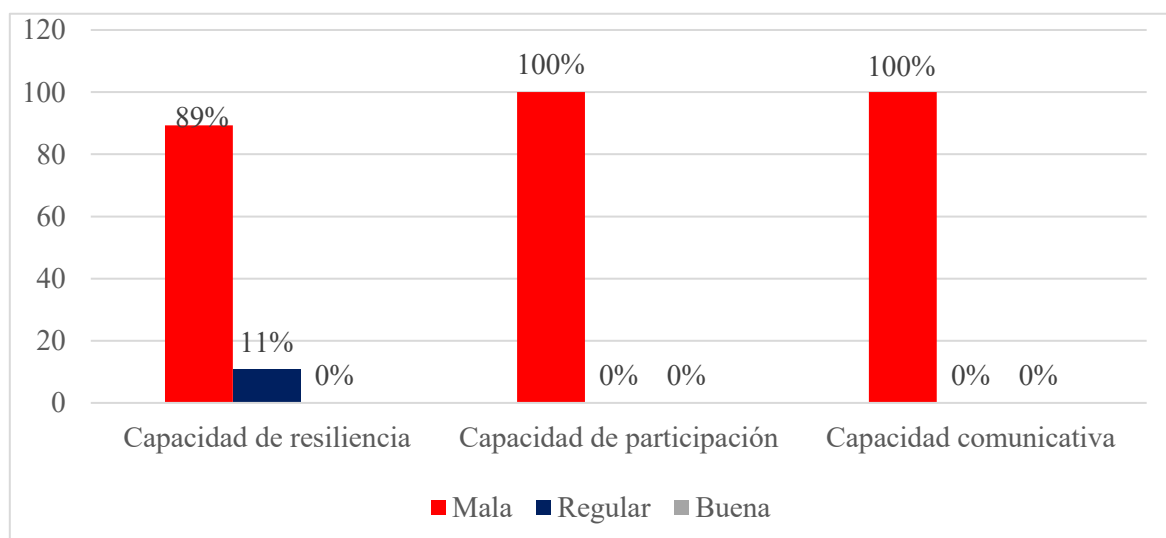
Fuente: Ficha de observación.

En la Tabla 4, se presentan los rangos de puntajes establecidos para la variable “trabajo en equipo” y sus dimensiones: capacidad de resiliencia, capacidad de participación y capacidad comunicativa. Cada dimensión se evalúa en tres categorías: “Mala”, “Regular” y “Buena”. En la dimensión capacidad de resiliencia, los puntajes oscilan entre 4 a 6 para la categoría “Mala”, entre 7 a 9 para “Regular”, y entre 10 a 12 para “Buena”. En cuanto a las dimensiones, capacidad de participación y capacidad comunicativa, los rangos establecidos son de 3 a 5 para “Mala”, de 6 a 7 para “Regular” y de 8 a 9 para “Buena”. Finalmente, para la variable global “trabajo en equipo”, los puntajes se distribuyen de 10 a 16 en la categoría “Mala”, de 17 a 23 en “Regular” y de 24 a 30 en “Buena”.

Tabla 5***Evaluación del trabajo en equipo antes de aplicar los juegos tradicionales***

Dimensiones / Variable	Mala		Regular		Buena		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Capacidad de resiliencia	25	89,3	3	10,7	0	0,0	28	100
Capacidad de participación	28	100,0	0	0,0	0	0,0	28	100
Capacidad comunicativa	28	100,0	0	0,0	0	0,0	28	100
Trabajo en equipo	28	100,0	0	0,0	0	0,0	28	100

Fuente: Ficha de observación.

Figura 1***Evaluación del trabajo en equipo antes de aplicar los juegos tradicionales***

Fuente: Ficha de observación.

En la Tabla 5 y la Figura 1, se presentan los resultados de la evaluación inicial del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la I.I.E.E. N° 0048, San Martín, 2024, antes de la aplicación de los juegos tradicionales. En la dimensión, capacidad de resiliencia, el 89,3 % (25 niños) obtuvo la calificación de “Mala”, mientras que el 10,7 % (3 niños) alcanzó la categoría “Regular”; no se registraron casos en la categoría “Buena”. En las dimensiones, capacidad de participación y capacidad comunicativa, así como en la variable global “trabajo en equipo”, el 100 % de los niños evaluados (28) se ubicó en la categoría “Mala”, sin registros en las

categorías “Regular” o “Buena”. Estos resultados evidencian un nivel inicial bajo en todas las dimensiones evaluadas, previo a la intervención mediante juegos tradicionales.

Tabla 6

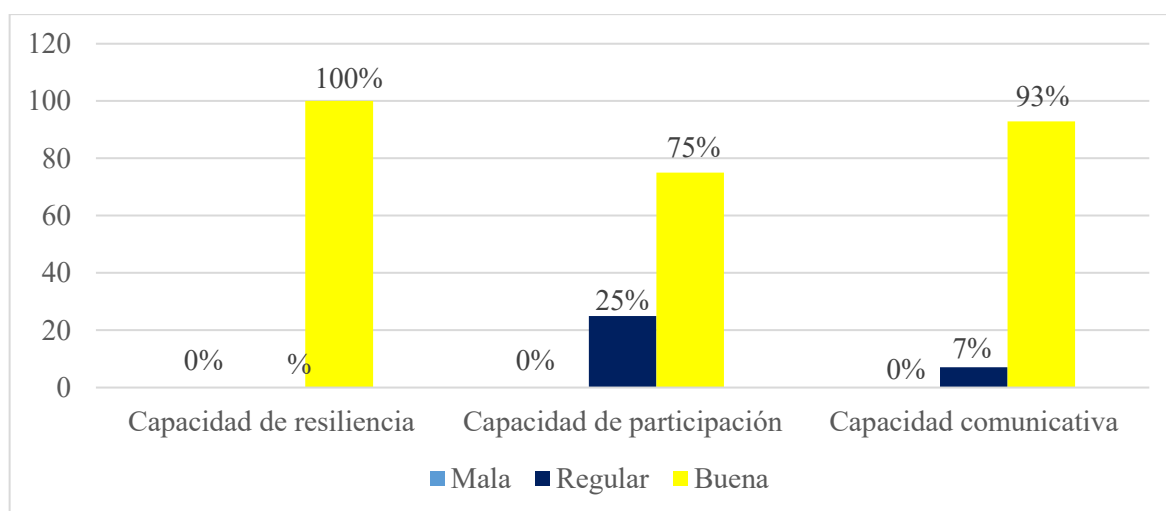
Evaluación del trabajo en después de aplicar los juegos tradicionales

Dimensiones / Variable	Mala		Regular		Buena		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Capacidad de resiliencia	0	0,0	0	0,0	28	100,0	28	100
Capacidad de participación	0	0,0	7	25,0	21	75,0	28	100
Capacidad comunicativa	0	0,0	2	7,1	26	92,9	28	100
Trabajo en equipo	0	0,0	0	0,0	28	100,0	28	100

Fuente: Ficha de observación.

Figura 2

Evaluación del trabajo en equipo después de aplicar los juegos tradicionales



Fuente: Ficha de observación.

En la Tabla 6 y la Figura 2 se presentan los resultados de la evaluación del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la IIEE. N° 0048, San Martín, 2024, tras la aplicación de los juegos tradicionales. En la dimensión, capacidad de resiliencia, el 100 % de los niños evaluados (28) alcanzó la categoría “Buena”, sin registrarse casos en las categorías “Mala” o “Regular”.

En la dimensión, capacidad de participación, el 75 % (21 niños) fue calificado en la categoría “Buena”, mientras que el 25 % (7 niños) se ubicó en “Regular”. En cuanto a la capacidad comunicativa, el 92,9 % (26 niños) obtuvo la categoría “Buena” y el 7,1 % (2 niños) alcanzó “Regular”. Finalmente, en la variable global “trabajo en equipo”, el 100 % de los niños evaluados (28) fue calificado en la categoría “Buena”. Estos resultados evidencian una mejora significativa en todas las dimensiones evaluadas después de la intervención con juegos tradicionales.

Resultados inferenciales

Objetivo específico 1: Demostrar que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024.

Prueba de hipótesis para la dimensión capacidad de resiliencia (post experimento)

Tabla 7

Evaluación de la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años

	Pre Test	Post Test
Muestra	28	28
Varianza	0,914	0,434

Fuente: Ficha de observación.

La Tabla 7, presenta la evaluación de la capacidad de resiliencia en los 28 niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024, considerando los resultados obtenidos en el Pretest y el Postest. La variación registrada en el Pretest fue de 0,914, mientras que en el Postest se observa una disminución a 0,434.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 2,11)

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1);(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,90

Condición

Si $V_F > V_g$, entonces ambas pruebas tienen varianzas iguales

Si $V_F < V_g$, entonces ambas pruebas tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como $V_F < V_g$, se concluye que ambas Pruebas tienen varianzas desiguales.

Tabla 8***Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales***

	Pre Test	Post Test
Media	5,392857143	11,28571429
Varianza	0,914021164	0,433862434
Observaciones	28	28
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	48	
Estadístico t	-26,85831322	
P(T<=t) una cola	7,14492E-31	
Valor crítico de t (una cola)	1,677224196	
P(T<=t) dos colas	1,42898E-30	
Valor crítico de t (dos colas)	2,010634758	

Fuente: Ficha de observación.

La Tabla 8, muestra los resultados de una prueba t para dos muestras con varianzas desiguales, aplicada para evaluar la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la I.E. N° 0048, San Martín, 2024. La prueba se realizó con 28 observaciones tanto en el Pretest como en el Postest, obteniéndose un valor p de 1,42898E-30 (dos colas), el cual es inferior a 0,05. Este resultado indica la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del Pretest y el Postest, lo que evidencia que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la institución educativa mencionada.

Objetivo específico 2: Demostrar los juegos tradicionales mejoran la capacidad de participación en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024.

Prueba de hipótesis para la capacidad de participación (post experimento)

Tabla 9***Evaluación de la capacidad de participación en los niños de 5 años***

	Pre Test	Post Test
Muestra	28	28
Varianza	0,300	0,646

Fuente: Ficha de observación.

La Tabla 9, presenta la evaluación de la capacidad de participación en los 28 niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024, considerando los resultados obtenidos en el Pretest y el Postest. La variación registrada en el Pretest fue de 0,300, mientras que en el Postest se observa un incremento a 0,646.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 2,15)

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1);(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,90

Condición

Si $VF > Vg$, entonces ambas pruebas varianzas iguales

Si $VF < Vg$, entonces ambas pruebas varianzas desiguales

Comparación:

Como $VF < Vg$, se concluye que ambas Pruebas tienen varianzas desiguales.

Tabla 10***Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales***

	Pre Test	Post Test
Media	3,321428571	8,142857143
Varianza	0,30026455	0,645502646
Observaciones	28	28
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	48	
Estadístico t	-26,23388616	
P(T<=t) una cola	2,05929E-30	
Valor crítico de t (una cola)	1,677224196	
P(T<=t) dos colas	4,11857E-30	
Valor crítico de t (dos colas)	2,010634758	

Fuente: Ficha de observación.

La Tabla 10, muestra los resultados de una prueba t para dos muestras con varianzas desiguales, aplicada para evaluar la capacidad de participación en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024. Con 28 observaciones en el Pre Test y Post Test, lo que resulta un valor p de 4,11857E-30 (dos colas), menor que 0.05. Esto indica que existe una diferencia estadísticamente significativa entre el Pretest y el Posttest, lo que evidencia que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de participación en los niños de 5 años de la institución educativa mencionada.

Objetivo específico 3: Demostrar los juegos tradicionales mejoran la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024.

Prueba de hipótesis para la capacidad comunicativa (post experimento)

Tabla 11***Evaluación de la capacidad comunicativa en los niños de 5 años***

	Pre Test	Post Test
Muestra	28	28
Varianza	0,175	0,343

Fuente: Ficha de observación.

La Tabla 11, presenta la evaluación de la capacidad comunicativa en los 28 niños de 5 años de la I.E. N° 0048, San Martín, 2024, considerando los resultados obtenidos en el Pre Test y el Post Test. La variación registrada en el Pre Test es de 0,175, mientras que en el Post Test aumenta a 0,343.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

($V_g = 1,96$)

Varianza Fisher (95%) = $(n_1 - 1); (n_2 - 1)$

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,90

Condición

Si $VF > V_g$, entonces ambas pruebas tienen varianzas iguales

Si $VF < V_g$, entonces ambas pruebas tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como $VF < V_g$, se concluye que ambas Pruebas tienen varianzas desiguales.

Tabla 12

Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas desiguales

	Pre Test	Post Test
Media	3,214285714	8,25
Varianza	0,174603175	0,342592593
Observaciones	28	28
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	49	
Estadístico t	-37,05208196	
P($T \leq t$) una cola	8,42837E-38	
Valor crítico de t (una cola)	1,676550893	
P($T \leq t$) dos colas	1,68567E-37	
Valor crítico de t (dos colas)	2,009575237	

Fuente: Ficha de observación.

La Tabla 12, muestra los resultados de una prueba t para dos muestras con varianzas desiguales, aplicada para evaluar la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024. Con 28 observaciones tanto en el Pretest como en el Postest, se obtuvo un valor p de 1,68567E-37 (dos colas), el cual es inferior a 0,05. Este resultado sugiere la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del Pretest y el Postest, lo que evidencia que los juegos tradicionales mejoran la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la institución educativa mencionada.

Objetivo general: Comprobar que los juegos tradicionales mejoran el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024.

Prueba de hipótesis para la variable trabajo en equipo (post experimento)

Tabla 13

Evaluación del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024

	Pre-Test	Post Test
Muestra	28	28
Varianza	1,698	2,300

Fuente: Ficha de observación.

La Tabla 13, presenta la evaluación del trabajo en equipo en los 28 niños de 5 años de la I.E. N° 0048, San Martín, 2024. Considerando los resultados logrados en el Pre-Test y el Post Test. La variación registrada en el Pre-Test es de 1,698, mientras que en el Post Test aumenta a 2,300.

Prueba de igualdad de varianzas

Cálculo de la relación entre la varianza más alta y la más baja

Varianza mayor / varianza menor = Varianza Grupal

(Vg = 1,35)

Varianza Fisher (95%) = (n1 -1);(n2-1)

Valor crítico para determinar la desigualdad de varianzas

VF = 1,90

Condición

Si $VF > Vg$, entonces ambas pruebas tienen varianzas iguales

Si $VF < Vg$, entonces ambas pruebas tienen varianzas desiguales

Comparación:

Como $VF > Vg$, se concluye que ambas Pruebas tienen varianzas iguales.

Tabla 14***Prueba t para dos muestras suponiendo varianzas iguales***

	Pre-Test	Post Test
Media	11,92857143	27,67857143
Varianza	1,698412698	2,30026455
Observaciones	28	28
Varianza agrupada	1,999338624	
Diferencia hipotética de las medias	0	
Grados de libertad	54	
Estadístico t	-41,67747484	
P(T<=t) una cola	4,78721E-43	
Valor crítico de t (una cola)	1,673564906	
P(T<=t) dos colas	9,57442E-43	

Fuente: Ficha de observación.

Contrastación de prueba de hipótesis**Hipótesis alterna (Ha)**

Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024.

Hipótesis nula (H0)

Los juegos tradicionales no mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024.

Regla decisiva

Si el p valor es $\geq 0,05$ se acepta la Hipótesis Nula (H0).

Si el p valor $\leq 0,05$ se rechaza la Hipótesis Nula, por lo tanto, se acepta la Hipótesis Alternativa (Ha).

La Tabla 14, muestra los resultados de la prueba t de Student para dos muestras con varianzas iguales, aplicada para evaluar el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024. La prueba se realizó con 28 observaciones tanto en el Pretest como en el Postest, obteniéndose un valor p de $9,57442E-43$ (dos colas), el cual es inferior a $0,05$. Este resultado sugiere la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del Pretest y el Postest, lo que evidencia que los juegos tradicionales mejoran el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la institución educativa mencionada.

Discusión de Resultados

De acuerdo con el objetivo de la investigación, que fue comprobar que los juegos tradicionales mejoran el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024, se observan en las Tablas 5 y 6 los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales. En la preprueba, el 100 % de la muestra se ubicó en la escala de calificación “Mala”; mientras que, en la posprueba, el 100 % del grupo de estudio se situó en la escala “Buena”, lo que evidencia que los juegos tradicionales mejoran significativamente el trabajo en equipo en los niños de 5 años. Estos resultados coinciden con lo señalado por Aponte, España y López (2023), quienes en su investigación sostienen que la utilización de juegos tradicionales constituye un método eficaz para optimizar la comunicación y la interacción social, contribuyendo a un notable mejoramiento en estos aspectos y favoreciendo la creación de relaciones de amistad entre los niños. De manera similar, Flores (2024) indica que la incorporación de juegos tradicionales propios de la cultura local, como veo-veo, trompo, rayuela y juegos con cuerdas, produjo mejoras significativas en diversas áreas del desarrollo infantil, entre ellas el pensamiento lógico-matemático.

Desde una perspectiva cultural, Öfeles (2018) sostiene que, los juegos tradicionales, también denominados juegos clásicos o populares, forman parte del patrimonio cultural de un país o comunidad, ya que han perdurado a lo largo del tiempo y se han transmitido de generación en generación, desde los abuelos hasta los padres y los hijos. En la misma línea, Ardila (2022) señala que los juegos tradicionales contribuyen a los procesos educativos y evolutivos del ser humano, permitiendo reflexionar sobre los hábitos, costumbres y formas de vida de generaciones pasadas, y reconociendo su aporte al patrimonio cultural de la civilización. Asimismo, Martínez (2023) afirma que el uso de juegos tradicionales en el

desarrollo de la expresión corporal permite identificar inicialmente deficiencias en esta área; sin embargo, su aplicación sistemática favorece la capacidad de los niños para expresarse e integrarse mediante el movimiento corporal, fortaleciendo su desarrollo integral.

En relación con la variable trabajo en equipo, Ruíz et al. (2023) indican esta capacidad permite en los estudiantes participación activa, la integración entre grupos, aprender a intercambiar roles y a mejorar la comunicación. En este mismo marco, Bonifacio (2024) afirma que trabajar en equipo fomenta un sentido de pertenencia y propósito compartido entre los miembros. En tal sentido, el trabajo en equipo es una destreza que se puede desarrollar y mejorar con la práctica y la experiencia, y su dominio es clave para el logro en diversos ámbitos de la vida. Al respecto, Guevara (2014, como se citó en Ancalle, 2023) define el trabajo en equipo como un conjunto de dinámicas en las que participan varios integrantes con el fin de integrarse y colaborar, sin la necesidad de establecer ganadores o perdedores. Complementariamente, Navarro et al. (2018) destacan que, las actividades desarrolladas durante el juego favorecen la integración y socialización de los miembros de cada equipo de trabajo. Asimismo, Cotán et al. (2021) señalan que, la organización de actividades de trabajo en equipo fortalece las relaciones interpersonales y facilita la participación de todos los integrantes en diversas situaciones. Por lo que, es fundamental implementar diversas actividades como es el juego tradicional que mejoren el trabajo en equipo en los niños, asimismo, favorezcan el desarrollo de la capacidad de resiliencia, de participación y de comunicación.

Capítulo IV

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

El análisis de la mejora del trabajo en equipo en los niños de 5 años de la II.E.E. N° 0048, permitió evaluar la influencia de los juegos tradicionales como estrategia pedagógica. Los resultados del Pretest y Postest mostraron medias de 11,93 y 27,68, respectivamente, lo que evidencia un incremento significativo en el desempeño del trabajo en equipo. Asimismo, la prueba t para dos muestras con varianzas iguales arrojó un valor p de $9,57E-43$ (dos colas), el cual es considerablemente menor que el nivel de significancia de 0,05, lo que confirma la existencia de una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes del Pretest y el Postest. En consecuencia, se determina que los juegos tradicionales tienen un impacto positivo en la mejora del trabajo en equipo en los niños evaluados.

Los juegos tradicionales influyen positivamente en la mejora de la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, La comparación de las medias muestra que el puntaje promedio en el Postest (11,29) supera significativamente al del Pretest (5,39). La prueba t realizada bajo la suposición de varianzas desiguales, arrojó un valor p de $1,43E-30$ (dos colas), el cual es considerablemente menor que el nivel de significancia de 0,05, lo que confirma que la diferencia entre las medias es estadísticamente significativa. De esta manera, la reducción de la varianza de 0,914 en el Pretest a 0,434 en el Postest refleja una mejora en los resultados obtenidos.

Los juegos tradicionales influyen positivamente en la mejora de la capacidad de participación en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024. La comparación de las medias evidencia que el puntaje promedio en el Postest (8,14) supera significativamente al del Pretest (3,32). La prueba t realizada bajo la suposición de varianzas desiguales, arrojó un valor p de $4,12E-30$ (dos colas), el cual es considerablemente menor que el nivel de significancia de 0,05, lo que confirma que la diferencia entre las medias es estadísticamente significativa. Estos resultados demuestran que los juegos tradicionales son efectivos para potenciar la capacidad de participación en los niños, destacando su valor como herramienta pedagógica.

Los juegos tradicionales mejoran significativamente la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la II.EE. N° 0048, San Martín, 2024. Los resultados muestran que el puntaje promedio en el Post Test (8,25) supera ampliamente al del Pre Test (3,21). La prueba t realizada

bajo la suposición de varianzas desiguales arrojó un valor p de $1,69E-37$ (dos colas), significativamente bajo un nivel de significancia de 0.05, con el cual se ha determinado con confianza que la diferencia entre los promedios es de significancia estadística. Los resultados sugieren que los juegos tradicionales son una estrategia efectiva para mejorar las habilidades comunicativas en los niños y refuerzan aún más su valor pedagógico.

Recomendaciones

A las maestras del nivel inicial incorporar los juegos tradicionales en la planificación de las actividades de aprendizaje, con el propósito de fomentar el trabajo en equipo entre los niños, fortalecer sus habilidades sociales y promover valores como la cooperación y el respeto mutuo en el aula.

A los directivos de la Institución Educativa N.º0048, San Martín, se les recomienda promover y respaldar el uso de juegos tradicionales como estrategia pedagógica dentro de la práctica docente, facilitando espacios, materiales y orientaciones que contribuyan al desarrollo de los preescolares.

A los docentes de la EESPP “Tarapoto” se les recomienda fortalecer la preparación de los estudiantes de diferentes programas de estudio del pedagógico en el desarrollo de investigaciones de tipo aplicada, orientándolos a reconocer la importancia de la investigación en su labor docente, a fin de que puedan integrar de manera efectiva la teoría y la práctica en sus futuras aulas y contribuir significativamente en el proceso educativa.

A los alumnos del pedagógico motivarse a desarrollar investigaciones de tipo aplicada, orientadas a la generación de propuestas innovadoras y prácticas que contribuyan al desarrollo integral de los niños, promoviendo la aplicación de los conocimientos adquiridos en la realidad educativa.

Referencias Bibliográficas

- Alfaro, S. J., & Silva, E. M. (2024). *Juegos tradicionales para desarrollar las competencias matemáticas en los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 072 – Celendín* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Cajamarca.
- Ancalle, N. S. (2023). *Habilidades interpersonales y trabajo en equipo en niños de 5 años de la I.E. Antonio Guevara de Tambopata* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios.
<https://repositorio.unamad.edu.pe/handle/20.500.14070/1052>
- Aponte, A. A., España, J. E., & López, J. F. (2023). Juegos tradicionales: Vehículo para mejorar la socialización. *Revista de Educación y Desarrollo Social*.
<https://repository.uniminuto.edu/server/api/core/bitstreams/6cd62521-7c26-4765-857f-045715ad53ad/content>
- Ardila-Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: Aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital Actividad Física y Deporte*, 8(1), e2152.
<https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseños y metodología de la investigación*. Editorial San Marcos.
- Bonifacio, R. (2024). Trabajo en equipo: Guía completa de ventajas y roles. *Shiftbase*.
<https://www.shiftbase.com/es/glosario/trabajo-en-equipo>
- Canaza, S. M., & Canaza, E. (2024). Convivencia escolar: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 2616–7964.
<https://revistahorizontes.org>
- Ccahuana, C. L., & Cuarez, E. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una institución educativa básica del distrito de Rocchacc–Chincheros, Apurímac* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga.
<https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/6251d285-34e8-4cef-9eac-5b617681e800/content>
- Chávez, A. (2017). *El canto como estrategia para mejorar la socialización de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N.º 1528, Cochadén–Hualgayoc* [Tesis de licenciatura]. Perú.
- Cotán, A., García, I., & Gallardo, J. (2021). Trabajo colaborativo en línea como estrategia de aprendizaje en entornos virtuales: Una investigación con estudiantes universitarios de

Educación Infantil y Educación Primaria. *Educación*, 30(58).
<https://doi.org/10.18800/educacion.202101.0007>

Flores, M. (2024). *Juegos tradicionales y desarrollo psicomotor en niños de 4 años de la Institución Educativa Santa Bárbara* [Tesis de licenciatura]. Universidad Peruana Los Andes.

https://repositorio.upla.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12848/8193/T037_72282535_T.pdf

Garay, B., Álvarez, A., & Teresa, M. (2022). Las instalaciones artísticas en educación infantil: Experiencias lúdicas y performativas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(3).
<https://doi.org/10.5209/aris.77053>

García, B. (2020). *Una mirada al método científico*. Editorial Académica Española.

García, V. N., & Tarazona, A. K. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista Educare*.

González, C., Ramírez, L., & Sánchez, M. (2019). Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la identidad cultural. *Revista Científica*, 4(13), 197–205.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.13.11.197-205>

Guevara, M. F. (2014). *Estrategias de aprendizaje cooperativo y comprensión lectora con textos filosóficos en estudiantes de la Facultad de Educación* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios.

Hernández, H. M., & Isla, N. E. (2022). *Conducta asertiva y trabajo en equipo en preescolares de la Institución Educativa N.º 285, Bagua* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional Intercultural Fabiola Salazar Leguía de Bagua.
<https://hdl.handle.net/20.500.14077/2951>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2015). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Jiménez, A. (2018). Inteligencia emocional. En AEPap (Ed.), *Curso de actualización en pediatría 2018* (pp. 457–469). Lúa Ediciones 3.0.

Lavega, P., & Roque, J. (2023). Juegos tradicionales y deportes para la inclusión. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 26(3).
<https://doi.org/10.6018/reifop.560941>

- Linares, R. (2023). *Los 12 hábitos de las personas resilientes*. El Prado Psicólogos. <https://www.elpradopsicologos.es/blog/resiliencia-resilientes/>
- Martínez, B. S. (2023). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del subnivel inicial del proyecto SAFPI de la parroquia Poaló, durante el año lectivo 2022–2023* [Tesis de licenciatura]. Universidad Técnica de Cotopaxi. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/9949>
- Matus, C. (2021). *Teoría del juego social*. Universidad Nacional de Lanús. <https://repositorio.esocite.la/972/>
- Meca, P. E. (2023). *El trabajo en equipo para el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de 5 años de educación inicial* [Tesis de licenciatura]. <https://hdl.handle.net/11042/6224>
- Mena, I. (2018). *El desarrollo de la autonomía en la infancia: Programa de aplicación en el aula*. Editorial Graó.
- Merma, F. G. (2024). *Juegos tradicionales y pensamiento lógico-matemático en estudiantes de 5 años de instituciones educativas del nivel inicial del distrito de Llalli* [Tesis de licenciatura]. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez. <https://repositorio.uancv.edu.pe/handle/UANCV/894>
- Molina, D. (2021). *Trabajo en equipo: Definición, ventajas y roles*.
- Navarro, R., Álvarez, M., & Basanta, S. (2015). Los juegos y actividades tradicionales como reflejo de la sociedad: Estudio comparativo entre la población adulta y los escolares de educación secundaria obligatoria. *Revista Digital de Educación Física*, 6(33), 111–132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5223668>
- Öfele, M. (2018). *Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas*. EFDeportes. <https://www.efdeportes.com/efd13/juegtra.htm>
- Oré, V. V., & Vila, L. L. (2021). *Juegos tradicionales en el proceso de socialización de niños en una institución educativa inicial del distrito de Quechachecha, Cusco* [Tesis de licenciatura]. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d700fe84-469b-46bb-b399-30a9a8c005cc/content>
- Pérez, A. (2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*. Universidad Espíritu Santo.

<https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>

- Polanía, C. L., Cardona, F. A., Castañeda, G. I., Vargas, I. A., Calvache, O. A., & Abanto, W. A. (2020). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa: Aspectos conceptuales y prácticos para su aplicación en educación superior*. Editorial Universidad de la Amazonia.
- Quiroz, E. V. (2018). *Juego cooperativo y desarrollo de habilidades de interacción social en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N.º 7096 “Príncipe de Asturias”* [Tesis de licenciatura]. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.
- Raffino, M. E. (2020). *Relaciones interpersonales*. Concepto.de. <https://concepto.de/relaciones-interpersonales/>
- Reinoso, M. C. (2023). *Juegos tradicionales para el desarrollo de la lateralidad en niños de educación inicial y preparatoria de la Escuela de Educación Básica “Ficoa”, cantón Pedro Moncayo, provincia de Pichincha* [Tesis de licenciatura]. Universidad Técnica del Norte. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/13528>
- Romero, J. (2025). *Juegos tradicionales y su influencia en la socialización en los niños* [Tesis de licenciatura]. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto. <https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe/>
- Ruiz Aguirre, E. I., Martínez de la Cruz, N. L., & Galindo González, R. M. (2023). El trabajo en equipo y la colaboración como habilidades blandas para la formación de la ciudadanía democrática. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(5), 368–378. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i5.1323>
- Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. Universidad Ricardo Palma.
- Sánchez, J., & Sánchez, J. (2018). Particularidades de la convivencia escolar en las escuelas del suroriente de Barranquilla. *Revista Encuentros*, 16(2), 92–116. <https://doi.org/10.15665/encuent.v16i02.1411>

Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). (2020). *Las competencias comunicativas, clave en la enseñanza de un idioma*. <https://www.unir.net/educacion/revista/competencias-comunicativas/>

United Nations Office on Drugs and Crime. (2021). *Empatía: Super habilidades*. https://www.unodc.org/res/listen-first/super-skills/empathy_html/SkillSheets_Templates_spanish_revised_final_real_14_11_Empathy.pdf

Anexos

Anexo N° 01: Matriz de Consistencia

Título: Juegos tradicionales para mejorar el trabajo en equipo en niños de 5 años.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera los juegos tradicionales mejoran el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024?.</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Comprobar que los juegos tradicionales mejoran el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el trabajo en equipo en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024.</p>	<p>Técnica</p> <p>Técnica de observación.</p>
<p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo los juegos tradicionales mejoran la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024?. • ¿Cómo los juegos tradicionales mejoran la capacidad de participación en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024?. • ¿Cómo los juegos tradicionales mejoran la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024?. 	<p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024. • Demostrar que los juegos tradicionales mejoran la capacidad de participación en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024. • Demostrar que los juegos tradicionales mejoran la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024. 	<p>Hipótesis Específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa la capacidad de resiliencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024. • Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa la capacidad de participación en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024. • Los juegos tradicionales mejoran de manera significativa la capacidad comunicativa en los niños de 5 años de la 	<p>Instrumentos</p> <p>Ficha de observación.</p>

Institución Educativa N° 0048, San Martín,
2024.

Diseño de investigación

Población y muestra

Variables y dimensiones

El diseño responde al preexperimental.

A continuación, se muestra el esquema del diseño de investigación:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE. = Grupo de estudio

O₁ = Información de la pre prueba en el grupo de estudio

O₂ = Información del post prueba en el grupo de estudio

X = Juegos tradicionales

Población

En el presente estudio, la población estará constituida por todos los niños y niñas de 3, 4 y 5 años de la I.E. N° 0048 “Salomón Reátegui Hidalgo”, Cacatachi, San Martín, matriculados en el periodo lectivo 2024, según el detalle:

Sujetos muestrales según la edad	Cant.
Niños de 3 años	18
Niños de 4 años	38
Niños de 5 años	28
TOTAL	84

Muestra

La muestra estará conformada por 28 niños de 5 años de la sección Caritas Felices de la I.E. N° 0048 “Salomón Reátegui Hidalgo”, Cacatachi, San Martín.

Variable	Estructura / Dimensiones
V.I.: Juegos tradicionales	Finalidad
	Campo de acción
	Funciones
	Fundamento teórico
	Fases
	Materiales o recursos
V.D.: Trabajo en equipo	Capacidad de resiliencia
	Capacidad de participación
	Capacidad comunicativa

Anexo N° 03: Ficha de Validación de Instrumentos

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024

Lic. Bessy Lopez Saavedra

Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle nuestro cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada: "**Juegos tradicionales para mejorar el trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa N°0048, San Martín, 2024**". A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

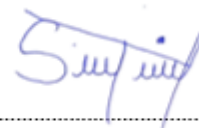
Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir la comprensión lectora en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicitamos tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperamos tener la acogida a nuestra petición, hacemos propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
D.N.I. 76550704



Orfelinda Sánchez Cabrera
D.N.I. 74360501

Adjuntamos:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Operacionalización de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

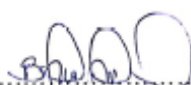
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Bessy Lopez Saavedra, por la presente deajo en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado **“Juegos tradicionales para mejorar el trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024”**, de las autoras Jhuleydi Xiomara Chavez Perez y Orfelinda Sanchez Cabrera, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024



.....
Lic. Bessy Lopez Saavedra

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto : Lic. Bessy Lopez Saavedra
 Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
 Especialidad : Inicial
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir el trabajo en equipo
 Autoras del instrumento : Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
 Orfelinda Sanchez Cabrera

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: trabajo en equipo					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				✓	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL						


(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El Instrumento es apto para su aplicación

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 49

Tarapoto, 19 diciembre de 2024



 Lic. Bessy Lopez Saavedra

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024

Mag. Luis Ramírez Gonzáles

Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle nuestro cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada: "**Juegos tradicionales para mejorar el trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa N°0048, San Martín, 2024**". A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

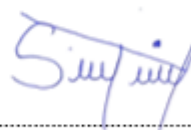
Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir la comprensión lectora en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicitamos tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperamos tener la acogida a nuestra petición, hacemos propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
D.N.I. 76550704



Orfelinda Sánchez Cabrera
D.N.I. 74360501

Adjuntamos:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Operacionalización de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

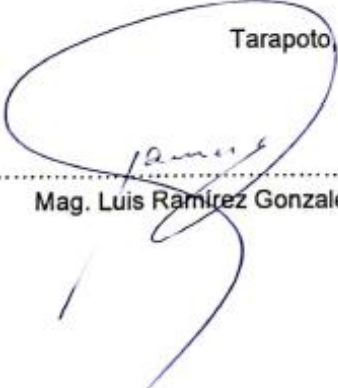
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Luis Ramírez Gonzales, por la presente dejo en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado **“Juegos tradicionales para mejorar el trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024”**, de las autoras Jhuleydí Xiomara Chavez Perez y Orfelinda Sanchez Cabrera, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024



.....
Mag. Luis Ramírez Gonzales

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto : Mag. Luis Ramírez Gonzales
 Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
 Especialidad : Inicial
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir el trabajo en equipo
 Autoras del instrumento : Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
 Orfelinda Sanchez Cabrera

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					5
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				4	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: trabajo en equipo				4	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					4
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					4
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				4	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				4	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					4
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					4
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					4
PUNTAJE TOTAL						46

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

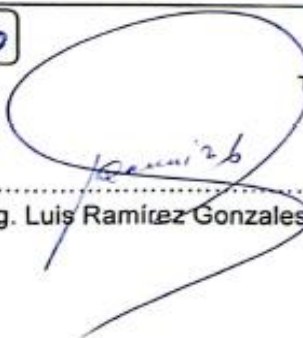
III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

El instrumento es apropiado para aplicar.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

46

Tarapoto, 19 diciembre de 2024



 Mag. Luis Ramírez Gonzales

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024

Dra. Ibis Lizeth López Novoa

Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarle nuestro cordial saludo e informarle que estamos elaborando nuestra tesis titulada: "**Juegos tradicionales para mejorar el trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa N°0048, San Martín, 2024**". A fin de optar el título profesional de Licenciada en Educación Inicial.

Por ello, estamos desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de la ficha de observación para medir la comprensión lectora en los niños, instrumento que permite la recolección de datos en la muestra de estudio, siendo este proceso de validación de juicio de expertos un requisito para continuar con la ejecución de nuestra investigación. Solicitamos tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación.

Esperamos tener la acogida a nuestra petición, hacemos propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
D.N.I. 76550704



Orfelinda Sánchez Cabrera
D.N.I. 74360501

Adjuntamos:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Operacionalización de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, Ibis Lizeth López Novoa, por la presente dejo en constancia de haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizados en la ejecución de la investigación, titulado **“Juegos tradicionales para mejorar el trabajo en equipo en niños de 5 años de la Institución Educativa N° 0048, San Martín, 2024”**, de las autoras Jhuleydi Xiomara Chavez Perez y Orfelinda Sanchez Cabrera, estudiantes del Programa de Estudios de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Por tanto, después de haber revisado el instrumento y verificado que reúne los requisitos suficientes y necesario para ser considerados válidos, se determina, que cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren pertinentes.

Tarapoto, 19 de diciembre de 2024


C_{PPS}
Dra. Ibis Lizeth López Novoa
Reg. N° 0358737

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Nombres del experto : Dra. Ibis Lizeth López Novoa
 Institución donde labora : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"
 Especialidad : Inicial
 Instrumento de evaluación : Ficha de observación para medir el trabajo en equipo
 Autoras del instrumento : Jhuleydí Xiomara Chavez Perez
 Orfelinda Sanchez Cabrera

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

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

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable: trabajo en equipo				✓	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL						48

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Instrumento apto a ser aplicado en la ejecución de la investigación.

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 48

Tarapoto, 19 diciembre de 2024





Dra. Ibis Lizeth López Novoa
Reg. N° 0358737

Anexo N° 04: Base de Datos

RESULTADOS DEL PRE TEST

N	Capacidad de resiliencia					Capacidad de participación				Capacidad comunicativa				
	P1	P2	P3	P4	D1	P5	P6	P7	D2	P8	P9	P10	D3	PRE
1	1	1	1	2	5	1	2	1	4	1	2	1	4	13
2	1	1	1	1	4	2	1	2	5	1	1	1	3	12
3	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	10
4	1	1	1	1	4	1	2	1	4	1	1	1	3	11
5	2	2	2	1	7	2	1	1	4	1	2	1	4	15
6	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	2	1	4	11
7	1	1	2	2	6	1	1	1	3	1	1	1	3	12
8	1	1	2	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	11
9	1	2	1	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	11
10	2	1	2	1	6	1	1	1	3	1	1	1	3	12
11	2	1	2	2	7	1	1	1	3	1	2	1	4	14
12	2	2	1	1	6	1	1	1	3	1	1	1	3	12
13	1	1	2	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	11
14	1	2	1	2	6	1	1	2	4	1	2	1	4	14
15	1	1	2	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	11
16	1	1	2	2	6	1	1	1	3	1	1	1	3	12
17	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	10
18	2	1	2	2	7	1	1	1	3	1	1	1	3	13
19	1	1	1	1	4	1	1	1	3	1	1	1	3	10
20	1	2	2	1	6	1	1	1	3	1	1	1	3	12
21	1	1	2	1	5	1	1	1	3	1	1	1	3	11
22	1	1	2	2	6	1	2	1	4	1	1	1	3	13
23	1	2	2	1	6	1	2	1	4	1	2	1	4	14
24	1	1	2	2	6	1	1	1	3	1	1	1	3	12
25	1	1	1	2	5	1	1	1	3	1	1	1	3	11
26	1	1	1	2	5	1	1	1	3	1	1	1	3	11
27	1	1	2	2	6	1	1	1	3	1	1	1	3	12
28	1	1	2	2	6	1	2	1	4	1	1	1	3	13

RESULTADOS DEL POST TEST

N	Capacidad de resiliencia					Capacidad de participación				Capacidad comunicativa				
	P1	P2	P3	P4	d1	P5	P6	P7	d2	P8	P9	P10	d3	POST
1	2	3	3	3	11	3	3	2	8	2	3	3	8	27
2	2	3	3	3	11	3	2	3	8	2	3	3	8	27
3	2	3	3	3	11	2	2	3	7	3	3	3	9	27
4	2	2	3	3	10	3	3	3	9	3	2	3	8	27
5	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
6	2	2	3	3	10	3	3	3	9	2	3	3	8	27
7	3	2	3	3	11	3	3	3	9	3	2	3	8	28
8	3	2	3	3	11	2	2	3	7	2	3	3	8	26
9	3	3	2	3	11	2	3	3	8	3	3	2	8	27
10	3	3	3	3	12	3	3	3	9	2	3	3	8	29
11	3	3	3	3	12	3	3	2	8	3	3	2	8	28
12	3	3	3	3	12	2	2	3	7	2	3	3	8	27
13	3	2	3	3	11	2	3	3	8	3	3	2	8	27
14	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
15	3	2	3	3	11	3	3	2	8	2	3	2	7	26
16	2	3	3	3	11	3	2	2	7	2	3	3	8	26
17	2	2	3	3	10	3	3	2	8	2	3	3	8	26
18	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
19	2	3	3	3	11	3	2	3	8	3	2	2	7	26
20	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	2	3	8	29
21	3	2	3	3	11	2	3	2	7	3	2	3	8	26
22	2	3	3	3	11	2	3	3	8	3	2	3	8	27
23	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
24	3	3	3	3	12	2	3	3	8	3	3	3	9	29
25	3	2	3	3	11	2	2	3	7	3	3	3	9	27
26	2	3	3	3	11	2	3	2	7	3	2	3	8	26
27	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30
28	3	3	3	3	12	3	3	3	9	3	3	3	9	30

N°	RESULTADOS PRE EXPERIMENTO				RESULTADOS POST EXPERIMENTO			
	Capacidad de resiliencia	Capacidad de participación	Capacidad comunicativa	PRE	Capacidad de resiliencia	Capacidad de participación	Capacidad comunicativa	POST
1	5	4	4	13	11	8	8	27
2	4	5	3	12	11	8	8	27
3	4	3	3	10	11	7	9	27
4	4	4	3	11	10	9	8	27
5	7	4	4	15	12	9	9	30
6	4	3	4	11	10	9	8	27
7	6	3	3	12	11	9	8	28
8	5	3	3	11	11	7	8	26
9	5	3	3	11	11	8	8	27
10	6	3	3	12	12	9	8	29
11	7	3	4	14	12	8	8	28
12	6	3	3	12	12	7	8	27
13	5	3	3	11	11	8	8	27
14	6	4	4	14	12	9	9	30
15	5	3	3	11	11	8	7	26
16	6	3	3	12	11	7	8	26
17	4	3	3	10	10	8	8	26
18	7	3	3	13	12	9	9	30
19	4	3	3	10	11	8	7	26
20	6	3	3	12	12	9	8	29
21	5	3	3	11	11	7	8	26
22	6	4	3	13	11	8	8	27
23	6	4	4	14	12	9	9	30
24	6	3	3	12	12	8	9	29
25	5	3	3	11	11	7	9	27
26	5	3	3	11	11	7	8	26
27	6	3	3	12	12	9	9	30
28	6	4	3	13	12	9	9	30
Promedio	5,393	3,321	3,214	11,929	11,286	8,143	8,250	27,679
Varianza	0,914	0,300	0,175	1,698	0,434	0,646	0,343	2,300

Anexo N° 05: Autorización de la Institución Donde Realizó el Estudio.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°0048 "SALOMÓN REÁTEGUI HIDALGO"
NIVEL INICIAL CÓDIGO MODULAR N°1684166



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA
CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

A petición de las interesadas mediante una solicitud me permito Certificar que las estudiantes, **JHULEYDI XIOMARA CHAVEZ PEREZ**, identificada con DNI N°76550704, y **ORFELINDA SANCHEZ CABRERA**, identificada con DNI N°74360501, del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto", que realizaron la ejecución de su investigación bajo nuestra autorización en nuestra institución, con el título: **JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR EL TRABAJO EN EQUIPO EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E. N°0048, SAN MARTÍN, 2024**. Durante el periodo de setiembre hasta diciembre del presente año 2024.

Esto es, en cuanto puedo informar en honor a la verdad. Por lo que, se expide el siguiente documento para fines que estimen conveniente.

Tarapoto 06 de diciembre del 2024



Lic. Mg. Ana María Bartra Del Castillo

DIRECTORA

Anexo N° 06: Diseño de Sesiones





TALLER DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : N° 0048 – Salomón Reátegui Hidalgo
 LUGAR : Cacatachi
 DIRECTORA : Ana María Bartra Del Castillo
 INVESTIGADORAS : Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
 : Orfelinda Sanchez Cabrera
 FECHA : 30/09/2024

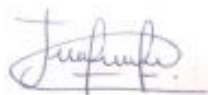
II. ORGANIZACIÓN DE LOS TALLERES:

TALLER EN LENGUAJES ARTÍSTICOS.		Jugamos en equipo a la tumba lata				Recursos y/o Materiales
APRENDIZAJE ESPERADO		ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Diseño curricular nacional
		COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Presta atención a las opiniones favorables y desfavorables de sus compañeros.	
SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Iniciamos invitando a todos los niños y niñas y a la vez para invitarles a un espacio libre para proponer el siguiente trabajo ✓ Presentamos los materiales que utilizaremos 				Latas
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños observan y describen los materiales que observan, sus características de los materiales, luego de ello se pregunta: ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales?, ¿Qué juego podemos proponer?, ¿Cómo realizaremos el juego, si deseamos que todos jueguen? ✓ Los niños responden a las diferentes preguntas de la docente y luego les comunicamos que el día de hoy jugaremos al tumba latas. ✓ Ahora nos organizamos en el patio y formamos dos equipos de trabajo, les orientamos <ul style="list-style-type: none"> ➢ Sobre una mesa se colocan las 10 latas (4 latas en la base, 3 latas encima, luego 2 y finalmente 1 lata, formando una pirámide). ➢ Se establece una marca en el suelo, que servirá de referencia como punto de lanzamiento del elemento (pelota de goma). Esta marca debe estar a una distancia adecuada según la edad de cada niña o niño. ➢ La actividad consiste en lanzar el elemento hacia las latas que se encuentran ordenadas en pirámide, sin sobrepasar la marca establecida. ➢ Cada jugador tendrá tres intentos de lanzamiento hacia las latas con la finalidad de derribarlas. Luego, estas se vuelven a ordenar para dar turno al siguiente jugador. ➢ Las puntuaciones en el juego se pueden establecer de la siguiente manera: Tirar todas las latas de un solo lanzamiento: 10 puntos, Tirar todas las latas en dos lanzamientos: 8 puntos, Tirar todas las latas en 3 lanzamientos: 5 puntos, Si queda alguna lata después de 				Pelotas

	<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p>3 lanzamientos: 3 puntos. Sin embargo, estas puntuaciones pueden variar según los acuerdos de los jugadores.</p> <p>➤ Gana el jugador que obtenga el puntaje más alto.</p>  <ul style="list-style-type: none"> ✓ El juego tradicional "tumba latas" le permitirá a la niña o el niño desarrollar principalmente las habilidades motrices básicas: lanzar, atrapar y correr. Dicho juego, también le ayuda a mejorar su precisión y concentración. ✓ Luego les proponemos a los niños a echarse en el piso para trabajar el juego de la relajación, la docente les narra una historia y para ello pide que mantengan los ojos cerrados y que se concentren en la narración ✓ Al término comentamos sobre el juego y sobre la narración, luego preguntamos: ¿qué les pareció el juego?, ¿con que otros materiales podemos jugar al tumba latas? ✓ Escuchamos con atención a las diferentes respuestas, luego motivamos a seguir jugando en casa y finalmente felicitamos por el trabajo realizado 	
--	--	---	--

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2016 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
 Ministerio de Educación. 2016. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.




Docente Responsable:
 Jhuleydi Xiomara Chavez Perez




TALLER DE APRENDIZAJE N°02
I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : N° 0048 "Salomón Reátegui Hidalgo"
 LUGAR : Cacatachi
 DIRECTORA : Ana María Bartra Del Castillo
 INVESTIGADORAS : Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
 : Orfelinda Sanchez Cabrera
 FECHA : 14/10/2024

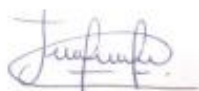
II. ORGANIZACIÓN DE LOS TALLERES:

TALLER EN LENGUAJES ARTÍSTICOS.		Nos divertimos en la mata gente				Recursos y/o Materiales	
APRENDIZAJE ESPERADO		ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Diseño curricular nacional	
		COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Muestra capacidad de escucha ante los demás para pensar y reflexionar frente a una opinión.		
SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER	INICIO	✓	<p>Saludamos a los niños y niñas y les proponemos ir al patio para empezar con el trabajo propuesto</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=WkfH5CzDqvU</p> 				Video
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	✓	<p>Se presenta el video para que los niños tengan una idea del juego, luego de ello los niños expresan diferentes ideas, el adulto orienta y pregunta: ¿Cómo podemos jugar nosotros a la mata gente?, ¿Qué necesitaremos?, ¿Qué estrategia aplicaremos?</p> <p>Los niños expresan sus diferentes ideas y luego pasamos a dar las orientaciones para que se del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se divide en dos equipos. ➤ El juego se juega con un balón y dos o más jugadores. ➤ Uno de los equipos es el atacante y el otro es el defensor. ➤ El atacante trata de quemar el campo del defensor con una pelota. ➤ El defensor trata de evitar que el atacante quemé su campo. ➤ El balón debe tocar el suelo en todas partes del campo. <p>Este juego consiste en que dos personas se paran a los extremos de una cancha y en el medio un grupo de gente, en donde las dos personas decidirán a quien matar, lanzándole un balón y a quien le caiga pierde. Las ventajas de los participantes es que durante el juego pueden correr y moverse en su espacio, evitando que la pelota le pegue.</p>				Pelota

	CIERRE	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Luego de ello les pedimos a los niños realizar juegos de respiración con la inspiración y expiran del oxígeno, todos participamos echados en el piso, buscando lograr autorregular sus emociones. ✓ Ahora pasamos a evaluar el trabajo generando algunas preguntas: ¿Qué les pareció el trabajo?, ¿Quiénes se salvaron de ser matados?, ¿Qué hicieron para que la pelota no les tope en su cuerpo?, ¿En casa, con quienes pueden jugar a este juego?, escuchamos con atención las diferentes respuestas, luego felicitamos por el trabajo realizado y nos despedimos 	
--	---------------	--	--

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2016 curricular Nacional. Primera Edición. Lima.
 Ministerio de Educación. 2016. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.



Docente Responsable
 Jhuleydi Xiomara Chavez Perez

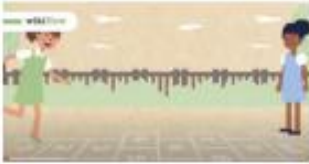



TALLER DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : N° 0048 "Salomón Reátegui Hidalgo"
 LUGAR : Cacatachi
 DIRECTORA : Ana María Bartra Del Castillo
 INVESTIGADORAS : Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
 : Orfelinda Sanchez Cabrera
 FECHA : 21/10/2024

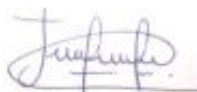
II. ORGANIZACIÓN DE LOS TALLERES:

TALLER EN LENGUAJES ARTÍSTICOS.		Participa en el juego del mundo				Recursos y/o Materiales
APRENDIZAJE ESPERADO		ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Diseño curricular nacional
		COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Comprende consignas asignadas por el adulto a partir de a escucha activa que practica.	
SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludamos a los niños y niñas y les proponemos sentarnos en círculo para generar un pequeño dialogo, una vez reunidos les hacemos recordar lo que venimos trabajando y el cómo lo vamos realizando, les proponemos observar un video https://www.youtube.com/watch?v=Yd-3KhTqfBI <div style="text-align: center; margin-top: 5px;">  </div> ✓ Después de que los niños observan y comentan les preguntamos: ¿con que nombre le conocen a este juego?, ¿De qué otra forma lo llamamos?, ¿Qué debemos de tener en cuenta para realizar el juego del mundo?, ¿Qué debo tener en cuenta para ganar? ✓ Los niños responden a las diferentes preguntas y les proponemos organizarnos para dar inicio a este juego, para ello les pedimos que se desplacen al patio 				Video
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Una vez reunidos en el patio, les damos a conocer las diferentes orientaciones para realizar el juego <ul style="list-style-type: none"> ➢ Para comenzar este juego infantil, dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedes hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores ➢ Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. ➢ El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado 				Tizas Piedra o ficha Hojas de trabajo y colores

	CIERRE	<p>doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego. ➤ Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Al término los niños se sientan en un círculo y dialogan de los que realizaron, los niños expresan del cómo se sintieron, que estrategia utilizaron para lograr su juego, que hacían con su cuerpo, etc ✓ Escuchamos con atención sin intervenir, luego agradecemos por el trabajo realizado y felicitamos a los niños y niñas por lo que realizaron el día de hoy 	
--	---------------	--	--


BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2016 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
 Ministerio de Educación. 2016. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.



Docente Responsable
 Jhuleydi Xiomara Chavez Perez



	CIERRE	<p>➤ Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando (llamado "casa") y tocarlo.</p> <p>Una variante del juego consiste en que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.</p> 	
		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Al término del trabajo los niños con una tiza diseñan los puntos donde se escondieron, mientras dibujan, el adulto los acompaña y motiva en el trabajo realizado. ✓ Ahora les proponemos que verbalicen lo que realizaron durante el juego, como lo desarrollaron y el cómo les gustaría seguir jugando, los niños responden las diferentes inquietudes ✓ Al término de ello, proponemos a los niños jugar en casa con sus padres, luego agradecemos y felicitamos por el trabajo realizado a todos los niños 	

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2016 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
 Ministerio de Educación. 2016. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.



Docente Responsable
 Jhuleydi Xiomara Chavez Perez




TALLER DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : N°0048 – “Salomón Reátegui Hidalgo”
 LUGAR : Cacatachi
 DIRECTORA : Ana María Bartra Del Castillo
 INVESTIGADORAS : Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
 : Orfelinda Sanchez Cabrera
 FECHA : 14/11/2024

II. ORGANIZACIÓN DE LOS TALLERES:



TALLER EN LENGUAJES ARTÍSTICOS.		¡Qué divertido es jugar a los encostalados!				Recursos y/o Materiales
APRENDIZAJE ESPERADO		ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Diseño curricular nacional
		COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Contribuye con ideas para mejorar el trabajo en equipo durante sus juegos tradicionales.	
SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER	INICIO	<p>✓ Invitamos a los niños a sentarse en media luna, una vez reunidos se les presenta los diferentes materiales que se utilizarán en el juego y se pregunta: ¿que observan?, ¿Qué creen que podemos hacer con estos materiales?, ¿Cómo podemos realizar un juego con estos costales?</p> 				Costales
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>✓ Los niños observan los costales y responden a las diferentes inquietudes, además de ello, expresan como jugar que estrategias utilizarán y como deben de mover su cuerpo para lograr la meta</p> <p>✓ Invitamos a los niños a desplazarnos al patio para realizar el juego, expresamos las orientaciones pertinentes para realizar el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ Para participar en el juego de la carrera de sacos, todos los niños deben coger una bolsa o saco grande y meterse dentro. Hay que dibujar una línea de salida, donde se situarán todos los participantes en la carrera. ➢ Al dar la orden de salida los niños deben comenzar a saltar y avanzar con el saco, agarrándolo con la mano para que se mantenga siempre por encima de las rodillas. ➢ Gana quien llegue primero a la línea de meta, sin que se le haya caído el saco y vaya saltando con las dos piernas. ➢ En este juego es muy importante la seguridad, ya que las caídas son frecuentes, por eso conviene evitar las superficies duras o con desniveles. 				

TALLER DE APRENDIZAJE N°06
I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : N°0048 – “Salomón Reátegui Hidalgo”
 LUGAR : Cacatachi
 DIRECTORA : Ana María Bartra Del Castillo
 INVESTIGADORAS : Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
 : Orfelinda Sanchez Cabrera
 FECHA : 18/11/2024


II. ORGANIZACIÓN DE LOS TALLERES:

TALLER EN LENGUAJES ARTÍSTICOS.		Jugamos a las rondas que más nos gustan				Recursos y/o Materiales
APRENDIZAJE ESPERADO		ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	Diseño curricular nacional
		COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Aporta de manera activa ideas precisas para el desarrollo del trabajo.	
SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludamos a los niños y les invitamos a escuchar una canción a partir de un video que se les presenta https://www.youtube.com/watch?v=CGH8cj3ldHk  ✓ Los niños escuchan y observan el video, luego de generar un pequeño dialogo realizamos algunas preguntas para motivar y recoger los saberes previos de los niños: ¿Qué escuchamos en la canción?, ¿de qué manera podemos realizar la ronda que observamos con nosotros?, ✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y se da a conocer el propósito de la actividad: Niños el día de hoy jugaremos las rondas ancestrales y todos participaremos jugando y cantando 				Videos
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ahora les invitamos a los niños a desplazarse al patio y una vez allí les proponemos jugar a las rondas ancestrales como la gallina turuleca, les presentamos el video y la canción y apoyados de la música jugamos a la ronda https://www.youtube.com/watch?v=XQaKFU3Fh_M  				Rondas

	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños juegan a la rondan y todos participan divirtiéndose, así mismo se va proponiendo formas de jugar a la ronda, por ejemplo, una ronda de niños y otra ronda de niñas  ✓ Luego que los niños juegan, se propone realizar otra ronda, en esta oportunidad presentamos sobre arroz con leche me quiero casar https://www.youtube.com/watch?v=-QLLboEyOs4  ✓ Los niños escuchan la ronda y cantan, luego se organizan y juegan en equipos grandes y pequeños, los niños juegan de todas las formas que ellos proponen, mientras que los niños juegan, observamos como los niños pueden trabajar de manera coordinada y participativa, finalmente, seguimos presentando una y otra ronda para que ellos se diviertan ✓ Después de haber realizado el trabajo, la docente pasa a evaluar a los niños: ¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?, ¿Cómo se han sentido?, ¿Qué otros juegos proponen realizar para la siguiente actividad?, ¿Qué otras rondas conocemos?, ¿en casa con quien podemos jugar a las rondas?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo movemos cuando jugamos a las rondas? ✓ Escuchamos con atención las respuestas de los niños y niñas. Seguidamente la docente retroalimenta la actividad realizada y se agradece por la participación en la actividad del día de hoy con fuertes aplausos. 	
--	---------------	---	--


BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2016 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
 Ministerio de Educación. 2016. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.



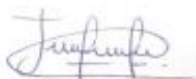
Docente Responsable
 Jhuleydi Xiomara Chavez Perez



	CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si el rey dice: Corred, saltad... sin decir antes El rey dice... todos los participantes tendrán que quedarse quietos ya que solo le tendrán que hacer caso si da la orden completa, es decir, si después de decir El rey dice... añade una orden. Por lo tanto, si los participantes se equivocan siguiendo la orden también estarán eliminados. ➤ Ganará el último participante que quede en el juego, aquel que no se habrá eliminado.  <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aquí, en este juego el niño debe de estar concentrado, desarrollando la capacidad de escucha para discernir cada una de las indicaciones y peticiones que realiza el rey, siempre listo a poner en práctica las consignas del rey ✓ Después de haber jugado, los niños y niñas utilizando un papelote dibujan cada una de las acciones que realizaron como petición del rey, mientras ellos realizan el dibujo, la docente va fortaleciendo el trabajo que ejecutaron ✓ Finalmente, los niños y niñas se reúnen para generar un espacio donde Verbalizan las acciones que realizaron, expresan el cómo trabajaron o ejecutaron su juego, que estrategia utilizaron, en casa con quien pueden jugar ✓ Se escucha con atención sin intervenir el dialogo y al termino, reforzamos lo que realizaron los niños, felicitamos y agradecemos por el trabajo realizado 	
--	---------------	--	--

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2016 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
 Ministerio de Educación. 2016. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.




Docente Responsable
 Jhuleydi Xiomara Chavez Perez





TALLER DE APRENDIZAJE N°09
I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : N°0048 – “Salomón Reátegui Hidalgo”
 LUGAR : Cacatachi
 DIRECTORA : Ana María Bartra Del Castillo
 INVESTIGADORAS : Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
 : Orfelinda Sanchez Cabrera
 FECHA : 28/11/2024

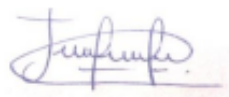
II. ORGANIZACIÓN DE LOS TALLERES:

TALLER EN LENGUAJES ARTÍSTICOS.		Somos momias de papel				Recursos y/o Materiales	
APRENDIZAJE ESPERADO		ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	Diseño curricular nacional	
		COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro	Comunica asertivamente opiniones para desarrollar el trabajo.		
SECUENCIA DIDÁCTICA DEL TALLER	INICIO	✓	<p>Saludamos a los niños y niñas y les proponemos sentarnos en círculo para generar un pequeño diálogo, una vez reunidos les hacemos recordar lo que venimos trabajando y el cómo lo vamos realizando, les proponemos observar un video</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=WX3dEqFEeXM</p> 				Vídeo
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	✓	<p>Después de que los niños observan y comentan les preguntamos: ¿con qué nombre le conocen a este juego?, ¿qué necesitamos para realizar este juego?, ¿qué tenemos que tener en cuenta para realizar este juego?, ¿cómo saber quién es el ganador?</p> <p>✓ Los niños responden a las diferentes preguntas y les proponemos organizarnos para dar inicio a este juego, para ello les pedimos que se desplacen al patio</p> <p>✓ Juego que consiste en que un jugador sea la momia con la m sacara y debe atrapar al resto de exploradores para recuperar el amuleto antes de que acabe el tiempo. La momia sólo podrá correr y avanzar cuando se le destape la venda de los ojos.</p>				Papel higiénico
						Hojas de trabajo	

	CIERRE	<div style="text-align: center;">  </div> <p>Después de jugar, se invita a los niños a plasmar lo que realizaron en una hoja, los niños siguen los pasos para lograr dibujar su momia, mientras ellos trabajan, la docente acompaña hasta lograr el objetivo</p> <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Al término los niños se sientan en un círculo y dialogan de los que realizaron, los niños expresan del cómo se sintieron, que estrategia utilizaron para lograr su juego, que hacían con su cuerpo, etc. ✓ Escuchamos con atención sin intervenir, luego agradecemos por el trabajo realizado y felicitamos a los niños y niñas por lo que realizaron el día de hoy 	<p>Lápices</p> <p>Colores</p>
--	---------------	---	-------------------------------

BIBLIOGRAFIA:

Ministerio de Educación. 2016 curricular Nacional. Primera Edición. Lima
 Ministerio de Educación. 2016. Programa Curricular. Primera Edición. Lima.



Docente Responsable
 Jhuleydi Xiomara Chavez Perez




TALLER DE APRENDIZAJE N°10

I. DATOS INFORMATIVOS:

I.E. : N°0048 – “Salomón Reátegui Hidalgo”
 LUGAR : Cacatachi
 DIRECTORA : Ana María Bartra Del Castillo
 INVESTIGADORAS : Jhuleydi Xiomara Chavez Perez
 : Orfelinda Sanchez Cabrera
 FECHA : 05/12/2024

III. ORGANIZACIÓN DE LOS TALLERES:

TALLER EN LENGUAJES ARTÍSTICOS.		Participamos de los quemados				Recursos y/o Materiales
APRENDIZAJE ESPERADO		ÁREA	COMPETENCIA	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACION	Diseño curricular nacional
		COMUNICACIÓN	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.	Explora de manera individual y/o grupal diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Argumenta de manera clara y precisa las estrategias que utilizo durante el trabajo en equipo.	
SECUENCIA DIDACTICA DEL TALLER	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Saludamos a los niños y les invitamos a escuchar una canción a partir de un video que se les presenta ✓ https://www.youtube.com/watch?v=Ur4AOB7WYhs 				Cancha
	DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	 <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños escuchan y observan el video, luego de generar un pequeño dialogo realizamos algunas preguntas para motivar y recoger los saberes previos de los niños: ¿qué hemos observado?, ¿cómo podemos hacer para realizar este juego?, ¿qué necesitaremos?, ¿cómo nos podemos organizar? ✓ Escuchamos con atención las diferentes respuestas de los niños y se da a conocer el propósito de la actividad: Niños el día de hoy jugaremos a los quemados ✓ Luego les explicamos a los niños como realizaremos el juego, para ello les desplazamos al patio para tener mayor amplitud al correr y al ejecutar diferentes estrategias ✓ Explicación del juego: Se dibuja en el suelo un cuadrado grande que delimite los dos campos y la zona de quemados. Un miembro de cada equipo tiene que irse a la zona de quemados del equipo contrario. Cuando uno del equipo quema a otro y el que han quemado se tiene que ir a la zona de quemados del equipo contrario, podrá salir de esta zona si es capaz de quemar a otro. El miembro que se fue desde el primer momento hacia la zona de quemados puede irse a su equipo siendo como una vida más. El juego consiste en esquivar la pelota para no ser quemado. 				

		<div data-bbox="778 353 976 501" data-label="Image"> </div> <p>✓ Ahora los niños escuchan con atención lo que se debe de tener en cuenta para realizar el juego</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se requieren dos equipos, que pueden ser mixtos, con un mínimo de 5 y un máximo de 8 jugadores por equipo. ➤ La cancha o área de juego debe estar delimitada por líneas indicadas en el suelo. ➤ Se utilizan seis balones durante el juego, pero un jugador no puede tener más de dos balones a la vez. ➤ Solo se puede tocar con el balón al contrincante desde el pecho hasta los pies. ➤ Los jugadores deben lanzar el balón únicamente con las manos. ➤ El jugador que tiene el balón únicamente puede sostenerlo hasta un máximo de diez segundos, antes de hacer un pase a un jugador de su equipo o lanzarlo a un contrincante. ➤ Se pueden realizar hasta un máximo de tres pases consecutivos por equipo antes de que lancen el balón. ➤ El jugador que lanza el balón no puede pisar las líneas que dividen el área o los límites de la cancha. ➤ Es válido si un contrincante recibe un toque del balón y logra atraparlo en el aire antes de que el balón toque el suelo. ➤ Si en un mismo tiro el balón alcanza a tocar a más de un jugador antes de caer al suelo, todos los jugadores tocados por el balón se consideran "quemados" y quedan eliminados del juego. ➤ Se considera quemado al jugador que, al momento de atajar el balón que proviene del equipo contrario, está pisando alguna de las líneas divisorias, laterales o de fondo de la cancha. ➤ Si un jugador atrapa el balón lanzado por el contrincante, este último se considera "quemado" y debe salir del juego <div data-bbox="804 1294 1018 1442" data-label="Image"> </div>	<p>Colores</p> <p>Balón</p>
	<p>CIERRE</p>	<p>✓ Los niños juegan y se divierten por un tiempo determinado, se desplazan, gritan, se comunica y siempre están atentos a evadir el balón para no perder durante el juego, al termino invitamos a los niños a sentarnos para dibujar lo que jugamos, los niños ejecutan su trabajo y lo verbalizan</p> <p>✓ Invitamos a sentarnos en media luna para generar un dialogo y a partir de esta estrategia realizar la evaluación del trabajo mediante preguntas: ¿qué les pareció lo trabajado?, ¿cómo se sintieron durante el juego?, ¿de qué otra forma podemos jugar?, ¿qué teníamos que hacer para no ser matado por el oponente?</p>	

Anexo N° 07: Constancia de Revisión Ortográfica y Gramatical

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"



"Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

CONSTANCIA DE REVISIÓN ORTOGRÁFICA

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del trabajo de investigación titulado: "*Juegos tradicionales para mejorar el trabajo en equipo en niños de 5 años*", de las autoras: **Jhuleydi Xiomara Chavez Perez y Orfelinda Sánchez Cabrera**, ex alumna de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto". Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. La coherencia, cohesión, adecuación y la contextualización del contenido del trabajo de investigación.
2. Se respetaron los nombres y apellidos citados en el trabajo, puesto que en este caso no contempla la ortografía.
3. Las citas y referencias acordes a la norma APA 7.ª edición.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 13 de marzo de 2026

Dr. Alfonso Isuiza Pérez
Esp. Lengua y Literatura
Registrado en SUNEDU
CPPe N°0374053

Anexo N° 08: Constancia de Revisión del Abstract

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"TARAPOTO"



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

CONSTANCIA DE REVISIÓN DEL ABSTRACT

El que suscribe hace constar que realizó la revisión ortográfica del abstract en el idioma inglés, de la tesis titulada: "Juegos Tradicionales para Mejorar el Trabajo en Equipo en Niños de 5 Años" - "Traditional Games to Improve Teamwork in 5-Year-Old Children", de las autoras Jhuleydi Xiomara Chavez Perez y Orfelinda Sánchez Cabrera, ex alumnas de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA DE TARAPOTO. Para la revisión se tuvo en cuenta los siguientes puntos:

1. Gramática y Sintaxis. mantener la consistencia en los tiempos verbales.
2. Precisión en las terminologías, uso del vocabulario científico y académico, apropiado para la disciplina del área de investigación.
3. Claridad y concisión, eliminando la redundancia, uso del lenguaje preciso. Asimismo, el uso preciso de numera de palabras requerida por la Escuela.
4. Palabras claves (keywords) representativas de la investigación en cuestión.

Es todo lo que les informo, dando conformidad con la revisión respectiva, para los fines correspondientes.

Tarapoto, 16 de marzo de 2026

Mg. Christian Miguel Navarro Angulo

Esp. Idioma Extranjero – Ingles

Registrado en SUNEDU

CPPe N° : 004914.

Anexo N° 09: Evidencias Fotográficas

Niños y niñas participando del juego carrera de carretilla humana.



Niños y niñas participando del juego carrera de encostalados.



Niños y niñas participando del juego “El rey manda”.



Investigadora, niños y niñas participando del juego “Las Escondidas”.



Niños y niñas participando del juego “Mata Gente”



Niños y niñas participando del juego “El Mundo”

