

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

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO DE “EDUCACIÓN FÍSICA” - HUANCVELICA

(Creado por D.S. N° 032-84-ED)



Trabajo de Investigación

Juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar
socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa 36001-
Huancavelica, 2023

Línea de Investigación

Juegos ancestrales y contemporáneos

Autores

CRISPIN ALFONSO, Anthony Simaias

RETAMOZO PAYTAN, Cinthia Rosa

Asesor

Mg. GASPAR CCORA, Ezequiel

PARA OPTAR TÍTULO DE PROFESIONAL DE:

PROFESOR DE EDUCACIÓN FÍSICA

HUANCVELICA – PERÚ

2024

Dedicatoria

A Dios y mis padres

Anthony Simaias

A Dios, a mis padres, doy gracias por la sabiduría y
fuerza brinda.

Cinthia Rosa

Agradecimiento

En primer lugar, agradecemos a Dios por guiar nuestra existencia y por darnos la sabiduría para continuar en nuestra formación docente.

Agradecemos a nuestra casa superior el Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de Educación Física – Huancavelica por abrirnos las puertas y brindarnos la formación necesaria como futuros docentes, igualmente a nuestros docentes por compartir sus conocimientos y habernos guiado sabiamente. Al mismo tiempo a nuestro asesor, Mg. GASPAR CCORA, Ezequiel, por su tiempo y conocimiento al guiarnos y orientarnos científicamente para poder hacer realidad este trabajo de investigación, finalmente al personal docente de la I. E 36001 por su apoyo y colaboración al permitirnos realizar en su prestigiosa institución la presente investigación.

Los autores

Introducción

Señor Presidente,

Señores miembros del Jurado Evaluador;

En el marco del Reglamento de Titulación y las líneas de Investigación que orientan el desarrollo de la Investigación en el Instituto de Educación Superior Pedagógico de Educación Física – Huancavelica, ponemos a vuestra consideración el presente Trabajo de Investigación Educativa titulado: *Juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023*, un estudio de carácter cuantitativo, tipo aplicada, nivel explicativo y diseño pre experimental, realizado con el objetivo de demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023, con el propósito de obtener el Título de Profesional de Profesor de Educación Física.

La presente investigación está estructurada en cuatro capítulos, de acuerdo a la metodología y etapas de la investigación educativa, que se describe a continuación: El Capítulo I, concierne al planteamiento del problema de investigación, en el cual se realiza la descripción de la realidad problemática desde marco empírico y teórico, que sustenta la al problema de investigación formulado, asimismo, se han planteado los objetivos y la justificación de la investigación. El Capítulo II, presenta el marco teórico, en la que se profundiza el conocimiento respecto al problema de investigación, para lo cual se describen los antecedentes del estudio realizados en contextos internacionales, nacionales y locales, así como las bases teóricas, en base a las cuales se ha formulado las hipótesis de investigación y el marco conceptual. El Capítulo III, se fundamenta la metodología de la investigación, en la que se describen el tipo y nivel de investigación, el método y el diseño de investigación, en la misma línea se caracteriza a la población, la muestra y la técnica de muestreo, así como la técnica e instrumento de recolección y análisis de datos. El Capítulo IV, presenta los resultados de la investigación, en el que se presenta el análisis y la interpretación descriptivo e inferencial de datos, a partir de los cuales se realiza la

discusión de los resultados en base a las tablas y figuras, y finalmente las conclusiones y las recomendaciones de la investigación.

Finalmente, presenta los anexos de la investigación, en la que se muestra los documentos, registros fotográficos, bases de datos y otros, que evidencian la realización de la presente investigación educativa.

Los autores.

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Introducción	iv
Índice	vi
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	x
Resumen	xi
Abstract.....	xii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática.....	1
1.2. Formulación del problema.....	3
1.2.1. Problema General	3
1.2.2. Problemas Específicos	3
1.3. Objetivos de la investigación	4
1.3.1. Objetivo General	4
1.3.2. Objetivos Específicos	4
1.4. Justificación de la investigación	4
1.4.1. Justificación teórica	4
1.4.2. Justificación práctica	5
1.4.3. Justificación metodológica.....	5
1.4.4. Justificación social.....	6
1.5. Limitaciones de estudio.....	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	7
1.6. Antecedentes de la investigación	7
1.6.1. Internacional.....	7
1.6.2. Nacional	9
1.6.3. Regional.....	12

1.7. Bases teóricas	13
1.7.1. El juego	13
1.7.2. Los Juegos tradicionales	13
1.7.3. Características de los juegos tradicionales.....	14
1.7.4. Importancia de los juegos tradicionales.....	15
1.7.5. Dimensión de los juegos tradicionales.....	16
1.7.6. Concepto de emoción	16
1.7.7. Concepto de bienestar	16
1.7.8. Clasificación de las emociones.....	18
1.7.9. Bienestar socioemocional.....	16
1.7.10. Dimensiones del Bienestar Socioemocional.....	19
1.7.11. La educación socioemocional para la vida	22
1.7.12. Propósito de la Educación Socioemocional	22
1.8. Formulación de hipótesis	23
1.8.1. Hipótesis General.....	23
1.8.2. Hipótesis Específicas	23
1.9. Identificación de variables	24
1.10. Operacionalización de Variables	25
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	27
3.1. Diseño Metodológico.....	27
1.10.1. Enfoque, tipo y nivel de investigación.....	27
1.10.2. Método de investigación.....	27
1.10.3. Diseño de investigación.....	28
1.10.4. Población, Muestra y Muestreo	28
1.10.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	29
1.10.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	30
1.10.7. Aspectos Éticos.....	30
CAPÍTULO IV:.....	31

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	31
4.1. Presentación de datos	31
4.2. Análisis descriptivo.....	31
4.3. Análisis inferencial	38
4.3.1. Comparación de medias y comprobación de hipótesis.....	38
Discusión.....	50
Conclusiones	53
Recomendaciones	56
Referencias Bibliográficas	57
Anexos.....	61

Índice de tablas

Tabla 1: Autoconocimiento, evaluación de entrada y salida.....	31
Tabla 2: Autorregulación, evaluación de entrada y salida.....	32
Tabla 3: Autonomía, evaluación de entrada y salida.....	33
Tabla 4: Empatía, evaluación de entrada y salida	35
Tabla 5: Colaboración, evaluación de entrada y salida.....	36
Tabla 6: Bienestar Socioemocional, evaluación de entrada y salida.....	37
Tabla 7: Baremo para la valoración de medias de entrada y salida	38
Tabla 8: Medias de prueba de entrada y salida dimensión autoconocimiento	39
Tabla 9: Comprobación de la hipótesis de la dimensión autoconocimiento	40
Tabla 10: Medias de prueba de entrada y salida dimensión autorregulación.....	40
Tabla 11: Comprobación de la hipótesis de la dimensión autorregulación.....	41
Tabla 12: Medias de prueba de entrada y salida dimensión autonomía	42
Tabla 13: Comprobación de la hipótesis de la dimensión autonomía	43
Tabla 14: Medias de prueba de entrada y salida dimensión autonomía	44
Tabla 15: Comprobación de la hipótesis de la dimensión empatía	45
Tabla 16: Medias de prueba de entrada y salida dimensión colaboración	45
Tabla 17: Comprobación de la hipótesis de la dimensión colaboración	46
Tabla 18: Medias de prueba de entrada y salida de la variable bienestar socioemocional .	47
Tabla 19: Comprobación de la hipótesis de la variable bienestar socioemocional	48

Índice de figuras

Figura 1: Evaluación de entrada y salida del autoconocimiento	32
Figura 2: Evaluación de entrada y salida de la autorregulación.....	33
Figura 3: Evaluación de entrada y salida de la autonomía	34
Figura 4: Evaluación de entrada y salida de la empatía	35
Figura 5: Evaluación de entrada y salida de colaboración.....	36
Figura 6: Evaluación de entrada y salida de bienestar socioemocional.....	37
Figura 7: Comparación de medias de entrada y salida dimensión autoconocimiento.....	39
Figura 8: Comparación de medias de entrada y salida dimensión autorregulación	41
Figura 9: Comparación de medias de entrada y salida dimensión autonomía.....	43
Figura 10: Comparación de medias de entrada y salida dimensión empatía.....	44
Figura 11: Comparación de medias de entrada y salida dimensión colaboración.....	46
Figura 12: Comparación de medias de entrada y salida de bienestar socioemocional	47

Resumen

La presente investigación: Juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023 tuvo como objetivo demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023, a través de actividades como el juego de carretillas, salta soga, carrera de costales, la rayuela, entre otros, en el cual hicimos uso de una investigación de tipo básica, nivel explicativo, diseño pre experimental y con una línea de investigación juegos ancestrales y contemporáneos, realizado en una muestra de 30 estudiantes del 5to. Grado "A" de la Institución Educativa 36001- Huancavelica el mismo que fue elegido a través de la técnica de muestreo no probabilístico por conveniencia. La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de la técnica de la observación y los instrumentos utilizados fueron el cuestionario y la lista de cotejo, en la que se registró una escala de valoración a través del análisis estadístico descriptivo e inferencial se obtuvo como resultado un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, menor que el valor de $\alpha= 0,05$, donde se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, se determina que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes del 5° "A" de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Palabras clave: Autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía, colaboración.

Abstract

The present research titled: Traditional games in strengthening socio-emotional well-being in students of Educational Institution 36001- Huancavelica, 2023 aims to demonstrate the influence of traditional games in strengthening socio-emotional well-being in students of Educational Institution 36001- Huancavelica, 2023, a basic research, explanatory level and pre-experimental design, carried out in a sample of 30 5th grade students. Grade "A" of the Educational Institution 36001- Huancavelica, the same one that was chosen through the non-probabilistic convenience sampling technique, in which information was collected by observing the development of socio-emotional well-being that was recorded on an assessment scale. . Through descriptive and inferential statistical analysis, a p-value or sig was obtained as a result. (bilateral)= a 0.000, less than the value of $\alpha = 0.05$, through which the decision was made to reject the null hypothesis (H_0) and accept the alternative hypothesis (H_a). Arriving, in conclusion, to determine that traditional games significantly influence the strengthening of the socio-emotional well-being of the students of the Educational Institution 36001- Huancavelica, 2023

Keywords: Self-knowledge, self-regulation, autonomy, empathy, collaboration.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción de la realidad problemática

Por su parte la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2021) afirma que “Jugar es aprender y ayuda a desarrollar la creatividad, las habilidades motoras y la toma de decisiones. También reduce la ansiedad y desarrolla la resiliencia emocional”(p. 3).

En nuestro país los juegos tradicionales constituyen un pilar importante porque han perdurado a través del tiempo por su valor emocional y su creatividad, sin embargo, se ha ido perdiendo el interés en los niños y niñas, por el avance de la ciencia y tecnología, los cuales no traen beneficios a futuro, y nuestras tradiciones se ven opacadas por modas extranjeras el cual ha motivado a la pérdida de todos aquellos valores autóctonos que eran la base de nuestra identidad cultural.

El bienestar socioemocional es un estado de la persona que incluye el manejo adaptativo de las emociones, de su vida social, de su capacidad de sana convivencia y una mirada optimista a su desarrollo y el de la sociedad (Ministerio de educación [MINEDU], 2021, p. 76)

En la región andina, específicamente en Huancavelica se evidenció la afectación de la pandemia COVID -19 que, al generar el cierre de las instituciones y la suspensión de las clases presenciales en el año 2020, tuvo como consecuencia impactando negativamente en la salud emocional y social en los niños, jóvenes, adultos y adultos mayores. Según, la (Organización Mundial de la salud [OMS], 2020) “demuestra que los niños en cuarentena en cuestión experimentaron un nivel promedio de trastorno de estrés postraumático, es decir, cuatro veces mayor de lo habitual”(p. 1).

Motivo por el cual con el regreso de las clases presenciales los maestros se encontraron frente a un problema que menciona el MINEDU (2020, como se citó en Chávez, 2020) que “los niños del Perú, afloran emociones de angustia, miedo y preocupación, reflejando hiperactividad, ansiedad o irritabilidad”.(p. 1). El autor menciona que hoy en día en las aulas se puede encontrar diversos trastornos de comportamiento, así como el escaso

desarrollo de habilidades para autorregular sus emociones, generando limitaciones en el normal desarrollo de habilidades para autorregular sus emociones, estas actitudes en los niños se manifiestan teniendo cambios bruscos de humor, manejo de un lenguaje inapropiado, agresiones, miedos, adicciones o han desarrollado el aislamiento social, por dichos motivos los estudiantes no puedan establecer relaciones amicales con sus pares.

Los juegos tradicionales constituyen un elemento importante del patrimonio cultural que conviene proteger y promover, con miras a mejorar la calidad de educación física. Teniendo en cuenta los importantes valores que transmiten al cumplir un papel educativo, cultural, de comunicación y promoción de la salud en pro del desarrollo global de cada ser humano y de su comunidad, consecuentemente permite prevenir y disuadir la delincuencia y la violencia juvenil que nacen de la falta de posibilidades de practicar actividades físicas sanas.(UNESCO, 2021).

Como señala González et al., (2021) El aprendizaje a través del juego es una habilidad importante para toda la vida, y el aprendizaje socioemocional es una práctica pedagógica creciente. Cuando juegan, los estudiantes a menudo manejan conflictos y construyen conocimientos socioemocionales con otros miembros del grupo. Los estudiantes en entornos lúdicos y colaborativos tienen la posibilidad de aprender la habilidad de regular eficazmente las emociones prosociales, tanto a nivel individual como grupal.(p. 233)

Al interactuar los estudiantes en un mismo juego, fortalecen lazos, mejoran la comunicación y por ende son más felices, esto produce una reacción en cadena de emociones positivas. Los juegos tradicionales ya tienen antecedentes de dar buenos resultados a las antiguas generaciones, si tan solo podríamos regresar en el tiempo en nuestra mente, veríamos lo felices que éramos al jugar esos juegos, como el trompo, las canicas o boliches, el pimpón, la salta soga, el mundo, y así muchos juegos que marcaron nuestra infancia. Sin darnos cuenta quizá fuimos los niños más felices aun en medio de muchos problemas que tenían nuestros padres. Por ello, consideramos que el juego tradicional es una alternativa para ayudar a los niños a mejorar su bienestar socioemocional,

que coadyuve al control de sus emociones y tenga su repercusión en una buena convivencia institucional.

De acuerdo a la información estudiada se presenta un problema social que afecta especialmente a los niños y adolescentes, impactando negativamente en las comunidades educativas y a la sociedad en general. Por los problemas expuestos surge la pregunta de investigación ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema General

¿Cómo influye los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?

1.2.2. Problemas Específicos

PE1: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el fortalecimiento del autoconocimiento en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?

PE2: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la autorregulación para el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?

PE3: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la autonomía para el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?

PE4: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la empatía para el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?

PE5: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la colaboración para el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

1.3.2. Objetivos Específicos

OE1: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del autoconocimiento en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

OE2: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la autorregulación en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

OE3: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la autonomía en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

OE4: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la empatía en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

OE5: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la colaboración en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica

Esencialmente, la justificación teórica, radica en la búsqueda de nuevas soluciones a problemas del bienestar socioemocional el mismo que servirá de base para esta investigación e investigaciones similares.

Asimismo, consideramos como sustento el Decreto Supremo N°013-2022- MINEDU, que aprueba el Proyecto Educativo Nacional – PEN al 2036, quienes establecieron cuatro propósitos el cuales son una vida ciudadana, inclusión social, bienestar socioemocional y productividad, prosperidad, investigación y sostenibilidad, siendo así consideramos de vital

importancia el bienestar socioemocional de las personas con la finalidad de contribuir en el desarrollo integral de la persona humana (MINEDU, 2021, p. 69).

1.4.2. Justificación práctica

El autor considera cuando su desarrollo ayuda a resolver un problema o, al menos, proporciona métodos que, una vez implementados, ayudarán a solucionarlo.(Bernal, 2016)

El presente trabajo de investigación busca ayudar a los estudiantes a fortalecer el bienestar socioemocional que a través de los juegos tradicionales influirá en mejorar su autoestima, establecer relaciones interpersonales adecuadas, buena comunicación, valores, comportamientos, donde los estudiantes interactuaran de forma divertida y esto repercutirá en una buena convivencia y la mejorará en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El desarrollo del siguiente trabajo de investigación educativa es en consecuencia a las secuelas que dejó el COVID-19 en los estudiantes de la I.E 36001, quienes al regreso de las clases presenciales manifestaron comportamientos inadecuado como (agresividad, uso de palabras inadecuadas, entre otros) lo cual ha generado dificultades para un buen desarrollo de las sesiones.

Para la identificación de este comportamiento se empleó la técnica de la observación, de igual forma se aplicó instrumentos como el cuestionario y la lista de cotejo, en este caso nos permitió recoger información básicamente comportamientos referente al problema de investigación.

1.4.3. Justificación metodológica

Entonces cuando se demuestra que determinados métodos y herramientas de investigación pueden utilizarse para futuras investigaciones. Estos pueden incluir nuevos métodos o herramientas como entrevistas, cuestionarios, pruebas de hipótesis, modelos, cuadros de observación, etc., que el investigador considere adecuados para futuras investigaciones. (Ñaupas et al., 2018).

Por ello el presente trabajo de investigación educativa es de carácter científico, puesto que se diseñaron instrumentos, el cual a través de un experto se dio la validación y confiabilidad del mismo, asimismo se aplicó la técnica de la observación. Esto contribuyó a

determinar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional.

De igual forma el presente trabajo servirá como antecedente para futuros trabajos de investigación que deseen aportar al bienestar socioemocional en diferentes contextos educativos.

1.4.4. Justificación social

Desde la perspectiva de (Ñaupás et al., 2018) “la justificación social Implica, cuando la investigación va a resolver problemas sociales que afectan a un grupo social”..(p. 221)

En tal sentido el presente trabajo de investigación aporta nuevos conocimientos acerca del tema de estudio, además contribuye al bienestar socioemocional de los estudiantes de la I.E 36001 Huancavelica, y por ende de la sociedad, y esto repercute como fuente de base para la toma de decisiones en los futuros planes de mejoramiento institucional.

1.5. Limitaciones de estudio

Durante la investigación del presente trabajo, no se encontraron o presentaron limitaciones.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

1.6. Antecedentes de la investigación

A continuación, describimos investigaciones que anteceden a este apartado, los cuales son el soporte significativo al sustento de la presente investigación por que guardan cierta relación en la temática de este trabajo de investigación.

1.6.1. Internacional

Tenezaca, (2023) en Ecuador, en su trabajo de investigación titulado *juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes de bachillerato*, tuvo como objetivo rescatar varios juegos populares y tradicionales que hoy en día se práctica con menos frecuencia. La investigación fue de tipo aplicada, presento con un enfoque cuantitativo y cualitativo, con un nivel explorativo. La población estuvo constituida por los estudiantes de bachillerato pertenecientes a primero, segundo, y tercero de la Unidad Educativa Nicanor Larrea que en total son 290 estudiantes, su muestra estuvo conformado por 70 estudiantes de segundo de bachillerato A (20), B (24), C (26) de la Unidad Educativa Nicanor Larrea de Riobamba, la técnica de recolección de datos que utilizaron fue la encuesta.

Concluye mencionando, que es necesario la difusión de juegos tradicionales en la institución tomando en cuenta la adecuación de ciertos espacios que generan bienestar a los estudiantes, las recomendaciones fueron la introducción progresiva de los juegos tradicionales en el espacio educativo de los estudiantes. (p. 14)

El presente trabajo de investigación se vincula con la variable juegos tradicionales, con el que lograron identificar la desaparición parcial de los juegos tradicionales dentro de la institución. Los estudiantes en sus tiempos libres prefieren jugar videojuegos. Y dieron una recomendación de reinsertar nuevamente los juegos tradicionales para quitar sedentarismo.

Zinoni, (2018) en Argentina, realizó una investigación titulada *Autorregulación emocional y uso de estrategias de aprendizaje en alumnos del último año del nivel medio de la ciudad de Paraná*, el objetivo de presente estudio fue analizar la relación que existe entre el nivel de autorregulación emocional y el uso de estrategias de aprendizaje por parte de los

alumnos de escuela media de la ciudad de Paraná, la investigación fue de tipo aplicada y presenta un enfoque cuantitativo y de nivel descriptivo y correlacional. La muestra fue de tipo no probabilístico y estuvo constituida por 151 alumnos de ambos sexos, como técnica de recolección de datos utilizo el cuestionario.

En este sentido se llegó a la conclusión de que la autorregulación emocional favorece en el aprendizaje, sobre todo si se concientiza en cuestiones personales y favorece controlando y los procesos se estarán impulsando también a un aprendizaje de tipo crítico, autónomo y autorregulado, el cual vendría hacer pilar importante para aprender a aprender. (p. 6)

El presente trabajo de investigación mencionado se vincula con la variable bienestar socioemocional y su dimensión autorregulación emocional, con el que lograron identificar que las estrategias de aprendizaje ayudan autorregular las emociones, pero entre ellos resalto más importante la estrategia de autorregulación metacognitiva ayudando a dar mejores resultados en la autorregulación emocional.

Gómez, (2021) en Cuenca – Ecuador, se desarrolló una investigación titulada: *Bienestar socioemocional en niños de segundo de básica que asisten a escuelas públicas y privadas de la ciudad de Cuenca*, el objetivo del presente estudio fue analizar el bienestar socioemocional de 120 niños que se encontraban en segundo año de educación básica. La investigación fue de tipo aplicada tiene un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo, transversal y comparativo. La población estuvo constituida por estudiantes de instituciones públicas y privadas de cuenca, su muestra estuvo conformada por 120 niños de 6 años. La técnica fue la encuesta y el instrumento que se usó fue un cuestionario, el test Autorreporte del Bienestar Socio-Emocional que contiene 22 ítems.

Cabe concluir que los resultados demuestran que los estudiantes en escuelas públicas, tienen un nivel de bienestar socio emocional que supera mínimamente a los que estudian en instituciones privadas, así mismo se evidencio que la autoestima y la respuesta emocional se encuentran con mayor promedio en los dos grupos estudiados (p. 16).

El presente trabajo de investigación se vincula con la variable bienestar socioemocional, en el que logran destacar el resultado favorable que muestra el bienestar socioemocional que benefició a niños y niñas, el cual proponen estrategias para fortalecer e incrementar niveles de bienestar socioemocional.

Hernández y Zambrano, (2022) en la Universidad de Guayaquil, presentaron un trabajo de investigación titulado *El juego en el bienestar socio-emocional de los niños de 4 a 5 años guía didáctica para docente*. La investigación tuvo por objetivo determinar la incidencia del juego en el bienestar socio-emocional en el subnivel inicial II de los niños de 4 a 5 años, La investigación tiene un enfoque mixto lo cual es cuantitativa y cualitativa, la población estuvo constituida por los directivos, docentes y padres de familia, la muestra fue no probabilística y estuvo conformada por 1 autoridad, 6 docentes y 50 padres de familia. Como técnica de investigación usaron la guía de observación, la entrevista y la encuesta y como instrumentos utilizaron el cuestionario y la escala de Likert. En el trabajo de investigación se recogieron los datos mediante la compilación fundamentada en datos estadísticos reales. Se concluye.

Los investigadores concluyeron manifestando que, el bienestar socioemocional es muy importante ya que permite un desarrollo integral de los niños, los docentes y padres de familia, ellos mismos reconocen que los juegos son necesarios para el desarrollo socioemocional de los niños, así mismo manifestaron que las actividades lúdicas permiten la interacción de los niños con sus pares de manera activa, logrando fortalecer sus emociones (p.96).

El presente trabajo de investigación se relaciona con la variable bienestar socioemocional, el cual habiendo logrado buenos resultados diseñaron una guía para docentes enfocado en lo socioemocional a través del juego y lo nombraron “Me divierto conociendo mis emociones”.

1.6.2. Nacional

Guerrero, (2022) en Cajamarca presentó un trabajo de investigación titulada *Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lore, Jaén, Cajamarca*

– 2021, tuvieron como objetivo determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos tradicionales para contribuir a la mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2° de Primaria. La investigación es de tipo aplicada, de nivel explicativo, con un enfoque cuantitativo y presenta un diseño cuasi experimental con pre y post prueba, con un grupo de control y grupo experimental. La población estuvo conformada por 90 estudiantes de los seis grados académicos, la muestra fue no probabilística y estuvo conformada por 22 estudiantes del 2°, de los cuales 11 estudiantes correspondieron al grupo experimental y 11 al grupo de control. La técnica de recolección de datos que utilizaron fue la observación y la encuesta, en cuanto a los instrumentos fueron una guía de observación y el cuestionario – escala valorativa.

Finalmente, los resultados determinaron que la variable desarrollo emocional presento una mejora en sus 5 dimensiones y estas fueron: dimensión conocimiento mejoró un 90,9 %, la dimensión autorregulación muestra un 63 %, la dimensión automotivación mejoró en un 90,9 %, la dimensión empatía mejoró en un 100 %, la dimensión habilidades sociales mejor a nivel moderado en un 36,4% (p.77).

En este sentido el presente trabajo de investigación se relaciona con la variable juegos tradicionales, la aplicación del programa de juegos tradicionales logró una mejora en las cinco dimensiones de la variable desarrollo emocional.

Sánchez, (2021) en Lima presentó su trabajo de investigación titulada *Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del Distrito de Juliaca – Provincia de San Román – Región Puno - Perú – 2020*, establecieron como objetivo comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cinco años. La investigación es de tipo aplicada de enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño pre experimental de pre y post test con un solo grupo, para el presente estudio la población estuvo constituida por niños de 3,4 y 5 años, la muestra estuvo conformada por 15 niños de

5 años. Como técnica utilizaron la observación y el instrumento fue la ficha de observación que fue validada por expertos.

Por último, los resultados obtenidos en el pre test mostró que un 46.67% de niños se encuentran en logro provisto y en el post test se encuentran en 86.67% demostrando que los niños de 5 años mejoraron en su comprensión emocional después de la aplicación de las sesiones de los juegos tradicionales. En conclusión, la hipótesis reporta que los juegos tradicionales influyen en los niños de cinco años (p. 65).

Para finalizar el presente trabajo de investigación se asocia con la variable juegos tradicionales, y lograron determinar la influencia de los juegos tradicional en la inteligencia emocional de los niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety.

Díaz, (2019) en Lima presentó su trabajo de investigación titulada *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales*, tuvo como objetivo comprender la importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de los niños del nivel inicial. La investigación fue con un enfoque cualitativo, de tipo etnográfico. La población estuvo constituida por maestros, estudiantes y padres de familia y su muestra se caracteriza por ser no probabilística, estuvo constituida por 3 docentes, 4 estudiantes y 5 padres de familia. Como técnica utilizaron la observación y la entrevista a y los instrumentos fueron cuaderno de campo (observación participante) y guion de entrevista (entrevista semiestructurada).

Los investigadores finalizaron mencionando que, los juegos tradicionales fomentan el dialogo entre estudiantes y a través de ello se generan vínculos afectivos, mejorando el lenguaje, el desarrollo social, así mismo les permite conocer su entorno y lo emocional, también satisfacen sus necesidades o emociones. Por otra parte, mencionan que los juegos tradicionales contribuyen a la mejora del aprendizaje (p. 4).

El presente trabajo de investigación se asimila con la variable socioemocional, con la aplicación de juegos tradicionales lograron desarrollar habilidades positivas como el respeto

solidaridad, cooperación, autoestima y de hecho les genera felicidad el cual les ha permitido fortalecer sus emociones.

1.6.3. Regional

Capcha y Barzola, (2021) en la Universidad Nacional de Huancavelica presentaron su trabajo de investigación titulado: *Juegos tradicionales bilingües de la II.EE Mariscal Cáceres de Daniel Hernández – Tayacaja – Huancavelica*, el objetivo de la investigación fue determinar cómo son los juegos tradicionales en los estudiantes bilingües del 5to grado. La investigación fue de tipo básica con un nivel descriptivo y el diseño de investigación es descriptivo simple. La población de estudio estuvo constituida por todos 42 estudiantes de la I.E Mariscal Cáceres “Daniel Hernández” y su muestra estuvo constituida por 22 estudiantes del 5to “A”. como técnica utilizaron fue la observación y el instrumento fue un cuestionario. Se concluye.

Finalmente determinaron que los juegos tradicionales influyen positivamente en los estudiantes, logrando el desarrollo de su motricidad a través de la socialización y cooperación, también manifiestan que los juegos de locomoción, lanzamiento, pelota y precisión actuaron positivamente en las actividades lúdicas (p. 69).

Por lo tanto, el presente trabajo de investigación se relaciona con la variable juegos tradicionales, logrando que los estudiantes desarrollen habilidades sociales y psicomotoras en la II.EE Mariscal Cáceres de Daniel Hernández.

Avalos, (2019) en la Universidad Nacional de Huancavelica presentó su trabajo de investigación titulado *Importancia de los socioemocional en los niños de 5 años de la I.E. N° 262 “Niño Jesús de Praga”*, en el presente trabajo tuvieron como objetivo describir la manifestación socioemocional en los niños de 5 años. La investigación es de tipo básica, el nivel es descriptivo, presenta un enfoque cuantitativo y el diseño es no experimental – descriptivo. La población estuvo conformada por 186 niños de 5 años y la muestra estuvo conformada por 60 niños de 5 años del “A” y “D”, para el presente estudio emplearon la técnica

de la observación y los instrumentos fueron la ficha de observación no participante y fichas textuales.

Concluye mencionando que lo socioemocional se manifiesta a través de la confianza, socialización y afecto, esto lo manifiestan en diferentes momentos de la sesión, también contribuye al proceso formador y desarrollar los cimientos de la personalidad de los niños.

En tal sentido el presente trabajo de investigación se relaciona con la variable bienestar socioemocional.

1.7. Bases teóricas

1.7.1. El juego

Para nosotros los investigadores, el juego es una actividad recreativa en el que todas las personas nos involucramos en algún momento de nuestras vidas. Como por ejemplo cuando un niño toma un objeto y empieza a manipular, mediante ese acto el niño está experimentando momentos significativos dentro de su ámbito familiar, cultural y social.

El aprendizaje a través del juego es una habilidad importante para toda la vida, y el aprendizaje socioemocional es una práctica pedagógica creciente. Cuando juegan, los estudiantes construyen conocimientos socioemocionales con otros miembros del grupo. Los estudiantes en entornos lúdicos y colaborativos tienen la posibilidad de aprender la habilidad de regular eficazmente las emociones prosociales, tanto a nivel individual como grupal, como.(González et al., 2021, p. 1).

Para Gallardo (2018) “El juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de las personas. Su práctica fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para su adecuada convivencia”(p. 4).

1.7.2. Los Juegos tradicionales

Ardila (2022) los juegos tradicionales, se constituyen como expresiones lúdicas, que nos permite identificar costumbres y tradiciones, estas prácticas recreativas además de fortalecer la identidad cultural, favorecen habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos. (p. 1). Mientras que, Mendoza et al., (2017) manifiestan

que en este juego se han transmitido culturas y tradiciones, asimismo esta actividad es de vital importancia en la vida del hombre ya que le permite desarrollarse de manera integral, facilitando la maduración física, emocional y social. (p. 79)

Para nosotros los investigadores son aquellos juegos ancestrales y típicos de una cultura, estos juegos son transmitidos por los abuelos, padres, hermanos entre otros y vienen siendo transmitidos de generación en generación, la realización de este juego es de forma divertida y armónica donde el niño o joven a través de este juego pone en práctica y construye valores, socializa con su prójimo, también es favorable para fortalecer nuestra autoestima. Entonces podemos decir que los juegos tradicionales son muy importantes en la vida del hombre porque a través de eso nosotros aprendemos a valorar y respetar a las persona aceptando sus tradiciones, cultura y su idioma, también se entablase relaciones sociales con distintas personas ya sean de diferentes religiones, color de piel, sexo y condición social y no hay exclusión del individuo esto permite fortalecer la empatía el saber compartir, y esas enseñanzas que aprendes en el transcurso de tu niñez o juventud lo aplicas toda la vida, siendo una persona de bien en la sociedad.

1.7.3. Características de los juegos tradicionales

Las características que hacen único y perdurable a este tipo de juegos y han conseguido que se mantengan vigentes y sean atractivos para los niños de diferentes generaciones tanto anteriores como venidera según, (González, 2000, como se citó en Morera, 2008) estas son:

- Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento. Sus reglas son flexibles.
- No requieren de material costoso.
- La gama es muy amplia y ofrecen muchas posibilidades para que todos y todas puedan participar.
- Practicables en cualquier momento y lugar.
- Presentan un patrimonio cultural irremplazable.

- Son un disfrute para la familia.
- Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.
- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre grandes generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje
- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.

En este sentido, la educación es la base para la transformación en la cual los estudiantes podrán reconocer, reflexionar y criticar la realidad concreta y los problemas en esta, así como desarrollar las habilidades, conocimientos que puede fortalecer y las actitudes que deben cambiar.

1.7.4. Importancia de los juegos tradicionales

Ardila (2022) "los juegos tradicionales representan un recurso de gran valor educativo, que contribuye al desarrollo corporal, afectivo y sociocultural del niño, fortaleciendo su identidad cultural y acercándolo, de manera más dinámica, a su entorno local" (p. 2).

Para nosotros los investigadores, los juegos tradicionales aportan muchos beneficios a las personas quienes lo practican, uno de ellos es que contribuye en el desarrollo social, estos juegos generan espacios de socialización donde naturalmente los niños aprenden a comunicarse y mediante ello empiezan a respetar las reglas de juego, esperar su turno y de esta manera se fortalecen los lazos de amistad.

También contribuye en desarrollo emocional porque le permite expresar sus emociones y sentimientos ya que el juego les pone en diferentes situaciones y mediante ello aprenden a lidiar con la frustración aprendiendo a resolver pequeños conflictos y ayudarse mutuamente con sus compañeros de juego. Por otra parte, permite al niño mejorar su coordinación psicomotriz ya que al emplear diferentes materiales en diferentes juegos los niños se van desarrollando.

Además, los niños incrementan su imaginación y creatividad al momento de jugar, ellos al simbolizan algunas cosas para sustituir el rol de otras, esto hace que ellos no se sientan

limitados por la falta de algo, enseñándoles a dar soluciones fácilmente a cualquier problema, finalmente desarrollan seguridad en sí mismos fortaleciendo su autoestima y esto genera mejoras en su vida educativa.

1.7.5. Dimensión de los juegos tradicionales

En esta investigación asumiremos como dimensiones, los juegos tradicionales planteados por (Moreno, 1992, como se citó en Martínez, 2017) y las que tomaremos en cuenta para la implementación del presente trabajo de investigación son:

Juegos de locomoción

Son aquellos movimientos que realiza una persona para desplazarse de un lugar a otro, así como como carreras, marchas, saltos y equilibrio, su origen es confuso y puede estar relacionado con ritos religiosos precristianos, cuyo objetivo es asegurar el crecimiento. (Martínez, 2017, p. 179).

Juegos de lanzamiento

Es la acción coordinada de soltar un objeto desde la mano, utilizando apoyos y palancas, se considera desde que el objeto despega de la mano, sin importar la distancia que alcance no siempre es hacia adelante, así también como los lanzamientos de precisión. (Cruz y Florez, 2008, p 9).

Juegos de pelota

Los juegos con pelota son una forma de juego que incluye una pelota como parte del juego, entre ellos se incluye los juegos con pelota a mano, pelota con herramientas, juegos y deportes de balón y otros. (Martínez, 2017, p. 181).

1.7.6. Concepto de bienestar

Hernández y Zambrano, (2022) el bienestar es el resultado del equilibrio del cuerpo, la mente y el entorno social en el que se desenvuelve la vida, la interrelación entre el bienestar emocional y la resistencia física, esto conlleva a un óptimo bienestar socioemocional que consiste en el control de las emociones, tanto las positivas como las negativas (p.33).

Es un estado de satisfacción personal y a esto no se llega con facilidad, antes de ello se tiene que tomar una decisión libre y consciente para gozar la felicidad y huir del dolor, esto

permite que la persona pueda desenvolverse de manera efectiva dentro de su entorno familiar, educativo, social, laboral entre otros, por ende, la persona tiene que sentirse bien en lo físico, emocional, social y mental.

1.7.7. Bienestar socioemocional

Álvarez, (2020) la educación socioemocional tiene como propósito el reconocimiento de las emociones propias y de los demás, así como la gestión asertiva de las respuestas a partir de una adecuada autorregulación, lo que favorece las relaciones sociales e interpersonales, y la colaboración con otros.(p. 388).

El bienestar socioemocional es un estado de la persona que incluye el manejo adaptativo de las emociones, de su vida social, de su capacidad de sana convivencia y una mirada optimista a su desarrollo y el de la sociedad, espacios en los que encuentra un sentido y propósito; por ello se conecta de modo profundo con el desarrollo de nuestra espiritualidad y ánimo de trascendencia. Así, el bienestar socioemocional se expresa en el equilibrio emocional (personal), la adaptación a la convivencia (social), la capacidad de lidiar con retos diversos (físicos, personales, académicos, etc.) y la contribución al bienestar colectivo (ciudadanía) según el (MINEDU, 2021, p. 76).

Para nosotros los investigadores es la habilidad que una persona va adquiriendo a través de su formación personal, estar emocionalmente equilibrado no es una tarea tan sencilla, nosotros los adultos muchas veces tenemos dificultades en tener un buen equilibrio emocional, por esta razón empeoramos los problemas en las diversas áreas de nuestra vida, por ello consideramos que es de vital importancia enseñarles a los niños a reconocer sus emociones y actuar de manera correcta frente a los problemas cotidianos, siendo así una mejora para la calidad de vida.

También el aprendizaje del bienestar socioemocional, es considerada como el proceso de adquirir habilidades para reconocer y manejar las emociones propias, desarrollar los valores del cuidado y la preocupación por los otros, como (Cohen et al., 2003, como se citó en González et al., 2021).

1.7.8. Concepto de emoción

Lozano y Guillén, (2022) “las emociones son mecanismos que ayudan a reaccionar y actuar con rapidez ante situaciones y sucesos del entorno. Predisponen a la acción y se evidencian en conductas de aproximación (activación) o evitación (inhibición)” (p. 12).

La emoción es la parte fisiológica del ser humano que se manifiesta de forma instintiva, cognitiva y socioculturales ya sea conscientes e inconscientes y su expresión se manifestará de acuerdo al contexto en el que se encuentra y tiene como función causar una respuesta adaptativa a través de sensaciones de aceptación, rechazo o huida. (secretaría de Educación Pública, 2017).

Para nosotros los investigadores es evidente que las emociones le dan sentido a la vida del hombre y vinimos a este mundo arraigados de diversas emociones que nos impulsan a actuar de diferentes formas, frente a diferentes situaciones que se nos presenten en el día a día, además es una forma de comunicar o expresar lo que sentimos o pensamos. Los niños en las escuelas manifiestan múltiples emociones, por lo general lo hacen a la hora de jugar y los maestros tienen la gran tarea de identificar y ser de soporte y ayuda para que los estudiantes puedan actuar de manera adecuada.

1.7.9. Clasificación de las emociones

Las emociones se clasifican del siguiente modo:

1. Emociones negativas: son el resultado de una evaluación desfavorable (incongruencia) respecto a los propios objetivos. Se refieren a diversas formas de amenaza, frustración o retraso de un objetivo o conflicto entre objetivos. Incluyen miedo, ira, ansiedad, tristeza, culpa, vergüenza, envidia, celos, asco, etc.
2. Emociones positivas: son el resultado de una evaluación favorable (congruencia) respecto al logro de objetivos o acercarse a ellos. Incluye alegría, estar orgulloso, afecto, alivio, felicidad.
3. Emociones ambiguas (bolderline): su estatus es equívoco. Incluye sorpresa, esperanza, compasión y emociones estéticas. (Lazarus, 1991, como se citó en Bisquerra, 2009, p. 73).

1.7.10. Dimensiones del Bienestar Socioemocional

La Secretaría de Educación Pública (SEP, 2017) menciona que el área de educación socioemocional propone cinco dimensiones que, en conjunto, guían tanto el enfoque pedagógico como las interacciones educativas, de la siguiente manera:

Autoconocimiento

Para González et al., (2021) “esta habilidad se relaciona con la capacidad de reconocer y nombrar las emociones y sentimientos, tanto propios como los de los demás” (p. 251).

El autoconocimiento implica conocerse y comprenderse a sí mismo, tomar conciencia de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como su efecto en la conducta y en los vínculos que se establecen con otros y con el entorno. (SEP, 2017, p. 539).

Por otra parte, nosotros los investigadores planteamos, que es la capacidad de reconocerse en toda su integridad. Al generar esta habilidad en los estudiantes, ellos serán capaces de empatizar con facilidad con sus compañeros, por ende, se notará grandes mejoras en la comunicación asertiva, esto permitirá a los estudiantes expresarse libremente a la hora de jugar, no tendrán sobrecargas emocionales que puedan afectar su bienestar socioemocional.

Autorregulación

Alemán et al., (2022) la autorregulación es una competencia metacognitiva, es decir una habilidad que adquiere una persona que le permite tener el control a procesos cognitivos internos, el desarrollo y crecimiento de estos mismos, el cual ayuda a la persona a crear procesos de aprendizaje y autorreflexión, a su vez es capaz de autoevaluarse y crear técnicas que le sean útiles para su desempeño durante el resto de su vida (p. 3).

Por otra parte González et al., (2021) afirma que el autorregular “implica saber expresar y gestionar las emociones y sentimientos de manera constructiva, productiva, respetuosa y segura, de manera que se salvaguarde el bienestar emocional y físico, personal y de los demás” (p. 251).

Nosotros los investigadores cuando hablamos de autorregulación podemos decir que una persona ha logrado desarrollar cierta capacidad, por lo tanto, utiliza como una estrategia o herramienta para modular sus pensamientos, conductas, emociones tanto positivas como negativas. Esto le permite actuar de manera apropiada, aun en momentos de conflictos podrá actuar de manera pacífica y poder expresar palabras que no lastimen a su prójimo. Esto permite que la convivencia escolar o familiar mejore de manera positiva e influya en el comportamiento de las demás personas.

Autonomía

González et al., (2021) afirma que la autonomía tiene que ver con desarrollar independencia, sentido de agencia y autoeficacia, así como con el devenir responsable de uno mismo, de las decisiones tomadas y las acciones emprendidas. Implica actuar desde la responsabilidad y la ética, y desde el reconocimiento de los propios alcances y limitaciones, así como ser capaz de planear, establecer y alcanzar objetivos de corto, mediano y largo plazo. (p. 251)

Para Martín, (2017) La autonomía es la consecuencia de un proceso de desarrollo adecuado de las capacidades del ser humano, pero también debe considerarse como el derecho inalienable de la persona a decidir sobre todo lo concerniente a su propia vida.(p. 21)

Al respecto nosotros consideramos que, dentro del aspecto emocional se puede decir que es la facultad de no verse afectado por los estímulos externos, al contrario, le permite sentir y pensar para tomar una decisión por sí mismo, teniendo la certeza de que las decisiones que tome serán las correctas, en muchos casos yendo aun en contra de lo que otros piensen. Por ende, un niño autónomo no tendrá problemas en tomar una decisión por el qué dirán o el cómo me verán.

Empatía

Rivero, (2019) la empatía es la intención de comprender los sentimientos y emociones, intentando experimentar de forma objetiva y racional lo que siente otro individuo, ya sea felicidad o dolor, siendo así hace que las personas sientan ese afecto de ayudarse entre sí,

están relacionadas con el amor y la preocupación por los demás. También permite la resolución de conflictos (P. 4).

Por otro lado, para el SEP (2017) es la fortaleza fundamental para construir relaciones interpersonales sanas y enriquecedoras, ya que nos permite reconocer y legitimar las emociones, los sentimientos y las necesidades de otros. Es la chispa que detona la solidaridad, la compasión y la reciprocidad humana. (p. 551)

Del mismo modo nosotros los investigadores podemos decir que una persona empática tiene esa virtud de conocer y entender las emociones de aquellas personas que lo rodean. Esto influye en que la persona podrá brindarle apoyo necesario a través de la escucha activa. Los niños al fortalecer esta virtud estarán contribuyendo a su crecimiento y desarrollo en convertirse personas de bien.

Colaboración

Lozano y Guillén, (2022) supone la colaboración eficaz, equitativa e independiente de una serie de personas que pueden tener características muy diferentes y que combinan sus recursos personales y se esfuerzan para llevar a cabo una meta común (p. 21).

Es la capacidad de una persona para establecer relaciones interpersonales armónicas que lleven a la consecución de metas grupales. Implica la construcción del sentido del “nosotros”, que supera la percepción de las necesidades meramente individuales, para concebirse a uno mismo como parte de una colectividad. Se aprende a través del ejercicio continuo de la comunicación asertiva, la responsabilidad, la inclusión, el manejo de conflictos y la interdependencia, que en conjunto aportan al saber convivir para saber ser y hacer en la comunidad. (SEP, 2017, p. 557).

Nosotros los investigadores entendemos que es la suma de capacidades, cualidades, habilidades y competencias interpersonales e intrapersonales que llevan un objetivo en común para dar solución a problemas, en el aspecto emocional sería la utilización de todas las emociones posibles para que ayuden a pensar mejor, por ende, los niños al percibir las emociones de todos sus compañeros siempre buscaran las mejores opciones para solucionar algo.

Se considera que estas dimensiones dinamizan las interacciones entre los planos individual y social-ambiental creando y sosteniendo la posibilidad de aprender a ser, aprender a hacer, aprender a aprender y aprender a convivir.

1.7.11. La educación socioemocional para la vida

La educación socioemocional es un proceso formativo integral y holístico que contribuye al bienestar de las personas; por lo que “aprender bienestar”, tal como lo plantea Davidson, (2017) tiene que ver con el desarrollo de la competencia emocional.

La competencia emocional de las personas representa un actuar eficaz en diferentes contextos; es parte del autoconocimiento del individuo, del reconocimiento de sus propias emociones, de la capacidad de autorregularse, es decir, manejar de manera racional sus emociones, de automotivarse en el emprendimiento de retos y en la superación de circunstancias adversas, demostrar empatía para comprender a los demás, así como habilidades sociales para convivir, integrarse y colaborar con otros.(Lozano y Guillén, 2022, p. 15).

1.7.12. Propósito de la Educación Socioemocional

Se quiere conseguir en los estudiantes que entiendan la importancia del manejo de las emociones a través del juego y pongan en práctica ciertas herramientas que les ayude a generar bienestar con uno mismo y hacia los demás, esto se verá reflejado en actividades escolares, cuando se genere conflictos y disgustos emocionales el niño sabrá lidiar de forma satisfactoria y que logren que su vida emocional y sus relaciones interpersonales sean una fuente de motivación y aprendizaje para alcanzar metas constructivas en la vida.

Así pues, la educación socioemocional favorece al desarrollo del potencial humano, ya que provee los recursos internos para enfrentar las dificultades que puedan presentarse a lo largo de la vida, contribuirá a la mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto. (SEP, 2017, p. 519).

1.8. Formulación de hipótesis

1.8.1. Hipótesis General

H₁: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del bienestar socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₀: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento del bienestar socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

1.8.2. Hipótesis Específicas

H₁: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del autoconocimiento de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₀: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento del autoconocimiento de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₁: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la autorregulación de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₀: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento de la autorregulación de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₁: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₀: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₁: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la empatía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₀: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento de la empatía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₁: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

H₀: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento de la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

1.9. Identificación de variables

Variable independiente: Juegos tradicionales

Variable dependiente: Bienestar Socioemocional

D1= Autoconocimiento

D2 = Autorregulación

D3 = Autonomía

D4 = Empatía

D5 = Colaboración

1.10. Operacionalización de Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de Medición
Juegos Tradicionales	Ardila, (2022) los juegos tradicionales, se constituyen como expresiones lúdicas, que nos permite fortalecer las habilidades sociales y dinamizan los procesos de aprendizaje en contextos educativos.	Los juegos tradicionales se clasifican a través de juegos de locomoción, lanzamiento y pelota.	Juegos de locomoción	Carreras	A través de Experiencias de aprendizaje Rúbrica de evaluación
				Saltos y equilibrios	
			Juegos de Lanzamiento	De distancia	
				De precisión	
			Juegos de pelota	De mano	
				De pie	
De bola					
Bienestar Socioemocional	Ministerio de educación, (2021) el bienestar socioemocional, se define como un estado de la persona que incluye el manejo adaptativo de las emociones, de su vida social, de su capacidad de sana convivencia y una mirada optimista según	El bienestar socioemocional son acciones de autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía Y colaboración entre compañeros.	Autoconocimiento	Muestra atención a sus emociones	Ordinal: Nunca= 1 A veces = 2 Casi Siempre = 3 Siempre = 4
				Toma conciencia de sus propias emociones	
				Reconoce actitudes destructivas	
				Usa estrategias que le permiten superarlas	
			Autorregulación	Expresa sus emociones ante diversas situaciones	
				Utiliza el sentido del humor y el amor para afrontar un conflicto de forma positiva.	
Identifica acciones, emociones y relaciones destructivas					

				Emplea estrategias para superarlas.
			Autonomía	Resuelve asuntos que le afectan a él y su entorno
				Identifica sus necesidades y la de sus compañeros y busca soluciones
				Promueve el aprendizaje y la convivencia armónica.
			Empatía	Trato digno hacia otras personas
				Promueve acciones y actitudes de inclusión y respeto, dentro y fuera de la institución.
			Colaboración	Actúa como mediador para resolver problemas
				Establece acuerdos y dialoga de manera respetuosa y tolerante

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Diseño Metodológico

1.10.1. Enfoque, tipo y nivel de investigación

Esta investigación se sustenta en un enfoque cuantitativo ya que se caracteriza por el análisis e interpretación de datos, números, indicadores y estadísticas asociadas con el objeto de estudio, y para ello se centra en formular preguntas muy específicas acerca de ¿cómo? y ¿Cuándo? tienen lugar el fenómeno estudiado, permitiendo al investigador recopilar información que pueda ser plasmada mediante números para su análisis racional y objetivo. (Pimienta y Orden, 2020, p. 59). El tipo de investigación es aplicada.

El nivel de investigación es de carácter explicativo, porque busca explicar el comportamiento de una variable en función de otras, por ser estudios de causa-efecto requieren control y deben cumplir otros criterios de causalidad. (Supo, 2022, p. 2). Por ende, con la presente investigación se pretende saber el ¿cómo? los juegos tradicionales influyen en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución 36001-Huancavelica, 2023.

Teniendo como línea de investigación juegos ancestrales y contemporáneos, mediante estos juegos aprendemos reglas, disciplina y la premiación, además influyen en el desarrollo de habilidades físicas y mentales de las personas, mismas que utilizaran a lo largo de su vida.

1.10.2. Método de investigación

Para la elaboración del presente trabajo de investigación se ha utilizado el método científico, el cual se concibe como un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno, es dinámica, cambiante y evolutiva, el cual establecen procedimientos, técnicas, instrumentos, acciones estratégicas y tácticas para resolver el problema de investigación (Carrasco, 2005, p. 269) . Los pasos que encaminaron el presente trabajo de investigación educativa fueron, el planteamiento del problema de investigación formulación del problema, formulación de la hipótesis, recolección de información, finalmente el procesamiento de datos para la verificación de la hipótesis.

1.10.3. Diseño de investigación

En lo que corresponde al diseño de investigación, coincide con las características del diseño preexperimental porque existe un punto de referencia inicial para ver qué nivel tenía el grupo en las variables dependientes antes del estímulo; es decir, hay un seguimiento del grupo. Sin embargo, el diseño no resulta conveniente para fines de establecer causalidad: no hay manipulación ni grupo de comparación y es posible que actúen varias fuentes de invalidación interna, por ejemplo, la historia. Entre 01 y 02 podrían ocurrir otros acontecimientos capaces de generar cambios, además del tratamiento experimental, y cuanto más largo sea el lapso entre ambas mediciones, mayor será también la posibilidad de que actúen tales fuentes, como menciona (R. Hernández et al., 2014, p. 141).

Representación del diseño de preprueba y posprueba con un solo grupo

G: 01----- X----- 02

Donde:

G: Grupo Experimental

01: Pre test

02: Post Test

X: Manipulación de la variable independiente

1.10.4. Población, Muestra y Muestreo

Población de estudio

La población puede ser definida como el total de las unidades de estudio, que contienen las características requeridas, para ser consideradas como tales. Estas unidades pueden ser personas, objetos, conglomerados, hechos o fenómenos, que presenten las características requeridas para la investigación.(Ñaupas et al., 2018, p. 334).

La población estuvo constituida por las estudiantes de la Institución Educativa 36001 Huancavelica.

La muestra

R. Hernández et al., (2014) la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse y delimitarse de antemano con precisión, además que debe ser representativo de la población.(p. 173)

En el presente trabajo de investigación la muestra de estudio estuvo constituida por las estudiantes del 5° “A” de la Institución Educativa 36001 Huancavelica.

Muestreo

El muestreo es una técnica de base estadístico matemática que consiste en extraer de un universo o población (N), una muestra (n) (Ñaupas et al., 2014, como se citó en Gallardo, 2017. p.64)

Para elaborar este trabajo de investigación, elegimos la técnica del muestreo no probabilístico intencional, los elementos fueron escogidos en base a criterios o juicios establecidos por el investigador.

1.10.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas e instrumentos que nos permitieron recolectar los datos estuvieron constituidas por las siguientes:

La observación

Para la recolección de datos de la presente investigación se utilizó la técnica de la observación ya que es un proceso intencional de las características, cualidades y propiedades de los objetos y sujetos de la realidad, a través de nuestros sentidos o con la ayuda de poderosos instrumentos que amplían su limitada capacidad.

Es la técnica que emplea el investigador para conectarse con la realidad y formarse una idea lo más precisa posible sobre el problema que estudia como lo menciona (Usacha et al., 2019, p. 44).

Los investigadores hemos utilizado esta técnica ya que nos permitió identificar de manera racional y consciente las emociones negativas que manifestaban las estudiantes antes, durante y después de la intervención.

Lista de cotejo

Es una herramienta de investigación que sirve a la observación. Llamada también hoja de chequeo, consiste en una célula u hoja de control, de verificación de la presencia o ausencia de conductas, secuencia de acciones, destrezas, competencias, aspectos de salud, actividades sociales etc. Es una hoja que está destinada a guiar y sistematizar la observación. (Ñaupas et al., 2018, p. 289).

El cuestionario

Por ello como instrumento de recolección de datos se utilizó el cuestionario, siendo así que (Hurtado, 1998, como se citó en Usacha et al., 2019) menciona que el cuestionario es un instrumento que agrupa una serie de preguntas relativas a un evento, situación o temática en particular, sobre el cual el investigador desea obtener información.

Para los investigadores el presente instrumento ha sido fundamental ya que nos ha permitido plantear un conjunto de preguntas, permitiéndonos recoger información estructurada sobre un conjunto de estudiantes.

1.10.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Dentro de la investigación científica en el enfoque cuantitativo, la estadística es la técnica de análisis de datos que nos permitirá procesar la información por ordenador, mediante paquetes estadísticos de SPSS (Statistical Package for Social Sciences), que es el más reconocido y utilizado en la investigación social, menciona (Bisquerra, 2004).

1.10.7. Aspectos Éticos

Este trabajo de investigación se realizó de acuerdo a los derechos de pertenencia intelectual, utilizando las normas APA 7ma edición, sin intención maliciosa, siguiendo y tomando en cuenta las normas éticas nacionales e internacionales y de acuerdo al código de ética del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público de "Educación Física" Huancavelica.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Presentación de datos

En esta parte del Trabajo de Investigación, presentan los resultados del análisis estadístico descriptivo e inferencial de los datos obtenidos en el proceso de observación de la aplicación de la propuesta de intervención.

4.2. Análisis descriptivo

Los resultados del análisis estadístico descriptivo que se presenta a continuación se obtuvieron a través de la observación de la participación de estudiantes en los juegos tradicionales aplicados al fortalecimiento de las cinco dimensiones del bienestar socioemocional que son: el autoconocimiento, la autorregulación, la autonomía, la empatía y la colaboración, realizadas antes y después de la implementación de la propuesta de intervención, con el objetivo de determinar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

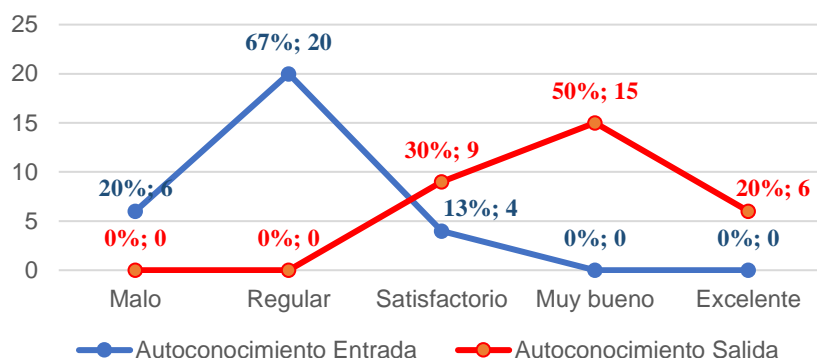
Resultados de la observación de entrada y salida de la dimensión autoconocimiento

Tabla 1:

Autoconocimiento, evaluación de entrada y salida

Condición	Autoconocimiento Entrada	%	Autoconocimiento Salida	%
Malo	6	20%	0	0%
Regular	20	67%	0	0%
Satisfactorio	4	13%	9	30%
Muy bueno	0	0%	15	50%
Excelente	0	0%	6	20%
Total	30	100%	30	100%

Nota: la tabla 1, presenta los resultados sistematizados de la observación inicial y de salida del fortalecimiento de la dimensión de autoconocimiento, durante la realización de los juegos tradicionales por los 30 estudiantes de la Institución Educativa 36001, que forman parte de la muestra de estudios.

Figura 1:*Evaluación de entrada y salida del autoconocimiento*

El análisis de los resultados de la observación inicial y final de la dimensión autoconocimiento del bienestar socioemocional, que se visualizan en la tabla 1 y figura 1, muestran la progresión de la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del autoconocimiento, en la que, inicialmente se ha encontrado que un 67% de estudiante se encuentra en una situación regular, el otro 20% en una situación mala y sólo un 13% en una situación satisfactoria. Mientras que, en la salida, esta última situación se incrementa al 30% y surgen un 50% de estudiantes que se encuentran en una situación muy buena y otro 20% en una situación excelente, nuevos indicadores que reflejan las variaciones y mejoras en el fortalecimiento del autoconocimiento a través de la aplicación de los juegos tradicionales.

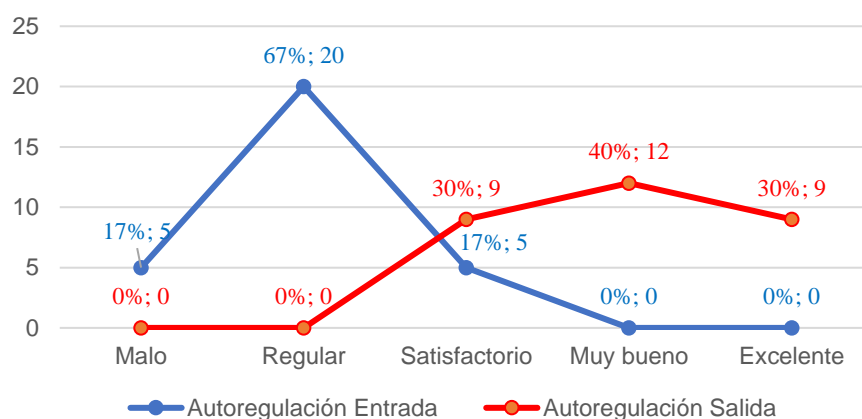
Resultados de la observación de entrada y salida de la dimensión autorregulación**Tabla 2:***Autorregulación, evaluación de entrada y salida*

Condición	Auto regulación Entrada	%	Auto regulación Salida	%
Malo	5	17%	0	0%
Regular	20	67%	0	0%
Satisfactorio	5	17%	9	30%
Muy bueno	0	0%	12	40%
Excelente	0	0%	9	30%
Total	30	100%	30	100%

Nota: la tabla 2, presenta los resultados sistematizados de la observación inicial y de salida del fortalecimiento de la dimensión de la autorregulación, durante la realización de los juegos tradicionales por los 30 estudiantes de la Institución Educativa 36001, que forman parte de la muestra de estudios.

Figura 2:

Evaluación de entrada y salida de la autorregulación



El análisis de los resultados de la observación inicial y final de la dimensión autorregulación del bienestar socioemocional, que se visualizan en la tabla 2 y figura 2, muestran la progresión de la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la autorregulación, en la que, inicialmente se ha encontrado que un 67% de estudiante se encontraba en una situación regular, el otro 17% en una situación mala y un 17% en una situación satisfactoria. Mientras que, en la salida, un 40% de estudiantes se encuentran en una situación muy buena, otro 30% en una situación excelente y el restante 30% en una situación satisfactoria. indicadores que reflejan las variaciones y mejoras en el fortalecimiento de la autorregulación a través de la aplicación de los juegos tradicionales.

Resultados de la observación de entrada y salida de la dimensión autonomía

Tabla 3:

Autonomía, evaluación de entrada y salida

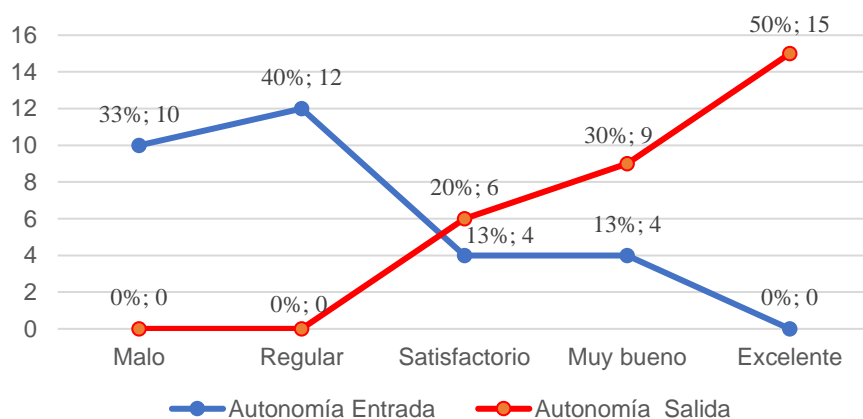
Condición	Autonomía Entrada	%	Autonomía Salida	%
Malo	10	33%	0	0%
Regular	12	40%	0	0%

Satisfactorio	4	13%	6	20%
Muy bueno	4	13%	9	30%
Excelente	0	0%	15	50%
Total	30	100%	30	100%

Nota: la tabla 3, presenta los resultados sistematizados de la observación inicial y de salida del fortalecimiento de la dimensión de la autonomía, durante la realización de los juegos tradicionales por los 30 estudiantes de la Institución Educativa 36001, que forman parte de la muestra de estudios.

Figura 3:

Evaluación de entrada y salida de la autonomía



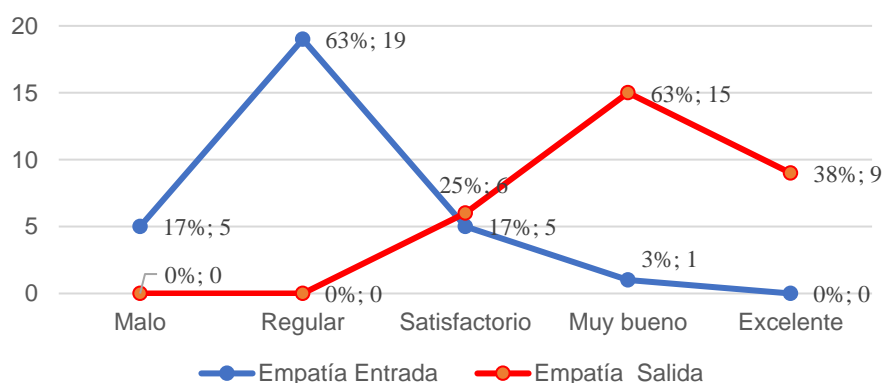
El análisis de los resultados de la observación inicial y final de la dimensión autonomía del bienestar socioemocional, que se visualizan en la tabla 3 y figura 3, muestran la progresión de la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la autonomía, en la que, inicialmente se ha encontrado que un 33% de estudiante se encontraba en una situación mala, el otro 40% en una situación regular, un 13% en una situación satisfactoria y el restante 13% en una situación muy buena. Mientras que, en la salida, un 20% de estudiantes se encuentran en una situación satisfactoria, otro 30% en una situación muy buena y el restante 50% en una situación excelente. indicadores que reflejan las variaciones y mejoras en el fortalecimiento de la autonomía a través de la aplicación de los juegos tradicionales.

Resultados de la observación de entrada y salida de la dimensión empatía

Tabla 4:*Empatía, evaluación de entrada y salida*

Condición	Empatía Entrada	%	Empatía Salida	%
Malo	5	17%	0	0%
Regular	19	63%	0	0%
Satisfactorio	5	17%	6	25%
Muy bueno	1	3%	15	63%
Excelente	0	0%	9	38%
Total	30	100%	30	125%

Nota: la tabla 3, presenta los resultados sistematizados de la observación inicial y de salida del fortalecimiento de la dimensión de empatía, durante la realización de los juegos tradicionales por los 30 estudiantes de la Institución Educativa 36001, que forman parte de la muestra de estudios.

Figura 4:*Evaluación de entrada y salida de la empatía*

El análisis de los resultados de la observación inicial y final de la dimensión empatía del bienestar socioemocional, que se visualizan en la tabla 4 y figura 4, muestran la progresión de la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la empatía, en la que, inicialmente se ha encontrado que un 17% de estudiante se encontraba en una situación mala, el otro 63% en una situación regular, un 17% en una situación satisfactoria y el restante 3% en una situación muy buena. Mientras que, en la salida, un 25% de estudiantes se encuentran en una situación satisfactoria, otro 63% en una situación muy buena y el restante 38% en una situación excelente. indicadores que reflejan las variaciones y mejoras en el fortalecimiento de la empatía a través de la aplicación de los juegos tradicionales.

Resultados de la observación de entrada y salida de la dimensión colaboración

Tabla 5:

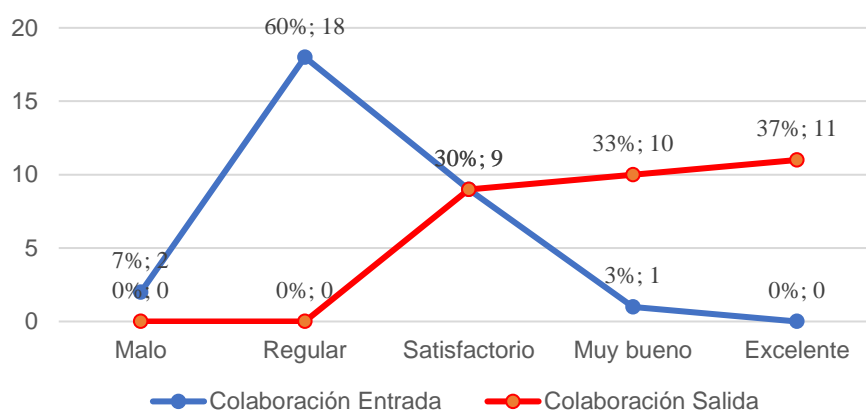
Colaboración, evaluación de entrada y salida

Condición	Colaboración Entrada	%	Colaboración Salida	%
Malo	2	7%	0	0%
Regular	18	60%	0	0%
Satisfactorio	9	30%	9	30%
Muy bueno	1	3%	10	33%
Excelente	0	0%	11	37%

Nota: la tabla 5, presenta los resultados sistematizados de la observación inicial y de salida del fortalecimiento de la dimensión de colaboración, durante la realización de los juegos tradicionales por los 30 estudiantes de la Institución Educativa 36001, que forman parte de la muestra de estudios.

Figura 5:

Evaluación de entrada y salida de colaboración



El análisis de los resultados de la observación inicial y final de la dimensión colaboración del bienestar socioemocional, que se visualizan en la tabla 5 y figura 5, muestran la progresión de la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la empatía, en la que, inicialmente se ha encontrado que un 7% de estudiante se encontraba en una situación mala, el otro 60% en una situación regular, un 30% en una situación satisfactoria y el restante 3% en una situación muy buena. Mientras que, en la salida, un 30% de estudiantes se encuentran en una situación muy buena. Mientras que, en la salida, un 30% de estudiantes se encuentran en una situación satisfactoria, otro 33% en una situación muy buena y el restante 37% en una

situación excelente. indicadores que reflejan las variaciones y mejoras en el fortalecimiento de la colaboración a través de la aplicación de los juegos tradicionales.

Resultados de la observación de entrada y salida de la variable bienestar socioemocional

Tabla 6:

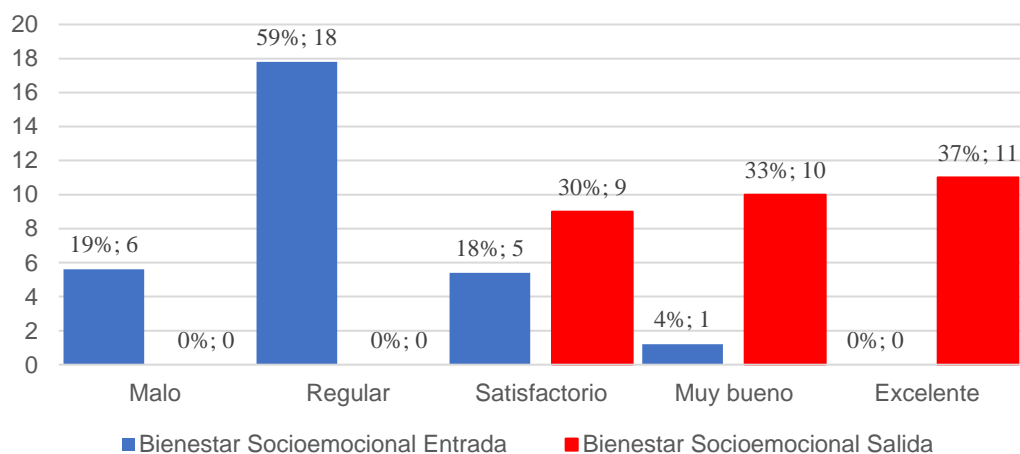
Bienestar Socioemocional, evaluación de entrada y salida

Condición	Bienestar Socioemocional Entrada	%	Bienestar Socioemocional Salida	%
Malo	6	19%	0	0%
Regular	18	59%	0	0%
Satisfactorio	5	18%	9	30%
Muy bueno	1	4%	10	33%
Excelente	0	0%	11	37%
Total	30	100%	30	100%

Nota: la tabla 6, presenta los resultados sistematizados de la observación inicial y de salida del fortalecimiento de la variable bienestar socioemocional, durante la realización de los juegos tradicionales por los 30 estudiantes de la Institución Educativa 36001, que forman parte de la muestra de estudios.

Figura 6:

Evaluación de entrada y salida de bienestar socioemocional



El análisis de los resultados de la observación inicial y final de la variable bienestar socioemocional, que se visualizan en la tabla 6 y figura 6, que muestran la progresión de la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional, en

la que, inicialmente se ha encontrado que un 19% de estudiante se encontraba en una situación mala, el otro 59% en una situación regular, un 18% en una situación satisfactoria y el restante 4% en una situación muy buena. Mientras que, en la salida, un 30% de estudiantes se encuentran en una situación satisfactoria, otro 33% en una situación muy buena y el restante 37% en una situación excelente. indicadores que reflejan las variaciones y mejoras en el fortalecimiento del bienestar socioemocional a través de la aplicación de los juegos tradicionales.

4.3. Análisis inferencial

4.3.1. Comparación de medias y comprobación de hipótesis

Los resultados de la presente investigación se obtuvieron a través de la aplicación las prueba estadística t de Student. Se utilizó esta prueba porque la población no sigue una distribución normal y la muestra de estudios es pequeña (igual a 30). A través de su aplicación se comparó las medias de las pruebas de entrada y salida, mediante los cuales se determinó si son significativamente diferentes entre sí.

Tabla 7:

Baremo para la valoración de medias de las pruebas de entrada y salida

Cualitativo	Cuantitativo	Valoración
Malo	0-10	1
Regular	11-14	2
Satisfactorio	15-17	3
Muy bueno	18 -19	4
Excelente	20	5

Nota: La tabla 7, muestra los criterios cuantitativos y cualitativos empleados para el cálculo del puntaje y los calificativos en las pruebas de entrada y salida, de cada una de las dimensiones de la variable bienestar socioemocional, de los 30 estudiantes de la Institución Educativa 36001, que formaron parte de la muestra de estudios.

Comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión autoconocimiento

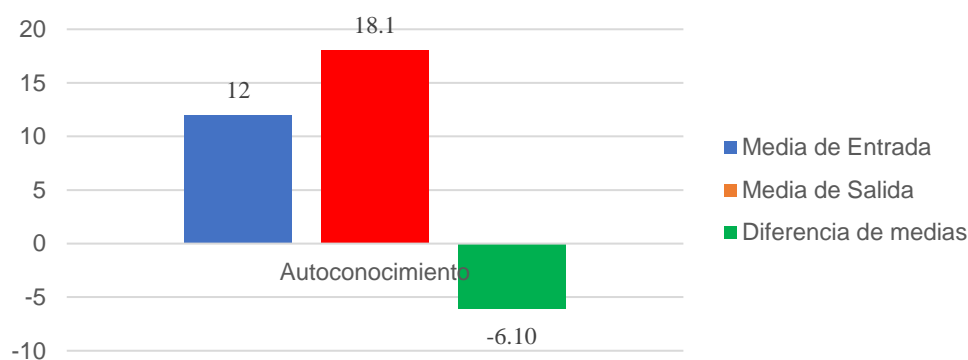
Tabla 8:

Medias de pruebas de entrada y salida dimensión autoconocimiento

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Prueba Entrada/Autoconocimiento	12,00	30	1,597	,292
	Prueba Salida/Autoconocimiento	18,10	30	1,062	,194

Figura 7:

Comparación de medias de entrada y salida dimensión autoconocimiento



La tabla 8 y figura 7, muestran los resultados de la medición inicial y final de la dimensión autoconocimiento expresado en medias o promedios, en las que se observa que existe una diferencia de -6.10 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia significativa entre los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida.

Comprobación de la hipótesis específica 1, dimensión autoconocimiento

Planteamiento de la hipótesis Ho y Ha.

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento del autoconocimiento de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Ha: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del autoconocimiento de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Resultados de la prueba estadística t de Student (P valor o sig. bilateral)

Tabla 9:*Comprobación de la hipótesis de la dimensión autoconocimiento*

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
PE/Autoconocimiento								
PS/Autoconocimiento	-6,100	1,845	,337	-6,789	-5,411	-18,111	29	,000

Comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$

Como se observa en la tabla 9, los resultados del análisis estadístico muestran un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, el mismo que es menor que el valor de $\alpha= 0,05$.

Decisión y conclusión

Tomando en cuenta que p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, es menor que el valor de $\alpha= 0,05$, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Por lo tanto, la conclusión admite determinar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del autoconocimiento de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión autorregulación**Tabla 10:***Medias de prueba de entrada y salida dimensión autorregulación*

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Prueba Entrada/Autorregulación	12,20	30	1,789	,327
	Prueba Salida/Autorregulación	18,30	30	1,208	,221

PE/Autorregulació n - PS/Autorregulació n	-6,100	2,040	,372	-6,862	-5,338	-16,377	29	,000
--	--------	-------	------	--------	--------	---------	----	------

Comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$

Como se observa en la tabla 11, los resultados del análisis estadístico muestran un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, el mismo que es menor que el valor de $\alpha = 0,05$.

Decisión y conclusión

Tomando en cuenta que p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, es menor que el valor de $\alpha = 0,05$, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Por lo tanto, la conclusión admite determinar que los juegos tradicionales inciden significativamente en el fortalecimiento de la autorregulación de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión autonomía

Tabla 12:

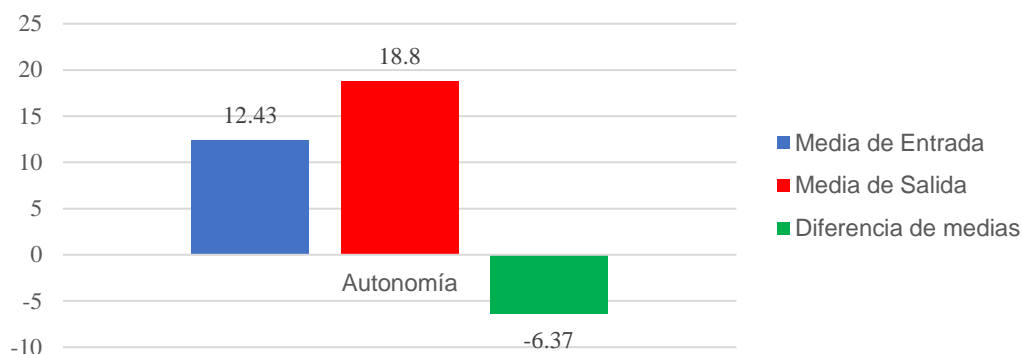
Medias de prueba de entrada y salida dimensión autonomía

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Prueba Entrada/Autonomía	12,43	30	3,390	,619
	Prueba Salida/Autonomía	18,80	30	1,270	,232

La tabla 12 y figura 9, muestran los resultados de la medición inicial y final de la dimensión autonomía expresado en medias o promedios, en las que se observa que existe una diferencia de -6.37 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia significativa entre los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida.

Figura 9:

Comparación de medias de entrada y salida dimensión autonomía



Comprobación de la hipótesis específica 3, dimensión autonomía

Planteamiento de la hipótesis Ho y Ha.

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Ha: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Resultados de la prueba estadística t de Student (P valor o sig. (bilateral))

Tabla 13:

Comprobación de la hipótesis de la dimensión autonomía

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
PE/Autonomía - PS/Autonomía	-6,367	3,439	,628	-7,651	-5,083	-10,140	29	,000

Comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$

Como se observa en la tabla 13, los resultados del análisis estadístico muestran un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, el mismo que es menor que el valor de $\alpha = 0,05$.

Decisión y conclusión

Tomando en cuenta que p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, es menor que el valor de

$\alpha= 0,05$, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Por lo tanto, la conclusión admite determinar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión empatía

Tabla 14:

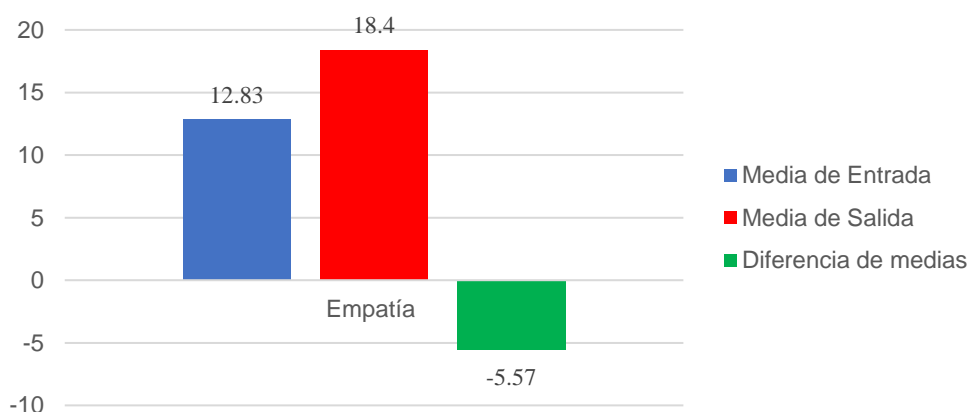
Medias de prueba de entrada y salida dimensión empatía

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Prueba Entrada/Empatía	12,83	30	2,479	,453
	Prueba Salida/Empatía	18,40	30	1,133	,207

La tabla 14 y figura 10, muestran los resultados de la medición inicial y final de la dimensión empatía expresado en medias o promedios, en las que se observa que existe una diferencia de -5.57 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia significativa entre los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida.

Figura 10:

Comparación de medias de entrada y salida dimensión empatía



Comprobación de la hipótesis específica 4, dimensión empatía

Planteamiento de la hipótesis H_0 y H_a .

H_0 : Los juegos tradicionales no inciden significativamente en el fortalecimiento de la empatía

de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Ha: Los juegos tradicionales inciden significativamente en el fortalecimiento de la empatía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Resultados de la prueba estadística t de Student (P valor o sig. (bilateral))

Tabla 15:

Comprobación de la hipótesis de la dimensión empatía

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
PE/Empatía - PS/Empatía	-5,567	2,674	,488	-6,565	-4,568	-11,402	29	,000

Comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$

Como se observa en la tabla 15, los resultados del análisis estadístico muestran un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, el mismo que es menor que el valor de $\alpha = 0,05$.

Decisión y conclusión

Tomando en cuenta que p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, es menor que el valor de $\alpha = 0,05$, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Por lo tanto, la conclusión admite determinar que los juegos tradicionales inciden significativamente en el fortalecimiento de la empatía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión colaboración

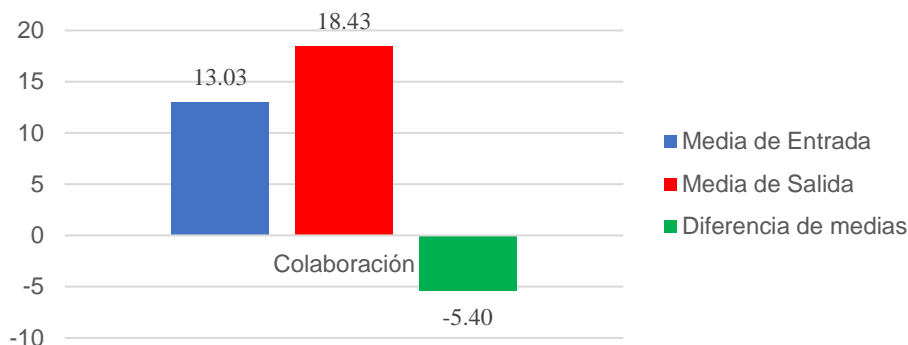
Tabla 16:

Medias de prueba de entrada y salida dimensión colaboración

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 Prueba Entrada/Colaboración	13,03	30	2,282	,417
Prueba Salida/Colaboración	18,43	30	1,278	,233

Figura 11:

Comparación de medias de entrada y salida dimensión colaboración



La tabla 16 y figura 11, muestran los resultados de la medición inicial y final de la dimensión empatía expresado en medias o promedios, en las que se observa que existe una diferencia de -5.40 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia significativa entre los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida.

Comprobación de la hipótesis específica 5, dimensión colaboración

Planteamiento de la hipótesis Ho y Ha.

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento de la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Ha: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Resultados de la prueba estadística t de Student (P valor o sig. (bilateral))

Tabla 17:

Comprobación de la hipótesis de la dimensión colaboración

	Diferencias emparejadas				t	gl	Sig. (bilateral)	
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior				Superior
PE/Colaboración - PS/Colaboración	-5,400	2,513	,459	-6,339	-4,461	-11,768	29	,000

Comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$

Como se observa en la tabla 17, los resultados del análisis estadístico muestran un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, el mismo que es menor que el valor de $\alpha = 0,05$.

Decisión y conclusión

Tomando en cuenta que p-val o sig. (bilateral)= a 0,000, es menor que el valor de $\alpha = 0,05$, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_a). Por lo tanto, la conclusión admite determinar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Comparación de medias de las pruebas y salida de la variable bienestar

socioemocional

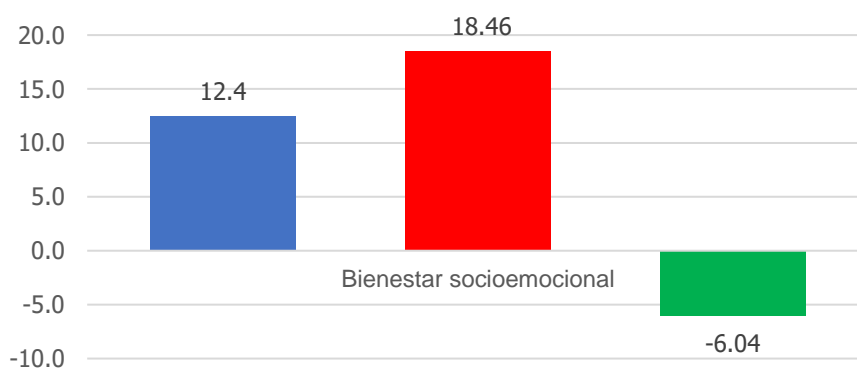
Tabla 18:

Medias de prueba de entrada y salida de la variable bienestar socioemocional

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	PE/Bienestar socioemocional	12,47	30	1,907	,348
	PS/Bienestar socioemocional	18,47	30	,681	,124

Figura 12:

Comparación de medias de entrada y salida de bienestar socioemocional



La tabla 18 y figura 12, muestran los resultados de la medición inicial y final de la variable bienestar socio emocional expresado en medias o promedios, en las que se observa que existe una diferencia de -6.04 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia significativa entre los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida.

Comprobación de la hipótesis general, bienestar socioemocional

Planteamiento de la hipótesis

Ho: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el fortalecimiento del bienestar socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Ha: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del bienestar socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Resultados de la prueba estadística t de Student (P valor o sig. (bilateral))

Tabla 19:

Comprobación de la hipótesis de la variable bienestar socioemocional

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
PE/Bienestar socioemocional - PS/Bienestar socioemocional	-6,000	1,857	,339	-6,693	-5,307	-17,697	29	,000

Comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$

Como se observa en la tabla 18, los resultados del análisis estadístico de la variable bienestar socioemocional muestran un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, el mismo que es menor que el valor de $\alpha= 0,05$.

Decisión y conclusión

Tomando en cuenta que p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, es menor que el valor de $\alpha= 0,05$, se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna

(Ha). Por lo tanto, la conclusión admite determinar que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del bienestar socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023

Discusión

De acuerdo a los resultados encontrados en el análisis estadístico de la información obtenida, en la presente investigación se ha demostrado que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del bienestar socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, a partir de esta conclusión general, se puede deducir que la aplicación sistemática de los juegos tradicionales transmitidas culturalmente de generación en generación se constituyen en actividades fundamentales para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes, debido a que contribuyen a la desarrollo y maduración física, desarrollo emocional equilibrado y social, asimismo, favorecen al fortalecimiento de la identidad cultural de los estudiantes. En términos generales, mediante la identificación, valoración y práctica de costumbres y tradiciones de su contexto, expresados en juegos se ha obtenido en los estudiantes resultados bastante significativos que han beneficiado al desarrollo de habilidades físico motrices, sociales y emocionales, que consiguientemente mejoran el bienestar socioemocional.

Haciendo una comparación de estos resultados, con los estudios previos en relación a la variable juegos tradicionales, se ha encontrado algunas concordancias con la investigación realizada por Tenezaca, (2023), quien concluye, que es necesario la difusión de juegos tradicionales en la institución tomando en cuenta la adecuación de ciertos espacios que generan bienestar a los estudiantes... (p. 14), en esta misma línea Díaz, (2019) que los juegos tradicionales fomentan el dialogo entre estudiantes y a través de ello se generan vínculos afectivos, mejorando el lenguaje, el desarrollo social, así mismo les permite conocer su entorno y lo emocional, también satisfacen sus necesidades o emociones. Por otra parte, mencionan que los juegos tradicionales contribuyen a la mejora del aprendizaje (p. 4).

Por otro lado, en relación a la variable bienestar socioemocional, el estudio Hernández y Zambrano, (2022), expresa claramente que, el bienestar socioemocional es muy importante ya que permite un desarrollo integral de los niños, los docentes y padres de familia, asimismo reconocen que los juegos son necesarios para el desarrollo socioemocional de los niños (p.96). Por otro lado, en este mismo punto, los resultados del estudio, permite aseverar, el

planteamiento del MINEDU (2021), que señala con bastante precisión que “el bienestar socioemocional se expresa en el equilibrio emocional (personal), la adaptación a la convivencia (social), la capacidad de lidiar con retos diversos (físicos, personales, académicos, etc.) y la contribución al bienestar colectivo (ciudadanía) (p. 76).

Como punto resultante en la mejora de bienestar socioemocional, es importante señalar, que la aplicación de los juegos tradicionales contribuye al desarrollo de la corporeidad, manejo de emociones en la interacción con los demás, desarrolla una convivencia social sana entre compañeros de aula, hace que el estudiante encuentre un sentido a su desarrollo personal y de sus compañeros.

En cuanto, a la concreción de los objetivos específicos, la interpretación de los resultados del análisis estadístico de la presente investigación, también nos ha permitido demostrar que los juegos tradicionales ejercen influencia significativa en el fortalecimiento: del autoconocimiento, de la autorregulación, de la autonomía, de la empatía y la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica.

En relación, a estas conclusiones una investigación concordante con la dimensión de autorregulación es la realizada por Zinoni, (2018), quien concluye que la autorregulación emocional favorece en el aprendizaje, sobre todo si se concientiza en cuestiones personales y favorece controlando y los procesos se estarán impulsando también a un aprendizaje de tipo crítico, autónomo y autorregulado, el cual vendría hacer pilar importante para aprender a aprender. (p. 6), como podemos notar este investigador resalta la importancia de la autorregulación emocional, y nos brinda un marco por qué se debería desarrollar esta habilidad.

Desde la perspectiva de la presente investigación, la aplicación sistemática de los juegos tradicionales, favorece al autoconocimiento porque ayuda a que el estudiante desarrolle habilidades para para identificar y normar sus propias emociones y de sus compañeros, de esta forma el estudiante se conoce y se comprende así mismo, por otro lado, propicia la autonomía al participar con responsabilidad en los diferentes juegos, regula sus emociones al enfrentar diferentes situaciones de juego, velando por el bienestar físico y

emocional tanto personal así como de sus compañeros. En la interacción durante el juego y al enfrentar situaciones lúdicas conjuntamente con sus compañeros desarrolla habilidades para comprender los sentimientos y emociones de sus compañeros y pueda brindar ayuda, solidaridad recíproca. En general, los juegos cooperativos, también benefician a mejorar las relaciones interpersonales que ayudan a lograr objetivos de grupo al enfrentar a situaciones de juego.

Finalmente, como futuras líneas de investigación consideramos importante ampliar el estudio de los juegos tradicionales y bienestar socioemocional desde la perspectiva de la investigación cualitativa, sería también interesante hacer un estudio sobre los problemas emocionales en el rendimiento académico. Asimismo, incorporar otras líneas de investigación en el campo de la Educación Física, vinculados a la corporeidad, neuroeducación física y deportiva y las tecnologías emergentes aplicas a la enseñanza de la educación física, que son dos temas emergentes y muy poco investigados en la formación inicial y desarrollo del docente de educación física.

Conclusiones

1. La comparación de medias de las pruebas de entrada y salida de la variable bienestar socioemocional muestra una diferencia de -6.04 puntos, lo que indica la existencia de una variación significativa entre el nivel de mejora del bienestar socioemocional inicial y final, que se reflejan en los calificativos obtenidos en la prueba de entrada comparadas con la prueba de salida. Por otro lado, la comparación del p-valor con valor de $\alpha = 0,05$, muestran un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, el mismo que es menor que el valor de $\alpha = 0,05$, por lo que se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y se aceptó la hipótesis alterna (H_a), por lo tanto, en conclusión, se determinó que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del bienestar socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023
2. La comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión autoconocimiento muestran una variación de -6.10 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia significativa entre el nivel de mejora del autoconocimiento antes y después de la intervención, que se reflejan en los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida. Por otro lado, la comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$, encontrados, muestran un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, menor que el valor de $\alpha = 0,05$, por lo que tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, se determinó que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del autoconocimiento de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.
3. Comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión autorregulación muestran una variación de -6.10 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia significativa entre el nivel de mejora de la autorregulación emocional antes y después de la intervención, reflejados en los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida. Por otro lado, la comparación de p-valor con valor de α

= 0,05 muestran un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, menor que el valor de $\alpha= 0,05$, por lo que se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, se determinó que los juegos tradicionales inciden significativamente en el fortalecimiento de la autorregulación de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

4. La comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión autonomía muestran una variación de -6.37 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia significativa entre nivel de mejora de la autonomía emocional antes y después de la intervención, los mismos que se reflejan en los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida. Por otro lado, la comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$ se ha encontrado un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, menor que el valor de $\alpha= 0,05$, por lo que tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, se determinó que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.
5. La comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión empatía muestran una variación de -5.57 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia significativa entre el nivel de mejora de la empatía antes y después de la intervención, los que se reflejan en los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida. Por otro lado, la comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$, se ha encontrado un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, menor que el valor de $\alpha= 0,05$, por lo que se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, se determinó que los juegos tradicionales inciden significativamente en el fortalecimiento de la empatía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.
6. La comparación de medias de las pruebas y salida de la dimensión colaboración muestran una variación de -5.40 puntos, lo que indica la existencia de una diferencia

significativa entre el nivel de mejora de la colaboración antes y después de la intervención, los que se reflejan en los calificativos obtenidos en la prueba de entrada en relación a la prueba de salida. Por otro lado, la comparación de p-valor con valor de $\alpha = 0,05$, se ha encontrado un p-valor o sig. (bilateral)= a 0,000, menor que el valor de $\alpha = 0,05$, por lo que se tomó la decisión de rechazar la hipótesis nula (H_0) y aceptar la hipótesis alterna (H_a). En conclusión, se determinó que los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.

Recomendaciones

1. La Institución Educativa 36001- Huancavelica, a través del desarrollo de las diferentes Áreas curriculares y principalmente de la Educación Física, debe profundizar la aplicación práctica de los juegos tradicionales dentro y fuera de las aulas, junto a ello incorporar otras formas de juego y actividades recreativas y culturales que se orienten la mejora y desarrollo del bienestar socioemocionales de los estudiantes.
2. Los juegos tradicionales y otras posibilidades del juego, por su gran valor pedagógico y metodológico que favorece al aprendizaje, debe institucionalizarse como una de las estrategias de enseñanza y aprendizaje principales en la práctica pedagógica de los docentes de Educación Física y otras áreas curriculares.
3. La Institución Educativa 36001, debe promover la capacitación de los docentes de Educación Física para fortalecer sus capacidades profesionales, en el manejo socioemocional de los estudiantes, así como en estrategias didácticas emergentes que contribuyan a mejorar su desempeño en la programación, mediación y evaluación del aprendizaje.
4. Los docentes de Educación Física y otras áreas curriculares de la Institución Educativa 36001 deben incidir en la recuperación plena del bienestar socioemocional en los estudiantes, profundizando la práctica de los juegos tradicionales.

Referencias Bibliográficas

- Alemán, L. A., Conchas, M., & Rangel, Y. S. (2022). Percepción de padres sobre autorregulación en niños y niñas de preescolar durante la pandemia. *Revista Mexicana de Ciencias de La Cultura Física*, 1–6. <https://doi.org/10.54167/rmccf.v1i3.1088>
- Alvarez, E. (2020). Educación socioemocional. *Controversias y Concurrencias Latinoamericanas*, 11(Educación socioemocional), 1–15. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=588663787023>
- Ardila, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Actividad Física y Deporte*, 8, 1–10. <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Avalos, L. I. (2019). *Importancia de los socioemocional en los niños de 5 años de la I.E. N° 262 “Niño Jesús de Praga” de Nasca* [Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4493ced2-3539-425e-92c8-4dc56391e42c/content>
- Bernal, C. A. (2016). *Metodología de la Investigación* (Orlando Fernández, Ed.; Cuarta Edición). https://www.academia.edu/44228601/Metodologia_De_La_Investigaci%C3%B3n_Bernal_4ta_edicion
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones* (Síntesis S.A). España-Printed in Spain. www.sintesis.com
- Capcha, Y., & Barzola, R. J. (2021). *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la IIEE Mariscal Cáceres de Daniel Hernández - Tayacaja - Huancavelica* [Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/eb16bcf8-966b-4588-a1be-24a552cb55be/content>
- Carrasco, S. (2005). *Metodología de la Investigación Científica* (Paredes Galván Anibal Jesús, Ed.; Primera Edición). San Marcos. file:///C:/Users/LENOVO/Downloads/Metodologia_de_La_Investigacion_Cientifi.pdf
- Chávez, H. (2020). El modelo socioemocional frente a la COVID-19 para estudiantes de Educación Primaria. *Educare et Comunicare*, 8(2), 4–9. <https://revistas.usat.edu.pe/index.php/educare/article/view/484/1061?download=pdf>

- Cruz, P. A., & Florez, M. A. (2008). *Incidencia del juego de lanzamiento en el proceso de construcción del concepto de número en niños de grado primero de la Institución Carlota Sánchez de la Ciudad de Pereira* [Universidad Tecnológica de Pereira]. <https://hdl.handle.net/11059/1010>
- Díaz, A. S. (2019). *El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales* [Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/0c700d05-5147-420a-8c50-7bd143a65243/content>
- Gallardo, E. E. (2020). *Metodología de la Investigación* (Universidad Continental, Ed.; Primera). <http://www.continental.edu.pe/>
- Gallardo, J. A. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. 1–12. <https://www.researchgate.net/publication/324363292>
- Gómez, R. de L. (2021). *Bienestar socioemocional en niños de segundo de básica que asisten a escuelas públicas y privadas de la ciudad de Cuenca* [Universidad del Azuay]. <file:///C:/Users/LENOVO/OneDrive/Escritorio/16245.pdf>
- González, X., Chao, C., & Patiño, H. A. M. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), 233–270. <https://doi.org/10.48102/rlee.2021.51.2.375>
- Guerrero, C. E. (2022). *Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N°17459, Sargento Lore, Jaén, Cajamarca - 2021* [Universidad Nacional de Cajamarca]. <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5460/Tesis%20Cinthya%20Guerrero.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, A. M., & Zambrano, V. V. (2022). *El juego en el bienestar socio-emocional de los niños de 4 a 5 años guía didáctica para docente* [Universidad de Guayaquil]. file:///C:/Users/LENOVO/OneDrive/Escritorio/BP%C3%81RV_PEP_2022P082.pdf
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. del P. (2014). *Metodología de la Investigación* (S. A. D. C. V. McGRAW-HILL/INTERAMERICANA EDITORES, Ed.; Sexta Edición).

- Lozano, V., & Guillén, E. (2022). *Guía de habilidades socioemocionales*.
<https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/wp-content/uploads/2022/05/Guia-de-habilidades.pdf>
- Martín, M. (2017). *Promoción de la autonomía personal* (Editorial Síntesis S. A., Ed.; pp. 14–23).
www.sintesis.com
- Martínez, D. (2017). Concepto y clasificación de los juegos y deportes tradicionales y populares en España. *Publicaciones Didácticas*, 1–7. <https://core.ac.uk/download/pdf/235855866.pdf>
- Mendoza, M. M., Lara, L., & Analuiza, E. (2017). Los juegos populares y su aporte didáctico en las clases de Educación Física. *Revista Digital de Educación Física*. Año, 8, 79–93.
<http://emasf.webcindario.com>
- Ministerio de educación. (2021). *Proyecto educativo nacional* (Corporación Paes E.I.R.L, Ed.). Consejo Nacional de Educación.
- Morera, M. (2008, July 31). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud: Revista En Ciencias Del Movimiento Humano y Salud*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.15359/mhs-5-1.1>
- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J., & Romero, H. E. (2018a). *Metodología de la investigación Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis* (Ediciones de la U, Ed.; Quinta Edición).
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Ñaupas, H., Valdivia, M. R., Palacios, J. J., & Romero, H. E. (2018b). *Metodología de la investigación Cuantitativa-Cualitativa y Redacción de la Tesis* (Ediciones de la U, Ed.; 5a Edición).
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Pimienta, J. H., & Orden, A. (2020). *Metodología de la investigación* (Pearson Educación de México S.A de C.V, Ed.; Tercera Edición). México, Printed.
- Rivero, M. (2019). Empatía, el arte de entender a los demás. *ResearchGate*, 1–13.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.30510.97605>

- Sanchez, C. J. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del Distrito de Juliaca-Provincia de San Román -Región Puno-Perú-2022*. Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote.
- Secretaria de Educación Pública. (2017). *Educación socioemocional y tutoría* (pp. 516–581). <http://www.oecd-ilibrary.org/docserver/download/9615011e.pdf>
- Supo, J. (2022). *Seminario de Investigación Científica* (Bioestadistico.com, pp. 1–34).
- Tenezaca, J. E. (2023). *Juegos tradicionales en el aprovechamiento del tiempo libre de estudiantes de bachillerato* [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10646/1/UNACH-EC-FCEHT-PAFD-0007-2023.pdf>
- Unesco. (2021). *Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales*.
- Usacha, M. C., Atígas, W., Queipo, B., & Perozo, É. (2019). *Técnicas e Instrumentos de recolección de datos cuali-cuantitativos* (Primera Edición). Editorial Gente Nueva.
- Zinoni, M. J. (2018). *Autorregulación emocional y uso de estrategias de aprendizaje en alumnos del último año del nivel medio de la ciudad de Paraná*. [Pontificia Universidad Católica Argentina]. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11498/1/autorregulacion-emocional-uso-parana.pdf>

Anexos

Matriz de Consistencia

Título de la investigación	Juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en estudiantes de la Institución Educativa 36001 Huancavelica – 2023
Autor/es	CRISPIN ALFONSO, Anthony Simaias y RETAMOZO PAYTAN, Cinthia Rosa

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables
¿Cómo influye los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?	Demostrar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.	Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del bienestar socioemocional de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.	Variable independiente: Juegos tradicionales Variable dependiente: Bienestar socioemocional
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis específicas	Dimensiones
<p>PE1: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en el fortalecimiento del autoconocimiento en los estudiantes de la Institución 36001- Huancavelica, 2023?</p> <p>PE2: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la autorregulación para el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?</p>	<p>OE1: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento del autoconocimiento en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p> <p>OE2: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la autorregulación en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p> <p>OE3: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la autonomía en los</p>	<p>HE1: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento del autoconocimiento de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p> <p>HE2: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la autorregulación de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p> <p>HE3: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la autonomía de los estudiantes de</p>	<p>D1= Autoconocimiento D2 = Autorregulación D3 = Autonomía D4 = Empatía D5 = Colaboración</p>

<p>PE3: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la autonomía para el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001-Huancavelica, 2023?</p> <p>PE4: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la empatía para el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001-Huancavelica, 2023?</p> <p>PE5: ¿Cómo influye los juegos tradicionales en la colaboración para el fortalecimiento del bienestar socioemocional en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023?</p>	<p>estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p> <p>OE4: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la empatía en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p> <p>OE5: Comprobar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la colaboración en los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p>	<p>la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p> <p>HE4: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la empatía de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p> <p>HE5: Los juegos tradicionales influyen significativamente en el fortalecimiento de la colaboración de los estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica, 2023.</p>	
---	--	---	--

Metodología de Investigación				
Tipo y nivel de investigación	Población/Muestra/muestreo	Diseño de investigación	Técnicas e instrumentos de recojo de datos	Técnicas e instrumentos de análisis de datos
<p>Tipo de investigación: El presente trabajo es de tipo Aplicada</p> <p>Nivel de investigación: Explicativo</p>	<p>Población de estudio: Estudiantes de la Institución Educativa 36001- Huancavelica.</p> <p>Muestra de estudio: 30 alumnos del 5to. Grado "A"</p>	<p>Pre Experimental</p> <p style="text-align: center;">G O1 X O2</p> <p>G= Grupo de sujetos (G1)</p>	<p>Técnicas de recojo de datos:</p> <p>Se empleará la observación, Encuesta y Juegos tradicionales</p>	<p>Instrumentos de análisis de datos:</p> <p>A través de software estadístico SPSS versión 26</p>

<p>Enfoque de investigación: Cuantitativo</p>	<p>Técnica de muestra: No Probabilístico</p>	<p>X= Tratamiento, estímulo o condición experimental O= Medición de los sujetos en grupo (cuestionario)</p>	<p>Instrumentos de recojo de datos: Cuestionario Experiencia de aprendizaje</p>	
---	---	---	--	--

Base de datos y análisis descriptivo de datos en Microsoft Excel

Archivos Inicio Insertar Disposición de página Fórmulas Datos Revisar Vista Programador Ayuda PDFelement Diseño de gráfico Formato Compartir

Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Edición

Gráfico 4

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
25	23	11.7	18.3	15.0	Satisfactorio	6.7	13.3	20.0	16.7	Satisfactorio	6.7	10.0	18.3	14.2	Satisfactorio	8.3	13.3	18.3
26	24	11.7	20.0	15.8	Satisfactorio	8.3	13.3	18.3	15.8	Satisfactorio	5.0	8.3	20.0	14.2	Satisfactorio	11.7	13.3	20.0
27	25	8.3	18.3	13.3	Regular	10.0	10.0	18.3	14.2	Satisfactorio	8.3	8.3	18.3	13.3	Regular	10.0	8.3	18.3
28	26	15.0	18.3	16.7	Satisfactorio	3.3	15.0	20.0	17.5	Muy Bueno	5.0	18.3	20.0	19.2	Excelente	1.7	16.7	20.0
29	27	15.0	18.3	16.7	Satisfactorio	3.3	13.3	18.3	15.8	Satisfactorio	5.0	18.3	18.3	18.3	Muy Bueno	0.0	16.7	18.3
30	28	13.3	18.3	15.8	Satisfactorio	5.0	15.0	18.3	16.7	Satisfactorio	3.3	18.3	20.0	19.2	Excelente	1.7	18.3	18.3
31	29	15.0	18.3	16.7	Satisfactorio	3.3	15.0	18.3	16.7	Satisfactorio	3.3	16.7	18.3	17.5	Muy Bueno	1.7	16.7	18.3
32	30	15.0	20.0	17.5	Muy Bueno	5.0	15.0	18.3	16.7	Satisfactorio	3.3	18.3	20.0	19.2	Excelente	1.7	16.7	20.0
33	Promedio	11.8	18.2	15.0	Satisfactorio	6.3	12.1	18.3	15.2	Satisfactorio	6.2	12.5	18.8	15.7	Satisfactorio	6.3	12.7	18.5
34																		
35				0														
36																		
37																		
38																		
39		Condición	Autoconocimiento Entrada	%	Autoconocimiento Salida	%												
40		Malo	6	20%	0	0%												
41		Regular	20	67%	0	0%												
42		Satisfactorio	4	13%	9	30%												
43		Muy bueno	0	0%	15	50%												
44		Excelente	0	0%	6	20%												
45		Total	30	100%	30	100%												
46																		
47																		

Condición	Autoconocimiento Entrada	%	Autoconocimiento Salida	%
Malo	6	20%	0	0%
Regular	20	67%	0	0%
Satisfactorio	4	13%	9	30%
Muy bueno	0	0%	15	50%
Excelente	0	0%	6	20%
Total	30	100%	30	100%

Resumen Datos_SPSS Datos_SPSS_SINFORMULAS



	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Estudiante	Cadena	3	0		Ninguno	Ninguno	12	Izquierda	Nominal	Entrada
2	PruebaEntr...	Numérico	2	0	Prueba Entrada...	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
3	SituaciónPr...	Numérico	1	0		{1, 0-1 Malo...	Ninguno	11	Centro	Ordinal	Entrada
4	PruebaSalid...	Numérico	2	0	Prueba Salida/...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
5	SituaciónPr...	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
6	PruebaEntr...	Numérico	2	0	Prueba Entrada...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
7	Situación_C	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
8	PruebaSalid...	Numérico	2	0	Prueba Salida/...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
9	Situación_D	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
10	PruebaEntr...	Numérico	2	0	Prueba Entrada...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
11	Situación_F	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
12	PruebaSalid...	Numérico	2	0	Prueba Salida/...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
13	Situación_G	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
14	PruebaEntr...	Numérico	2	0	Prueba Entrada...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
15	Situación_I	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
16	PruebaSalid...	Numérico	2	0	Prueba Salida/...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
17	Situación_J	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
18	PruebaEntr...	Numérico	2	0	Prueba Entrada...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
19	Situación_L	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
20	PruebaSalid...	Numérico	2	0	Prueba Salida/...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
21	Situación_M	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
22	Promediotot...	Numérico	2	0	Prueba de entr...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada
23	Situación_O	Numérico	1	0	Situación	Ninguno	Ninguno	12	Centro	Ordinal	Entrada
24	Promediotot...	Numérico	2	0	Prueba de salid...	{1, 0-1 Malo...	Ninguno	12	Centro	Escala	Entrada

Vista de datos para el análisis inferencial y comprobación de hipótesis datos en SPSS

Base de datos.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 25 de 25 variables

	Estudiante	PruebaEntrada Autoconocimiento	SituaciónPruebaEntradaAutoconocimiento	PruebaSalidaAutoconocimiento	SituaciónPruebaSalidaAutoconocimiento	PruebaEntrada Autorregulación	Situación_C	PruebaSalidaAutorregulación	Situación_D	PruebaEntrada Autonomía	Situación_
1	1	13	2	18	4	12	2	18	4	15	3
2	2	12	2	17	3	12	2	18	4	13	2
3	3	12	2	18	4	10	1	17	3	17	3
4	4	12	2	17	3	15	3	20	5	8	1
5	5	12	2	20	5	12	2	17	3	13	2
6	6	12	2	17	3	12	2	17	3	13	2
7	7	12	2	17	3	12	2	18	4	13	2
8	8	12	2	20	5	12	2	18	4	15	3
9	9	12	2	18	4	12	2	17	3	12	2
10	10	12	2	18	4	8	1	17	3	12	2
11	11	10	1	18	4	12	2	17	3	13	2
12	12	12	2	17	3	12	2	20	5	13	2
13	13	12	2	17	3	12	2	18	4	12	2
14	14	12	2	18	4	13	2	20	5	12	2
15	15	10	1	17	3	13	2	17	3	10	1
16	16	12	2	18	4	12	2	20	5	10	1
17	17	12	2	20	5	12	2	17	3	12	2
18	18	10	1	18	4	12	2	20	5	10	1
19	19	12	2	17	3	12	2	18	4	8	1
20	20	10	1	20	5	12	2	17	3	8	1
21	21	12	2	17	3	10	1	20	5	7	1

Vista de datos Vista de variables

Resultados del análisis inferencial y comprobación de hipótesis datos en SPSS

Resultados_comprobación de hoipótesis.spv [Documento2] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Editar Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Resultado

Prueba	Media	N	Desviación estándar	Sig.
Salida/Autoconocimiento	18,10	30	1,062	,194

Correlaciones de muestras emparejadas

Par 1	Prueba	N	Correlación	Sig.
1	Prueba Entrada/Autoconocimiento & Prueba Salida/Autoconocimiento	30	,081	,669

Prueba de muestras emparejadas

Diferencias emparejadas

Par 1	Prueba	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
					Inferior	Superior			
1	Prueba Entrada/Autoconocimiento - Prueba Salida/Autoconocimiento	-6,100	1,845	,337	-6,789	-5,411	-18,111	29	<.001

Tamaños de efecto de muestras emparejadas

Par 1	Prueba	d de Cohen	Standardizer ^a	Estimación de puntos	Intervalo de confianza al 95%	
					Inferior	Superior
1	Prueba Entrada/Autoconocimiento - Prueba Salida/Autoconocimiento	Standardizer ^a	1,845	-3,307	-4,220	-2,383
		corrección de Hedges	1,869	-3,264	-4,166	-2,352

a. El denominador utilizado en la estimación de tamaños del efecto.
 La d de Cohen utiliza la desviación estándar de muestra de la diferencia de medias.
 La corrección de Hedges utiliza la desviación estándar de muestra de la diferencia de medias, más un factor de

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ACTIVADO