



**LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES DE LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL NIVEL
PRIMARIO**

**TRADITIONAL GAMES AS A DIDACTIC STRATEGY IN THE
DEVELOPMENT OF SOCIO-EMOTIONAL SKILLS OF PRIMARY
LEVEL STUDENTS**

**Trabajo de Investigación para optar al Grado Académico de Bachiller
en Educación**

Presentado por

Diego Damian Begazo Camino
<https://orcid.org/0009-0009-7313-8493>

Gleydi Smith Gallardo Vásquez
<https://orcid.org/0009-0000-6125-183X>

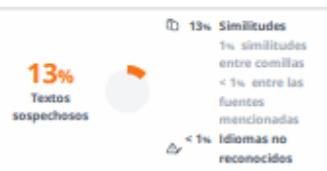
Asesor

Sebastián Landolt Macher
<https://orcid.org/0009-0009-6509-1293>

Lima, junio, 2024



Trabajo de Investigación - Diego Begazo-Gleydi Gallardo-Los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los y las estudiantes del nivel primario. (1)



Nombre del documento: Trabajo de Investigación - Diego Begazo-Gleydi Gallardo-Los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los y las estudiantes del nivel primario. (1).docx
ID del documento: 2dc666c46aa31126e0914bce8e61548dafb0aa1d
Tamaño del documento original: 86,62 kB

Depositante: SEBASTIAN LANDOLT
Fecha de depósito: 1/6/2024
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 1/6/2024

Número de palabras: 12.640
Número de caracteres: 84.709

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes de similitudes

Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	repository.unad.edu.co 27 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (184 palabras)
2	w3.perueduca.pe 27 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (135 palabras)
3	umc.minedu.gob.pe 18 fuentes similares	1%		Palabras idénticas: 1% (123 palabras)
4	repositorio.ujcm.edu.pe 1 fuente similar	1%		Palabras idénticas: 1% (147 palabras)
5	publications.iadb.org 4 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (115 palabras)

DEDICATORIA

A mi madre, quien, a pesar de todo, siempre confió en todo lo que soñé. A mis docentes de ITS, quienes forjaron en mí los conocimientos necesarios los cuales hicieron posible esta investigación.

Diego Damian Begazo Camino

A Dios por darme la fortaleza y sabiduría para seguir adelante y alcanzar todas mis metas. A mi familia, por siempre estar y ser mi soporte en todo momento. A mis docentes de ITS, quienes me brindaron sus enseñanzas para ser una mejor persona y profesional.

Gleydi Smith Gallardo Vásquez

RESUMEN

El presente trabajo se propone analizar de qué manera los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de habilidades socioemocionales de los y las estudiantes del nivel primario. Tiene tres objetivos específicos: a) definir las habilidades socioemocionales y su clasificación en el desarrollo integral de los y las estudiantes del nivel primario, b) comprender los tipos de juegos tradicionales y su importancia en todas las dimensiones de la vida del niño y niña, y c) explicar el valor de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los y las estudiantes del nivel primario. En ese sentido, el primer capítulo de esta monografía presenta el concepto, clasificación, importancia y la relación entre habilidades socioemocionales y educación. Por su parte, el segundo capítulo aborda la definición, características y clasificación de los juegos tradicionales; asimismo, presenta la estrategia didáctica de los juegos tradicionales, su importancia en la educación primaria y su relación con el desarrollo de las habilidades socioemocionales. La conclusión de este trabajo señala que el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños y niñas de primaria es clave para su adaptación y éxito en la sociedad actual. De ahí que sea necesario que las instituciones educativas utilicen las estrategias y recursos pertinentes para desarrollar estas habilidades en los estudiantes. En ese sentido, los juegos tradicionales como estrategia didáctica favorecen que los niños y niñas aprendan y desarrollen estas habilidades; ya que fomentan el trabajo en equipo, fortalecen la comunicación, y ayudan a gestionar el estrés y a tomar decisiones. Del mismo modo, promueven que el infante interactúe con su entorno social, lo cual lo conecta con su cultura y le permite relacionarse con adultos de su hogar y otros miembros de su comunidad.

Palabras clave: habilidades socioemocionales; juegos tradicionales; desarrollo; niños; aprendizaje.

ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze how traditional games promote the development of socio-emotional skills of primary school students. It has three specific objectives: a) define socio-emotional skills and their classification in the comprehensive development of primary level students, b) understand the types of traditional games and their importance in all dimensions of the child's life, and c) explain the value of traditional games as a teaching strategy in the development of socio-emotional skills of primary level students. The first chapter presents the concept, classification, importance and relationship between socio-emotional skills and education. The second chapter addresses the definition, characteristics, classification of traditional games, and also presents traditional games as a teaching strategy, their importance in primary education and their relationship in the development of socio-emotional skills. The conclusion of this research work is that the development of socio-emotional skills in primary school children is key to their adaptation and success in today's society. Hence the need for educational institutions to use the relevant strategies and resources that allow the development of these skills in students. In that sense, traditional games as a teaching strategy help boys and girls learn and develop these skills, since they encourage teamwork, strengthen communication, help manage stress and make decisions, which stimulates their creativity and imagination. Likewise, they encourage the infant to interact with their social environment, connecting them with their culture and giving them the opportunity to interact with adults in the home and community members of various ages, which allows them to recover knowledge transmitted by their ancestors.

Keywords: socio-emotional skills; traditional games; development; children; learning.

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y SU RELEVANCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO..	10
1.1. ¿Qué son las habilidades socioemocionales?	10
1.2. Clasificación de las habilidades socioemocionales	11
1.3. Importancia de las habilidades socioemocionales	15
1.4. Educación y habilidades socioemocionales.....	17
CAPÍTULO II: LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES DE LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO.	21
2.1. El juego tradicional: aspectos fundamentales.....	21
2.2. Importancia de los juegos tradicionales en la educación primaria	27
2.3. Los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades socioemocionales.....	29
CONCLUSIONES	32
REFERENCIAS	34

INTRODUCCIÓN

Las complejas situaciones socioculturales contemporáneas han traído consigo cambios drásticos en la manera de relacionarnos. Se ha puesto en evidencia un incremento en la aparición de trastornos emocionales como la depresión, la ansiedad, el estrés, etc., que se está agudizando en edades cada vez más tempranas. Esto perjudica de manera sensible el desarrollo socioemocional de las niñas, niños y adolescentes (Barajas, 2016).

Asimismo, el impacto de la pandemia de la COVID-19 propició varios desafíos en el ámbito educativo, puesto que las escuelas de más de 190 países debieron adaptarse a la educación virtual de forma inmediata. Así pues, un porcentaje de estudiantes atravesaron dificultades que van desde la falta de alimentos y la carencia de internet hasta la violencia en el hogar. Además, debido al confinamiento, los infantes no solo fueron perdiendo la capacidad de socializar —aspecto relevante para su desarrollo integral—, sino que tampoco podían contar con un ambiente propio para estudiar y descansar, lo que afectó considerablemente su desarrollo cognitivo.

A medida que la cuarentena originada por el encierro se extendía, los efectos en el estado psicológico y emocional se hacían evidentes: ansiedad, depresión y estrés crónico. Como es sabido, dichos efectos perjudican la habilidad de aprendizaje de los estudiantes, así como su salud física y mental (Peraza, 2021; Universidad de los Andes, s/f). En ese sentido, los resultados del estudio epidemiológico de salud mental de niñas, niños y adolescentes en el contexto de la COVID-19 evidenciaron que al menos tres de cada diez niñas, niños y adolescentes presentaron riesgo de un problema de salud mental (33,2 %). Por su parte, el grupo de 6 a 11 años comprendió el 32.5 %; y el grupo de 12 a 17 años, el 29.6 % (Ministerio de Salud del Perú [Minsa] y Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [Unicef], 2020).

Cabe destacar que el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas interactúan entre sí, y que los sistemas escolares se han centrado en atender especialmente las de tipo cognitivo. Sumado a ello, la pandemia de la COVID-19 ha enfatizado la

necesidad de habilidades socioemocionales como el control del estrés y la adaptabilidad, pues estas fueron cruciales para afrontar su incertidumbre (Arias et al., 2020).

Sin embargo, la realidad muestra la falta de estas habilidades en los educandos. Por ejemplo, el estudio comparativo y explicativo realizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco, 2021), en torno a las habilidades socioemocionales a estudiantes de sexto grado de primaria en América Latina y el Caribe, evidenció una brecha significativa en todos los países participantes respecto a las habilidades de autorregulación escolar, empatía y apertura a la diversidad; la cual reportó mayores puntajes promedio en niñas en comparación con los niños. En Perú, las niñas presentaron niveles más altos de empatía y apertura a la diversidad en 2 y 3 puntos respectivamente en comparación con los niños. En este caso, se observa que el desarrollo socioemocional de los niños a nivel nacional y continental se ve mermado.

Por otro lado, la Evaluación Muestral HSE aplicada a estudiantes peruanos del sexto grado del nivel primario evidenció que solo las habilidades socioemocionales de disposición empática, relación y toma de decisiones obtuvieron mayores porcentajes de respuestas positivas. Por el contrario, se obtuvo en la prueba un menor porcentaje respecto a la autoeficacia social, autoeficacia emocional y autoeficacia académica (Minedu, 2022).

Es evidente que las niñas, niños y adolescentes carecen de un correcto manejo de emociones. Ante ello, se vuelve necesario que los estudiantes del nivel primario desarrollen habilidades socioemocionales como la autonomía, capacidad de organización, adaptación, resiliencia, perseverancia, iniciativa, capacidad de autocontrol, entre otras. Estas permitirán un desarrollo adecuado de la salud mental y emocional, con el fin de que el individuo pueda avanzar con su proyecto de vida y sea capaz de superar desafíos tanto actuales como futuro. Asimismo, las personas con dichas habilidades tendrán menos riesgo de desarrollar hábitos dañinos para sí mismos y los demás, como adicciones o conductas agresivas.

Tomando en cuenta esta realidad, se plantea el uso de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes del nivel primario. Esto se debe a que constituyen un elemento indispensable para el desarrollo integral de los educandos, por medio del cual podrán adquirir y acrecentar sus

habilidades para relacionarse de manera positiva y saludable con sus compañeros, vincularse con sus costumbres y tradiciones, e involucrarse en una mejor comunicación y convivencia.

Así pues, los juegos tradicionales son el medio que permitirá a los estudiantes interrelacionarse con su entorno familiar, debido a que los adultos de su hogar (como los progenitores) probablemente ya practicaron esos juegos. A su vez, los juegos tradicionales se podrán aprovechar como formas de expresión para procesar sus emociones y sentimientos, lo que contribuye a la disminuir el peligro de que los niños padezcan estrés, depresión, angustia y agresividad (Unicef, s/f).

Por estas razones, la presente monografía tiene como objetivo analizar de qué manera los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de habilidades socioemocionales de los y las estudiantes del nivel primario. Así, este trabajo de investigación busca proponer el uso de estos juegos de antaño como estrategia didáctica en las aulas. De esta manera, se plantean como provechosos y de gran aporte en el campo educativo, con el fin de que profesores y profesoras identifiquen los beneficios de los juegos tradicionales en el desarrollo integral de niños y niñas.

Para lograr el objeto de esta investigación se desarrollarán dos capítulos. El primero presenta los fundamentos teóricos, la clasificación y la importancia de las habilidades socioemocionales, así como la presencia de estas en la educación. Por su parte, el segundo capítulo aborda los fundamentos teóricos, las características, la clasificación y la importancia de los juegos tradicionales. Además, se contempla el marco pedagógico de los juegos tradicionales como estrategia didáctica en educación primaria; así como la vinculación de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

CAPÍTULO I:

LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES Y SU RELEVANCIA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL NIVEL PRIMARIO

1.1. ¿Qué son las habilidades socioemocionales?

Las habilidades socioemocionales (HSE) tienen sus orígenes en la transformación de la definición de inteligencia, más allá del coeficiente intelectual, desarrollada en el ámbito de la psicología desde la década de los 80. Gardner (2001), en su teoría de las inteligencias múltiples, se refirió a diversos tipos de inteligencias, entre las cuales definió la inteligencia interpersonal e intrapersonal. Asimismo, Daniel Goleman presenta el concepto de inteligencia emocional para referirse a la capacidad de sentir, entender, autorregular las emociones y ponerse en el lugar del otro. En ese contexto de evolución conceptual, se da paso a lo que actualmente conocemos como “habilidades socioemocionales”, que el ámbito pedagógico aborda desde un enfoque de educación formal (Milicic et al., 2013).

Las HSE pueden conceptualizarse como las competencias y habilidades adquiridas por los individuos en el entorno sociocultural donde interactúan: social, familiar, escolar, laboral, etc. Estas contribuyen a la autorregulación de los estados de ánimo y sentimientos, así como al moldeamiento de las actitudes emocionales y sociales; con el fin de mantener relaciones cordiales, armoniosas, colaborativas y asertivas, y, con ello, propiciar un desenvolvimiento adecuado y eficaz en la sociedad (Cedeño et al., 2022).

Asimismo, García (2018) indica que las HSE pueden ser educables, ya que son comportamientos aprendidos a lo largo de la vida del individuo. De modo que es posible mejorarlas, así como adquirir otras nuevas habilidades a través de experiencias de aprendizaje pertinentes. En ese sentido, se pueden desarrollar y ejercitar intencionalmente en el sector educativo, sobre todo en la infancia y la adolescencia, que son las etapas más significativas para aprenderlas.

1.2. Clasificación de habilidades socioemocionales

A nivel internacional se han propuesto diversas clasificaciones de habilidades socioemocionales. En este capítulo, se definirá el marco de la clasificación propuesta por la Unesco: habilidades personales, necesarias para el desenvolvimiento coherente y eficaz de una persona; habilidades sociales, imprescindibles para el bienestar personal y la integración con los demás y el entorno; y las habilidades de aprendizaje, destrezas necesarias para el aprendizaje del siglo XXI. Todas estas habilidades influyen potencialmente en el éxito dentro del ámbito personal, laboral y académico (Scott, 2015).

1.2.1. Habilidades personales

Las diversas situaciones complejas demandan cada vez más de ciudadanos con las habilidades personales necesarias para actuar competentemente y abrirse paso en el mundo del trabajo. Por lo que estas competencias intangibles (intelectuales, afectivas, físicas y actitudinales) juegan un papel muy importante; ya que su aplicación facilita la gestión del trabajo y repercute de gran forma en el desempeño personal y profesional, así como en la ética laboral.

- **Iniciativa**

Es la habilidad conductual que caracteriza a los seres humanos emprendedores, dinámicos y persistentes, al momento de superar situaciones difíciles que interponen en el logro de sus objetivos. Asimismo, contribuye al bienestar individual y del colectivo o entorno más próximo. En efecto, Martorell et al. (2011) manifiestan que la iniciativa está orientada a conductas voluntarias que resultan beneficiosas para los demás.

- **Resiliencia**

Es la capacidad de la persona para hacer frente a las adversidades de la vida, al establecer relaciones sociales dinámicas y coherentes desde el “yo tengo”, “yo puedo”, “yo soy” y “yo estoy”; con el objetivo de superar dichas dificultades y que el individuo siga realizándose positivamente. Asimismo, ser resiliente permite que los seres humanos cultiven una salud mental saludable, en contraposición a los que no son resilientes (Uriarte, 2023). Desde esta perspectiva, la resiliencia en educación contribuye a que los niños, niñas y adolescentes

puedan enfrentar los desafíos de su desarrollo e integración social de manera adecuada. Así pues, en la infancia y adolescencia, el rol del profesor y de las experiencias escolares se convierten en constructores significativos de resiliencia (Uriarte, 2023).

- **Responsabilidad**

La responsabilidad es el deber constante para la realización de actividades. En esta línea, orienta la responsabilidad como el deber, que se refiere a la disposición voluntaria de tener la capacidad de atender determinado compromiso y llevarlo a la acción.

- **Asunción de riesgos**

Es la capacidad de tomar decisiones de manera informada en torno al proyecto de vida, teniendo conocimiento del entorno, para anticipar posibles efectos y dificultades que se puedan presentar; y, con ello, garantizar la supervivencia y desarrollo del plan. Asimismo, esta habilidad está asociada al emprender y al saber administrar, pues de esto dependerá el éxito o fracaso de la iniciativa.

- **Creatividad**

Es la destreza de originar, conectar y llevar a cabo planes, procedimientos y expectativas novedosas y vanguardistas; ya sea de forma personal o colectiva. Asimismo, es una habilidad presente en cualquier proceso de aprendizaje; que promueve el desarrollo del ingenio, la motivación, la capacidad de decisión y las interacciones adaptativas y flexibles ante los conflictos diarios. En ese sentido, conduce al desarrollo personal a través del fortalecimiento de la capacidad para enfrentar situaciones problemáticas (Unicef, 2022). Del mismo modo, Papalia et al. (2005) indican que la creatividad permite idear soluciones innovadoras, fuera de lo ordinario, para transformar circunstancias adversas.

- **Adaptabilidad**

La adaptabilidad es la capacidad para responder a condiciones cambiantes; establecida por la habilidad del individuo para cambiar, aprender y reconfigurar sus recursos, de acuerdo con la dinámica del entorno. Por su parte, Ramírez et al. (2003) conceptualizan la adaptación como la destreza intelectual y emocional para gestionar la conducta de manera adecuada y eficaz, en torno a los constantes cambios de la sociedad.

- **Autodesarrollo**

El autodesarrollo es la capacidad de una persona para pensar, decidir y aprender de manera autónoma. En ese sentido, se entiende como la iniciativa propia para crecer y desarrollar habilidades y competencias personales, necesarias para su desenvolvimiento coherente y eficaz en distintos escenarios de la vida diaria.

1.2.2. Habilidades sociales

Según Tapia y Cubo (2017) las habilidades sociales se pueden manifestar en conductas de forma verbal y no verbal, contempladas en las diferentes circunstancias de interacción que experimenta un individuo con otro. En ese sentido, son un conjunto de comportamientos interpersonales complejos que son usados en la interacción con los demás. Esto implica la expresión de emociones, aspiraciones, opiniones y actitudes de manera coherente y con la aceptación de los demás.

- **Trabajo en equipo**

Es la disposición personal y la colaboración con otros en la realización de actividades para el logro de objetivos comunes; involucra intercambiar información, compartir mutuamente responsabilidades y resolver dificultades conjuntas, con el objetivo de contribuir al desarrollo del trabajo colectivo (Torrelles et al., 2011). En esta línea, Torrelles et. al. (2011) manifiestan que trabajar en equipo requiere la movilización de recursos propios y externos, así como de conocimientos, habilidades y aptitudes que permiten a un individuo adaptarse y alcanzar junto a otros un cometido.

- **Trabajo en red**

Es la habilidad que permite que todos los agentes sociales intervengan y colaboren en el logro del bienestar y desarrollo colectivo de la red (Ubieto, 2009). En ese sentido, contribuye a que los individuos puedan enfrentar las diversas tareas que implica un cambio sistémico —como producir un impacto en casos de protección y reparación del daño hacia los niños— para fortalecer sus competencias. Así, la experiencia de compartir los aprendizajes permite la generación de un sistema de interacción abierto y heterárquico (Dabas, 2006).

- **Empatía**

Es la destreza de ponerse en el lugar de los demás, comprendiendo e interpretando sus emociones, intenciones y propósitos; sin pretensión dominante y con respeto a sus capacidades. Asimismo, la empatía es necesaria para un desarrollo integral eficaz y una interacción positiva. En concordancia con ello, la empatía contribuye a la educación socioemocional de la ciudadanía, y favorece que los estudiantes desarrollen aquello que necesitan para construir una sociedad más justa, inclusiva y pacífica (Scott, 2015).

- **Composición**

Se define como la capacidad que promueve la bondad, que surge ante el sufrimiento de los demás, y que motiva el deseo de ayudar para aplacar ese sufrimiento.

1.2.3. Habilidades de aprendizaje

Un elevado número de estudiantes piensan que estudiar es sinónimo de decodificar, memorizar y reproducir como una grabadora lo “aprendido”. No obstante, lo relevante del aprendizaje no consiste en repetir mecánicamente los conceptos expuestos por el docente a través de una sesión tradicional, sino que el niño o niña aprenda significativamente. Por esa razón, las técnicas o habilidades de aprendizaje son necesarias; debido a que ayudan a controlar e interiorizar la información, así como desarrollan una conexión entre lo aprendido y el saber previo.

- **Organización**

Se concibe como la capacidad de elaborar el proyecto de vida, de manera que se prevé cómo actuar ante ciertos acontecimientos. Además, permite al estudiante descubrir en qué aspectos de su desarrollo humano alberga fortalezas y debilidades; y, en base a esto, le facilita trazarse objetivos en relación con sus intereses de vida. Esto es fundamental porque todo plan de vida se transforma en un escudo protector ante amenazas como el desgano, la baja autoestima, el consumo de alcohol o estupefacientes, o incluso la delincuencia.

- **Resolución de problemas**

Genera cambios en la forma en que se percibe el mundo. Es así que, para que se pueda solucionar un problema, es importante que la situación provoque algún tipo de dificultad. Al mismo tiempo, la persona debe planificar el proceso para brindar una alternativa de solución al problema, según la meta y de acuerdo con los procesos cognitivos.

- **Pensamiento crítico**

Implica que el individuo desarrolle habilidades como el análisis, la inferencia, la descripción, la autogestión de emociones y la evaluación. Asimismo, incorpora el razonamiento de problemas abiertos e indaga sobre una representación posible de la situación.

1.3. Importancia de las habilidades socioemocionales

El desarrollo de las habilidades socioemocionales contribuye al bienestar individual y social (Bisquerria, 2003). En el espacio educativo adquieren mayor importancia; ya que propicia la empatía, la interacción, el entendimiento y asertividad, tomando en cuenta que su ausencia provoca contextos hostiles y violentos (Cedeño et al., 2022).

En los primeros años de vida del ser humano, los niños y niñas aprenden a determinar sus emociones, a controlarlas y, sobre todo, a entender las emociones de los demás. No nacen con esta habilidad, por el contrario, deben contar con un mentor; puesto que así aprenderán a relacionarse de forma efectiva con otras personas a superar las adversidades. En las siguientes etapas, específicamente en la escuela, los docentes cumplen un rol importante. Esto se debe a que quienes manejan sus emociones generan un clima de aula saludable y fomentan una comunicación alentadora; en consecuencia, fomentan el desarrollo socioemocional de sus alumnos.

Según Minedu (2022), en el nivel de educación primaria estas habilidades son importantes para que los estudiantes aprendan a aceptar y gestionar sus emociones, fortalecer el trabajo en equipo, promover la integración en sociedad de manera saludable y

desarrollar valores morales, sociales y ambientales. A continuación, se detallan los beneficios que trae consigo el desarrollo de habilidades socioemocionales:

- Favorecen la salud física y mental de las personas. Una investigación de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2021), que examinó 36 estudios sistémicos con tratamiento estadístico de datos sobre los dominios de habilidades socioemocionales, concluyó que los dominios de amabilidad, meticulosidad y regulación emocional están vinculados favorablemente con la salud física y mental, así como con las aptitudes orientadas a cuidar la salud.
- Contribuyen a la formación ciudadana, pues repercuten significativamente en el establecimiento de relaciones saludables y armoniosas que buscan el bien común (Chaux et al., 2008; Cohen, 2006).
- Potencializan la mentalidad de crecimiento, por lo que favorecen que las personas creen que con la práctica sus capacidades y destrezas pueden desarrollarse para afrontar diversas tareas (Dweck, 2006).
- Desarrollan la capacidad de construir nuevas habilidades intelectuales, emocionales y sociales (Cunha y Heckman, 2007; Heckman y Kautz, 2013).
- Desarrollan la habilidad de abrirse paso a oportunidades de trabajo y potencializan el crecimiento y rendimiento laboral (Heckman et al., 2006; OCDE, 2021).
- Favorecen el rendimiento académico y el logro de los aprendizajes de los estudiantes (OCDE, 2021)
- Favorecen que las situaciones complejas entre pares se resuelvan de manera más pacífica, lo que contribuye a la construcción de relaciones positivas (Milicic et al., 2013).
- Previenen y reducen acciones de riesgo como el consumo de drogas y alcohol, la violencia, el embarazo precoz y el abandono escolar (Arias et al., 2020).

Por todo ello, se puede considerar que las habilidades socioemocionales contribuyen potencialmente en el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes; ya que su

desarrollo ayuda a que los estudiantes entiendan sus propias emociones y sentimientos. Asimismo, favorece a que los alumnos aprendan a ser empáticos y a gestionar sus emociones intensas; lo que contribuye a que puedan regular sus propios comportamientos, manteniendo relaciones de calidad con los demás a la vez que son capaces de tomar decisiones responsables.

Por lo tanto, se evidencia que el desarrollo de habilidades socioemocionales es indispensable para que los infantes puedan enfrentar exitosamente el mundo presente. No solamente favorece la consecución de logros a nivel escolar, sino también el bienestar personal y el de los demás en diferentes ámbitos de la vida. Con ello, se prepara a los estudiantes para la construcción de sus proyectos de vida en el mundo futuro.

1.4. Educación y habilidades socioemocionales

En el contexto educativo, las habilidades socioemocionales han ido adquiriendo cada vez más relevancia, debido a su importancia en el desarrollo integral de los estudiantes. Esto se debe a que contribuyen en el bienestar personal, la salud física y mental, el desempeño académico, el comportamiento prosocial y las relaciones interpersonales saludables. Asimismo, ayudan a reducir conductas y situaciones riesgosas como el consumo de drogas y alcohol, la violencia y el embarazo adolescente.

El desarrollo de habilidades socioemocionales en el contexto educativo es fundamental, debido a que los y las estudiantes pasan gran parte del día en la escuela (Arias et al., 2020). Allí existen amplias posibilidades de sostener relaciones interpersonales significativas y de vivenciar situaciones para un desarrollo integral; debido a que conviven con todos los actores de la comunidad educativa (estudiantes, docentes, directores, padres, etc.), dentro de un marco de igualdad y de respeto en que se afirman los derechos y se validan las diferencias (Cedeño et al., 2022).

Por tanto, las intervenciones escolares y las prácticas educativas rutinarias pueden promover el desarrollo de habilidades socioemocionales, ya que su aplicación en diversas situaciones facilita que los estudiantes se integren eficazmente en sus comportamientos habituales. Con ello, los alumnos pueden alcanzar un desarrollo integral plausible, que les

posibilita la integración en la vida social, a la vez de que se convierten en actores protagónicos en la construcción de su ciudadanía.

En este proceso, el docente asume una gran responsabilidad porque desempeña el papel de orientador, guía y asesor en la vida de cada estudiante; no solo en la formación cognitiva, sino también en el bienestar personal y profesional. Se involucra como parte de un proceso continuo y permanente para lograr el desenvolvimiento de las competencias de los educandos. En este proceso, se los capacita para mejorar su calidad de vida y su capacidad de comunicación, aprender a resolver situaciones complejas, tomar decisiones eficaces, elevar su autoestima y, sobre todo, planificar y alcanzar sus proyectos de vida (Bisquerra, 2020).

Es importante resaltar que diferentes investigaciones evidencian la relación entre la institución educativa, las habilidades socioemocionales y el rendimiento académico. En ese sentido, Perpiñá et al. (2022) sostienen que los alumnos que poseen control de sus emociones poseen mayor probabilidad de rendir académicamente. Por su parte, la OCDE (2021) señala que dichas habilidades no solo favorecen el bienestar socioemocional, sino que también aumentan las habilidades cognitivas; así pues, si los docentes fortalecen la autoestima, las habilidades de comunicación y el trabajo en equipo en los estudiantes, el rendimiento académico mejora notablemente.

1.4.1. Relación entre habilidades socioemocionales y educación

A continuación, se presentan algunos estudios que muestran la situación en las escuelas del Perú respecto al desarrollo de habilidades socioemocionales de los estudiantes del nivel primario. En primer lugar, Vargas (2019), en su investigación sobre las habilidades socioemocionales y convivencia escolar en estudiantes del V ciclo del nivel primario de una institución educativa en Lima, concluyó que el 69.2 % de los escolares poseen un nivel regular de habilidades socioemocionales; mientras que un 27.1 % poseen un nivel eficiente; y el 3.7 %, un nivel deficiente. Esto demuestra que un gran porcentaje de estudiantes no presentan un nivel adecuado de habilidades socioemocionales.

Por otro lado, Grande (2020), en su investigación sobre las habilidades sociales en estudiantes de segundo grado de primaria de una institución educativa privada en Lima, evidenció que más de la mitad de los estudiantes se encuentran en un nivel bajo (52.2 %) en

las habilidades relacionadas con los sentimientos, emociones y opiniones. Esto demuestra que un porcentaje muy significativo de estudiantes presentan dificultad para expresar desacuerdos y optan por callar con el fin de evitar posibles conflictos. Asimismo, el 53.3 % de estudiantes se ubicaron en un nivel bajo respecto a las habilidades conversacionales. Esto hace evidente que más de la mitad de los estudiantes presentan dificultades para comenzar a interactuar con los demás, así como para mantener diálogos donde puedan expresar saludablemente sus intereses e inquietudes con sus pares de diferentes sexos y edades.

La investigación de Iman (2019), realizada en estudiantes del sexto grado de primaria de una institución educativa en el Callao, concluyó que la dimensión de habilidades sociales relacionada con los sentimientos es de nivel bajo; lo cual explica su dificultad para manifestar sus emociones de gusto o disgusto hacia sí mismos y hacia los otros. Asimismo, las habilidades sociales alternativas a la agresión, así como la habilidad para hacer frente al estrés, presentaron niveles medio y bajo. Esto supone que los estudiantes han aprendido a utilizar comportamientos violentos como medio para solucionar sus problemas. Por último, en las habilidades de planificación obtuvieron un nivel medio. Esto evidencia que una parte significativa de los escolares carece de un aspecto tan relevante para el rendimiento académico como la planificación para el estudio; el cual es crucial para la gestión del tiempo, la distribución de tareas, el cumplimiento con las horas necesarias de descanso, etc.

Por su parte, Cutipa (2015) realizó un estudio acerca de las habilidades sociales y su relación con el rendimiento escolar, aplicado a 66 estudiantes de 8 a 11 años de educación primaria en Arequipa. Concluyó que los niveles más representativos de las habilidades relacionadas a la comunicación fueron regular (36.36 %) y regular alto (36.36 %). Ambos niveles muestran deficientes habilidades relacionadas a la comunicación. Por su parte, la habilidad relacionada a los sentimientos en los estudiantes presentó el nivel regular (40.91 %) y el nivel regular alto (30.30 %). Esto indica que un porcentaje considerable de estudiantes aún tienen dificultades para gestionar sus emociones consigo mismos, entre sus pares y con los demás. Respecto a las habilidades para el manejo del estrés, los resultados evidenciaron que más del 50 % de estudiantes no poseen las habilidades necesarias para el manejo del estrés en situaciones sociales.

Rivera (2019) llevó a cabo un estudio sobre el nivel de desarrollo de habilidades sociales en estudiantes del tercer grado del nivel primario en Piura. Concluyó que el 46.5 %

de los estudiantes se encuentran en nivel “inicio”, el 28.5 % en nivel “proceso” y solo el 25 % en nivel “logrado”. Esto evidencia la falta de habilidades en los estudiantes para socializar con su entorno, expresarse adecuadamente, aceptar críticas constructivas, iniciar y mantener conversaciones, y respetar las opiniones de los demás; por lo que se necesita fortalecer más las habilidades interpersonales.

Entonces, debe considerarse el contexto del desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes del nivel primario en nuestro país; así como su importancia para su bienestar socioemocional, el logro de sus aprendizajes escolares y su desarrollo integral. Es menester que las instituciones educativas (IE) promuevan en sus proyectos educativos el desarrollo de habilidades socioemocionales, con la finalidad de formar niños y niñas capaces de enfrentar los obstáculos en sus vidas y de concretar sus proyectos. Desde esta perspectiva, tanto los docentes como los demás actores de la comunidad educativa deben desempeñar la función de acompañar, orientar y formar a los niños, niñas y adolescentes. Asimismo, es imprescindible que conozcan diversas formas y estrategias didácticas que contribuyan en el desarrollo de las HSE.

En síntesis, el desarrollo de HSE se vuelve indispensable para el desarrollo integral de los y las estudiantes del nivel primario; ya que los prepara para el actuar competente en la sociedad actual, lo que fortalece sus relaciones intrapersonales e interpersonales. Al mismo tiempo, les permite plantearse metas claras y concretar sus proyectos de vida. De ahí la necesidad de que los docentes y las IE desarrollen las HSE de manera intencional, desde un marco pedagógico más amplio, utilizando estrategias y recursos pertinentes que permitan que los estudiantes adquieran y fortalezcan estas habilidades.

CAPÍTULO II:
LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO
DE LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES DE LOS Y LAS ESTUDIANTES
DEL NIVEL PRIMARIO

2.1. El juego tradicional: aspectos fundamentales

En este subcapítulo se aspira a profundizar en la definición, las características y la clasificación de los juegos tradicionales. Asimismo, los juegos tradicionales son presentados como una estrategia didáctica para el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los y las estudiantes del nivel primario.

2.1.1. Conceptualización de juego

El juego es un acto que crea y consolida vínculos interpersonales, sin distinción de raza, edad, sexo, posición social, etc. Contribuye en el desarrollo de las habilidades motoras, intelectuales y socioemocionales; asimismo, es una herramienta que favorece el bienestar personal: estimula la liberación del estrés y la energía acumulada, fomenta la creatividad, despierta la imaginación y es un puente para el aprendizaje tanto de uno mismo como del entorno (Morera, 2008). Así, el juego es una actividad mental y física esencial, que estimula el desarrollo integral de niños y niñas (Barrios et al., 2018). De este modo, se convierte en un elemento potenciador de la educación y, por ende, del aprendizaje, lo que le permite ser utilizado en las aulas de todos los niveles educativos (Melo y Hernández, 2014).

Por otro lado, los juegos tradicionales son una manifestación social y cultural del acondicionamiento que ha ejercido el ser humano en referencia con su contexto; por tal motivo, es parte fundamental en la vida de las personas. Asimismo, son una actividad perfecta para aprender, interactuar, adquirir y demostrar habilidades; ya que mediante el juego se desarrollan las habilidades motrices, cognitivas y didácticas; lo que le posibilita al niño o niña gozar de un desarrollo armonioso físico, intelectual y emocional (Morera, 2008; Calderón et al., 2019).

Los juegos tradicionales se transmiten de generación en generación, de manera continua, perdurando y manteniendo su esencia desde tiempos ancestrales; asimismo, están estrechamente ligados a la historia, la cultura y las costumbres de un país, territorio o pueblo (Sánchez, 2011). Es así que los juegos tradicionales se conservan en la tradición de cada comunidad, y no están escritos en ningún libro especial ni se compran en ningún sitio. El material de estos juegos es característico de los mismos, y está sumamente vinculado a la zona, las costumbres e incluso a los estilos de trabajo que se desarrollan en el lugar. Dentro de los juegos tradicionales encontramos una diversidad de modalidades lúdicas como canicas, trompos, hondas, etc. (Torres, 2013).

En el ámbito educativo, los juegos tradicionales destacan por su aporte a la transmisión de la cultura y como símbolos de identidad, que dotan de valores como la democracia, la libertad, el desarrollo humano, etc. En efecto, el juego proporciona beneficios sociales y educativos. Por esa razón, se sugiere su presencia tanto en los colegios como fuera de ellos. Así también, los autores señalan que se recomienda recuperar los juegos tradicionales, con el fin de encontrar su origen cultural y folklórico.

2.1.2. Características de los juegos tradicionales

Según Capcha y Barzola (2021), los juegos tradicionales se caracterizan por ser de fácil comprensión, memorización y acatamiento. Son jugados comúnmente por los niños por el simple placer de jugar. Asimismo, su amplia gama de modalidades brinda muchas oportunidades para que ellos decidan cuándo, dónde y cómo jugar; lo que responde a las necesidades básicas de los infantes. Otro aspecto es que las reglas de este tipo de juegos son flexibles; en otras palabras, pueden ser adaptadas o modificadas.

Por otro lado, los juegos tradicionales no requieren de materiales costosos y se pueden ejecutar en cualquier momento y lugar. El espacio donde se practican es un medio de transmisión de valores, cultura y tradiciones. Forman parte del entretenimiento familiar; por ende, representan un legado cultural de cada pueblo que se transmiten desde tiempos antiguos. Por último, son una fuente de motivación de aprendizaje para grandes y pequeños; así como favorecen el desarrollo social de los niños entre ellos mismos y con su entorno más próximo.

2.1.3. Clasificación de los juegos tradicionales

- **Juego de las escondidas**

Es un juego muy conocido entre los niños de primaria, donde pueden participar quince personas como máximo. Consiste en que todos los participantes tienen que esconderse mientras un participante cuenta hasta veinte. Una vez que termina de contar, tiene que ir a buscar a los participantes escondidos. Cuando encuentra a uno de ellos, el buscador menciona el nombre del escondido (por ejemplo: “ampay, Pepito”), y este debe ayudar a buscar a las demás personas escondidas, hasta que todos los participantes sean descubiertos.

Este juego desarrolla las habilidades de escucha, matemática básica, atención y planificación; así como las destrezas motoras, sociales, lingüísticas y de comprensión emocional (Pérez, 2024; Ccahuana y Cuarez, 2021). Del mismo modo, estimula socioemocionalmente a los niños: a medida que descubren los escondites de sus compañeros, sienten una sensación de logro y satisfacción; lo que beneficia el desarrollo de la autoestima y confianza en ellos mismos. Así también, promueve el trabajo en equipo y cooperativo. Por último, esconderse y moverse con cautela ayuda a los niños a gestionar su ansiedad y a contraponerse de manera más segura; lo cual les concede una sensación de empoderamiento.

- **Canicas o bolitas**

Es un juego que requiere dos jugadores como mínimo. Se hacen uno o más hoyos en el suelo y a cierta distancia de estos se traza una línea, detrás de la cual se sitúan los jugadores para lanzar una canica hacia el o los hoyos. El jugador cuya canica esté más cercana al agujero decidirá quién comienza el juego. Una vez que todos han lanzado sus canicas en la primera ronda, se determina que el jugador que empezará en la siguiente ronda será aquel que haya lanzado su canica más cerca del agujero. El jugador que introduzca primero la canica en el interior del hoyo será el ganador. Cada jugador tiene un intento por ronda, y al hacer ingresar la canica al hoyo gana un premio, que por lo general es la canica de los otros competidores.

Este juego promueve el orden y conteo de los tiros propios y de los demás jugadores. También fomenta la medición de distancias utilizando diferentes recursos del entorno o partes del cuerpo (Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez [UANCV], 2019;

Ccahuana y Cuarez, 2021). Asimismo, por tratarse de una actividad que puede realizarse en equipo, propicia la socialización y el trabajo en equipo. Del mismo modo, al ser un juego de estrategia y planificación, favorece en los infantes el desarrollo de la toma de decisiones.

- **Rayuela**

Se necesita como mínimo dos jugadores. Primero se dibuja sobre el piso una rayuela con casillas aproximadamente de 40 x 30 cm. Luego se establece un orden de lanzamiento entre los jugadores. El jugador en turno se para frente a la casilla 1 y arroja una piedra hacia dicha casilla, evitando que toque los bordes; a continuación, salta con un solo pie a la casilla 2, y avanza casillero por casillero hacia el “círculo” de la rayuela, donde coloca los dos pies y gira para regresar de la misma manera en la que vino. Al llegar a la casilla 2, recoge la piedra del casillero 1 y salta sobre él para finalizar el recorrido. Una vez completado el recorrido, lanza la piedra al casillero 2 con el objetivo de repetir la secuencia, y así sucesivamente. El jugador pierde su turno cuando pisa el borde de algún casillero, o cuando la piedra lanzada toca un borde o no llega al casillero indicado. Gana quien logra completar los 10 recorridos correspondientes a los casilleros de la rayuela. Así pues, este juego promueve el conteo, la escritura y orden de los números; así como la coordinación y la comunicación por medio de la interacción social (UANCV, 2019; Ccahuana y Cuarez, 2021).

- **Trompo**

Pueden participar dos personas como mínimo y ocho como máximo. En este juego, cada participante tendrá un trompo y una cuerda. Comenzará quien gane una partida de “piedra, papel o tijera”. Cada jugador enrolla su trompo con una pita o cordel y lo lanza hacia un cuadrilátero dibujado en el piso; con el objetivo de hacerlo girar o “bailar”, levantarlo con la palma de la mano y apuntar al trompo que le corresponde. Gana el jugador que hace pasar primero el trompo por el arco de su cuadrilátero, quien como premio generalmente se lleva el trompo (UANCV, 2019; Ccahuana y Cuarez, 2021).

De acuerdo con Cuidado de la Salud (s.f.), cabe destacar que, aparte de tratarse de un juego tradicional, también mejora algunas habilidades socioemocionales como la autoestima; por ejemplo, esto ocurre cuando el niño finalmente logra hacer “bailar” su trompo. De la misma forma, promueve la convivencia entre sus pares, puesto que se trata de un juego en grupo.

- **Kiwi**

Pueden participar quince personas como máximo. Se arman dos grupos de participantes, cada uno integrado por cinco o seis participantes. Para comenzar el juego, se forma una torre con quince latas. A continuación, se marcan tres metros de distancia para lanzar la pelota, la cual debe ser arrojada sobre el piso. El primer grupo que lance la pelota y atine en la torre, inmediatamente deberá armarla sin dejarse tocar por la pelota del equipo contrincante. Si el equipo logra armar la torre, sigue jugando; pero si la pelota cae sobre todos los participantes sin que hayan podido armar la torre, entonces cederán el turno al otro equipo. El grupo que arme más torres será el ganador (Ccahuana y Cuarez, 2021). Como se puede apreciar, este juego promueve la exploración autónoma del niño y niña sobre su entorno, lo que fortalece su interacción de manera segura (Monzon, 2018).

- **Chapa-chapa**

Este juego se realiza con diez participantes como mínimo. Cada jugador tiene dos vidas, y se escoge a un participante para que atrape a los demás. Si el participante es atrapado por primera vez, puede seguir jugando si uno de los participantes le “salva la vida” al pasar por debajo de sus pies. No obstante, si es atrapado por segunda vez, tendrá que atrapar a los otros participantes; y así sucesivamente hasta que todos los participantes sean atrapados (Ccahuana y Cuarez, 2021). Por lo anteriormente mencionado, este juego promueve la interacción social con diferentes actores que disfrutan mientras juegan; al mismo tiempo que fortalece el trabajo en equipo, la comunicación y la colaboración (Alcalde et al., 2020).

- **Soga-tira**

Pueden participar de dos a más personas. Se puede jugar en parejas y entre dos equipos. Para comenzar el juego, se debe dibujar una línea divisoria y tener una cuerda resistente. Cada pareja o equipo se sitúa en un extremo de la cuerda y jala la cuerda para que el oponente cruce línea divisoria que los separa. Gana el participante o equipo que logra primero atraer a los oponentes a su territorio (Pérez, 2011).

2.1.4. Los juegos tradicionales como estrategia didáctica

Según Ccahuana y Cuarez (2021), los juegos tradicionales pueden activar la motivación en niños y niñas; asimismo, sirven como una herramienta innovadora en el aula que ayuda al docente en la consecución de sus objetivos didácticos. A diferencia de otras estrategias, esta resalta por ser breve y no requerir de muchos recursos para su ejecución. Esto le da la facilidad al docente para que la ponga en práctica en el aula sin requerir de herramientas externas ni de horarios especiales. Además, al tratarse de juegos que provienen de tiempos antiguos, pueden encontrarse en otras culturas y en futuras generaciones. En ese sentido, vale decir que niños, jóvenes, adultos y ancianos los han practicados o, por lo menos, tienen conocimiento de sus reglas.

Además, funcionan como un canal hacia la cultura de la comunidad y de la región; lo que permite conocer costumbres, tradiciones, características de los pueblos, etc. Otro beneficio es que permiten a los niños generar una mayor interrelación con los de su entorno, debido a que muy probablemente los adultos de su hogar ya los practicaron. De igual manera, es un paso para la socialización del menor con otras personas de la comunidad, quienes por su experiencia pueden explicar los juegos de su infancia. De este modo, el infante se interesa por indagar información sobre los juegos tradicionales: el nombre que tenían, en qué zonas y con qué materiales se jugaban, las reglas de juego, etc.; lo cual le representa una oportunidad para ahondar en sus raíces (Núñez y Núñez, 2011).

Es importante mencionar que en pandemia cobraron mucha relevancia, sobre todo en zonas rurales donde, como se mencionó previamente, la conectividad a medios digitales es ineficiente. Debido a que los infantes no pudieron disfrutar al máximo de su entorno y se vieron obligados a acatar el encierro, los juegos tradicionales fueron de gran ayuda para prevenir el riesgo de que los estudiantes se encuentren emocionalmente decaídos, estresados, agresivos, etc.

En ese sentido, los juegos tradicionales permitieron menguar los efectos negativos del estado de emergencia. Además, es oportuno resaltar que los maestros deben velar por la salud física y mental de sus alumnos; así como debe motivar en el aula el conocimiento y la praxis de los juegos tradicionales, puesto que son parte importante de la interculturalidad. Por lo tanto, los docentes deben empezar por relatar a los alumnos cómo se jugaba

antiguamente, qué tipos de juguetes se utilizaban, las canciones que se entonaban y el valor de estas actividades. Cuando sean adultos, los estudiantes transmitirán sus aprendizajes a sus vástagos, y de esa forma perdurarán las tradiciones culturales (Marzo, 2013). Así pues, mediante la integración de los juegos tradicionales en el entorno educativo, se pueden potenciar diversas áreas de aprendizaje, desde el desarrollo cognitivo hasta el fomento de habilidades sociales y emocionales (Etxebeste y García, 2019).

Estos juegos no solo promueven la diversión y el entretenimiento, sino que también ofrecen una plataforma para enseñar conceptos matemáticos, mejorar la ortografía y la gramática, así como fomentar la creatividad y la resolución de problemas (Martínez y Ortiz, 2016). Así también, la adaptación de juegos tradicionales como el ajedrez o la rayuela en el aula permite a los educadores ofrecer experiencias de aprendizaje significativas y atractivas que van más allá de las metodologías tradicionales (Vázquez y Souto, 2018). Al aprovechar la riqueza cultural y lúdica de estos juegos, se puede promover un aprendizaje más profundo y duradero en los estudiantes; a la vez que se fomenta la preservación de la herencia cultural y el patrimonio (Ríos y Contreras, 2017).

2.2. Importancia de los juegos tradicionales en la educación primaria

El juego tradicional es una estrategia didáctica para el aprendizaje de los estudiantes, que generalmente hace uso de la agilidad mental y la destreza motriz. También puede emplear recursos naturales como piedras, ramas, frijoles o semillas; e incluso objetos domésticos como botones, cuerdas o globos. Por lo tanto, cualquier capacidad del estudiante es susceptible de desarrollarse en el juego tradicional, ya que dentro de su contexto no existe ninguna diferencia entre jugar y aprender.

Por su parte, Guartatanga y Santa Cruz (2010) señalan que la mejor forma de aprendizaje son los juegos tradicionales, debido a que manifiestan los diversos estilos de vida de un determinado lugar, de acuerdo con su cultura, valores y tradiciones. Por ende, permiten que el aprendizaje sea significativo, ya que el niño aprende de su propio entorno y contexto sociocultural al utilizar su imaginación y creatividad, lo cual estimula su desarrollo cognitivo.

Asimismo, los juegos tradicionales facilitan la construcción de relaciones sociales entre los propios estudiantes para la aprobación de reglas comunes compartidas, así como el cumplimiento de las mismas. De igual manera, es una estrategia didáctica muy útil y para trabajar el área de comunicación y la adquisición del lenguaje, ya que estos van acompañados generalmente de cantos.

Por su parte, los juegos tradicionales con elementos cooperativos construyen una relación social positiva, al desarrollar la empatía y la resolución de problemas en equipo mediante la reciprocidad. También estimulan las habilidades comunicativas, pues le permiten al infante expresar su estado de ánimo y sus conocimientos. De esa forma, el niño aprende a socializar y a preocuparse por su prójimo. Por otro lado, los juegos tradicionales desarrollan la apertura de criterio; en otras palabras, la capacidad de escuchar, la tolerancia, el trabajo en equipo, la confianza y el aprecio. Asimismo, los juegos en equipo acrecientan la empatía, la resolución de problemas y la capacidad para manifestar sentimientos.

Verdooren et al. (2018), en su investigación de los juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias artístico-cognitivas en estudiantes, evidenciaron las ventajas de su aplicación en estudiantes del décimo y el undécimo grado de la IE Pedro de Heredia, en Colombia. Los resultados mostraron que la metodología contribuyó a que los estudiantes sean más partícipes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que tengan una comunicación más fluida entre compañeros, ya que las experiencias que se promueven a través de los juegos tradicionales están basadas en la colaboración entre los grupos.

Por su parte, Lachi (2015) realizó un estudio sobre el juego tradicional como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades numéricas y matemáticas en estudiantes de una IE de Loreto. Llegó a la conclusión de que los juegos tradicionales tuvieron un impacto significativo en los estudiantes respecto al desarrollo de los números y la aritmética de competición.

Damián (2011) emprendió una investigación sobre la aplicación de los juegos tradicionales y su vínculo con el rendimiento académico en los alumnos de un colegio de Lima. Concluyó que los juegos tradicionales se relacionan significativamente en un 72.4 % sobre el rendimiento académico en los estudiantes, lo que cumple con la hipótesis diseñada al 95 % de confianza de la investigación.

Por lo que la utilización de los juegos tradicionales en educación primaria está comprobada, por ser un elemento lúdico que desarrolla destrezas motoras, intelectuales y sociales. Al mismo tiempo, fomenta el respeto de normas y manifiesta la forma de convivir y comunicarse con otras personas (Yagüe, 2002).

En nuestro país, el repertorio de juegos tradicionales es muy amplio. Los docentes son los profesionales que, por su proximidad con los estudiantes, pueden conseguir que esta forma de cultura lúdica no se termine u olvide. En ese sentido, los profesores —y toda la comunidad educativa— deben aprovechar los grandes beneficios que aportan los juegos tradicionales en la escuela; con el fin de desarrollar múltiples actividades dentro y fuera del aula, las cuales ayuden a los estudiantes a alcanzar aprendizajes significativos y contribuyan a su desarrollo integral.

2.3. Los juegos tradicionales y el desarrollo de las habilidades socioemocionales

Diferentes investigaciones demuestran que los juegos tradicionales favorecen el desarrollo de capacidades como la organización, el trabajo en equipo, la asunción de riesgos, la comunicación, entre otras. En ese sentido, los juegos tradicionales son un elemento pedagógico relevante que no solo estimula el desarrollo físico del niño, sino que también ayuda a la formación de las habilidades socioemocionales.

En un plano internacional, Arias (2019) realizó una investigación acerca de los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en una IE de Bogotá. Tuvo por objetivo identificar el impacto que genera la implementación de una propuesta pedagógica centrada en el fortalecimiento de la autonomía por medio de los juegos tradicionales para lograr el desarrollo de habilidades y competencias de convivencia en los estudiantes. Concluyó que la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia educativa potencializa las habilidades de interacción social y escolar; asimismo, fortalece la autoestima y personalidad del estudiante, al mismo tiempo que fortalece su autonomía al volverlo menos dependiente del docente o los compañeros.

Por su parte, Calderón et al. (2019) llevaron a cabo un estudio sobre los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en

estudiantes de cuarto grado de primaria de un colegio colombiano. Las conclusiones del trabajo demostraron que la propuesta didáctica de los juegos tradicionales fue resultado de un proceso académico e investigativo; el cual se propuso mejorar la convivencia escolar, así como favorecer los valores, comportamientos y actitudes de los estudiantes.

A nivel nacional, Núñez y Núñez (2011) realizaron un estudio en torno a los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del tercer ciclo de una IE en Apurímac. Se comprobó que, mediante la ejecución de juegos tradicionales de la localidad (toro-toro, pateo tejo, chanca la lata y kiwi) se logró un incremento significativo de las habilidades sociales: un 93.3 % en nivel “alto” y un 6.7 % el nivel “moderado”. Es preciso resaltar que la habilidad de presentarse se desarrolló en un 93.3 %; la habilidad de seguir instrucciones, en un 86.7 %; la habilidad de dar gracias, en un 80 %; y la habilidad de escuchar, en un 66.7 %. Se concluyó que los juegos tradicionales desarrollan de forma positiva las distintas habilidades sociales, con un nivel de confianza estadístico del 95 %.

Por otro lado, un estudio de León y Santa (2017) que buscó confirmar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades motoras en niños de 7 a 8 años de Ayacucho, concluyó que los juegos tradicionales favorecen significativamente el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Esta investigación discute la significancia de aplicar este tipo de juegos en las primeras etapas del desarrollo humano, con el propósito de favorecer las habilidades motrices del niño mediante la naturaleza lúdica del infante. Supone, además, una oportunidad pedagógica para integrarlos en el proceso del estudiante de los primeros niveles educativos.

Seguidamente, la investigación de Sandoval (2022) se planteó desarrollar habilidades motrices básicas en estudiantes de una institución educativa en Piura, a través de un programa basado en juegos tradicionales. Se evidenció que, antes de la aplicación del programa basado en juegos tradicionales, las habilidades motrices básicas en los estudiantes eran deficientes (39.1 %) o regulares (60.9 %). Sin embargo, después de la aplicación del programa basado en juegos tradicionales, los resultados en los estudiantes fueron destacados (87 %).

De esa manera, el estudio de Sandoval (2022) fundamenta que los juegos tradicionales poseen un valor pedagógico y formativo que propicia la participación

espontánea, lo que hace a esta actividad lúdica una herramienta fundamental en la etapa preescolar. Cabe señalar que mediante estos juegos los niños y niñas manifiestan sus emociones y les enseña a amar lo que hacen. Por esa razón, los docentes deben aplicarlos en el aula, puesto que el juego es importante para el sano crecimiento.

Mientras que Sullca (2023), en su investigación acerca de la influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en infantes de una IE en Moquegua, concluyó que los juegos tradicionales favorecen significativamente el desarrollo personal y social de los niños y niñas, al movilizar la dinamicidad, la integración al equipo y la participación activa. Los resultados indicaron que, como consecuencia de la aplicación de los juegos tradicionales, la autoestima de los estudiantes mejoró de un nivel medio (60 %) a un nivel alto (60 %); y el control del estado emocional, de un nivel medio (70 %) a un nivel alto (50 %) con tendencia a muy alto (50 %). Respecto a las habilidades interpersonales, se mejoró de un nivel medio (75 %) a un nivel alto (75 %); en empatía, de un nivel medio (70 %) a un nivel muy alto (60 %); y en convivencia, de un nivel medio (65 %) a un nivel alto (70 %).

De forma que el estudio de Sullca (2023) muestra que los juegos tradicionales, por ser transmitidos de generación en generación, se consideran una vía para lograr las metas de aprendizaje señaladas en el Programa Curricular del Nivel Inicial de la Educación Básica Regular. Esto se debe a que su práctica facilita el desarrollo de la comunicación y la socialización entre los niños y niñas. En esa línea, es preciso enfatizar en que aplicarlas dentro del contexto educativo requiere planificación y organización, así como el involucramiento activo de los profesores.

Teniendo en cuenta las investigaciones previamente revisadas, se corrobora que los juegos tradicionales como estrategia didáctica favorecen significativamente el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes del nivel primario. Por ende, resulta oportuno subrayar la importancia de que los docentes aprovechen los aspectos inherentes del juego tradicional: respeto, igualdad, fortalecimiento de valores, libertad, disfrute, socialización, respeto al medio, mayor integración al medio y a la sociedad en la que nos encontramos, entre otros; con el fin de aprovecharlos de la mejor manera posible y, con ello, potencializar el desarrollo integral de los niños y niñas.

CONCLUSIONES

1. El desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes del nivel primario es indispensable para que estos puedan desenvolverse de forma eficaz y coherente en la sociedad; así como para que puedan enfrentar los diversos desafíos del mundo contemporáneo y lograr sus proyectos de vida. Por tanto, la comunidad educativa cumple un rol importante en incluir y promover dentro de sus planes educativos el desarrollo de habilidades socioemocionales, de modo que puedan emplearse estrategias y recursos educativos pertinentes para el entrenamiento de dichas habilidades. Esto con el objetivo de formar estudiantes más resilientes, que construyan mejores relaciones con los demás y sean capaces de avanzar hacia metas que ellos mismo se trazan. Al fin y al cabo, las habilidades socioemocionales no mejoran de manera automática con el paso del tiempo; por el contrario, si no se desarrollan pueden llegar a deteriorarse, al provocar el rechazo o la indiferencia de los compañeros y adultos que resulten significativos para el estudiante.
2. Los juegos tradicionales contribuyen de manera natural y espontánea en la adquisición y demostración de habilidades en los niños y niñas; ya que ofrecen una diversidad de modalidades lúdicas (canicas, trompo, honda, hamaca, gallina ciega, etc.) que promueven el trabajo en equipo y cooperativo, fortalecen la comunicación por medio de la interacción social, ayudan a gestionar la ansiedad y liberar el estrés, y ejercitan la planificación de estrategias. Esto promueve el desarrollo de la toma de decisiones, fomenta la creatividad y despierta la imaginación de los infantes.
3. Los juegos tradicionales promueven que los niños y niñas tengan una mayor interacción social con su entorno, acercándolos a su cultural local y regional; a través de la transmisión de conocimientos preservados de generación en generación y la apertura al uso de materiales de la zona. Todo ello motiva en el estudiante el interés por conocer más sobre este tipo de juegos y relacionarse con adultos de su hogar. Así mismo, lo impulsa a vincularse con personas de diferentes edades quienes dentro de

su comunidad, quienes por su experiencia pueden enseñarles este tipo de juegos y compartir experiencias previas, así como rescatar aprendizajes de sus antepasados.

4. Los juegos tradicionales como estrategia didáctica favorecen el desarrollo físico, intelectual, emocional y sociocultural de los infantes. Por lo tanto, contribuyen significativamente en el desarrollo de habilidades socioemocionales de los estudiantes del nivel primario y en su desarrollo integral. Entonces, es menester que el docente utilice esta estrategia didáctica en el marco de un proceso pedagógico en el aula y la escuela; a fin de desarrollar en los estudiantes de manera intencionada la adquisición de nuevas habilidades personales, sociales y de aprendizaje, así como potencializar las habilidades que ya poseen.

REFERENCIAS

- Alcalde, J., Benites, M., Galindo, G., y Valverde, S. (2020). *Juegos tradicionales familiares una propuesta para mejorar las habilidades motrices básicas de estudiantes de 4 años de II.EE. N° 522 y 1685, Nuevo Chimbote – 2020* [Informe de investigación, Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote]. https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO834228583/2tesispdf_70180609.pdf
- Arias, E., Hincapié, D., y Paredes, D. (2020). *Educación para la vida. El desarrollo de las habilidades socioemocionales y el rol de los docentes*. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c* [Tesis de licenciatura, Universidad Libre]. Repositorio Institucional Unilibre. <https://hdl.handle.net/10901/17680>
- Barajas, M. (2016). Problemáticas actuales en los jóvenes: la importancia del contexto social y su relación con la salud mental. *Psicología Iberoamericana*, 24(2), 5-7. <https://www.redalyc.org/journal/1339/133949832001/html/>
- Barrios, N., Gutiérrez, D., Montenegro, V., Pineda, I., Barros, M., Barrios, N., Rivera, N., y Olivares, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Educación y Sociedad*, 9(3), 775-782. <http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Investigación Educativa*, 21(1), 7-43. <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071>
- Bisquerra, R. (2020). Educación socioemocional y bienestar. En L. G. Juárez-Hernández (Coord.), *Memorias del Quinto Congreso de Investigación en Habilidades Socioemocionales, Coaching y Talento (CIGETH-2020)*. Centro Universitario CIFE.
- Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez (2019). *Bases juegos de antaño 2019. “Día del Trabajador Universitario”*. <https://uancv.edu.pe/sites/default/files/BASES%20JUEGOS%20DE%20ANTA%20%91O%202019.pdf>
- Calderón, F., Rodríguez, J., y Vera, J. (2019). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el mejoramiento de la convivencia escolar en estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Técnico República de Guatemala* [Tesis de

- Licenciatura, Universidad Libre]. Repositorio Institucional Unilibre. <https://hdl.handle.net/10901/17677>
- Capcha, Y., Barzola, R. (2021). *Juegos tradicionales en los estudiantes bilingües de la II.EE. Mariscal Cáceres de Daniel Hernández - Tayacaja – Huancavelica* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio Institucional – UNH. <http://repositorio.unh.edu.pe/handle/UNH/3915>
- Ccahuana, C., Cuarez, E. (2021). *El juego tradicional como recurso pedagógico en una I.E.B. en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac* [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/11744>
- Cedeño, W., Ibarra, L., Galarza, F., Verdesoto J. R., y Gómez, D. (2022). Habilidades socioemocionales y su incidencia en las relaciones interpersonales entre estudiantes. *Universidad y Sociedad*, 14(4), 466-474. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3068>
- Chaux, E., Bustamante, A., Castellanos, M., Jiménez, M., Nieto, A. M., Rodríguez, G. I., Blair, R., Molano, A., Ramos, C., y Velásquez, A. M. (2008). Aulas en Paz: 2. Estrategias pedagógicas. *Revista Interamericana de Educación para la Democracia*, 1(2), 123-145. https://dhls.hegoa.ehu.eus/uploads/resources/4825/resource_files/Aulas_en_...pdf
- Cohen, J. (2006). Social, emotional, ethical and academic education: Creating a climate for learning, participation in democracy and well-being. *Harvard Educational Review*, 76(2), 201- 237. <https://doi.org/10.17763/haer.76.2.j44854x1524644vn>
- Cuidado de la Salud (s.f.). *Beneficios de jugar trompo de madera*. <https://www.cuidadodelasalud.com/consejos-para-estar-sano/beneficios-de-jugar-trompo-de-madera/>
- Cunha, F., y Heckman, J. (2007). The Technology of Skill Formation. *The Economics of Human Development*. 97(2), 31-47. https://www.nber.org/system/files/working_papers/w12840/w12840.pdf
- Cutipa, P. (2015). *Las habilidades sociales y su relación con el rendimiento escolar en los estudiantes de 8 a 11 años en el nivel primaria de la institución educativa Reich La Perla, Arequipa – 2015* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio Institucional UNSA. <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/1951>
- Dabas, E. (Comp.). (2006). *Viviendo redes: experiencias y estrategias para fortalecer la trama social*. Ediciones Ciccus.
- Damián, E. (2011). *Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel de secundaria del colegio de*

- aplicación de la UNMSM- 2011* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Cybertesis. <https://hdl.handle.net/20.500.12672/7982>
- Dorado, G. (2011). Unidad Didáctica de Juegos Populares Extremeños. *EMásF. Revista Digital de Educación Física*, 2(8), 32-48. https://emasf.webcindario.com/Unidad_didactica_de_juegos_populares_extreme%C3%B1os.pdf
- Dweck, C. (2006). *Mindset: La actitud del éxito*. Editorial Sirio.
- Etxebeste, J., y García, L. (2019). Los juegos tradicionales en el ámbito educativo: una propuesta didáctica. *Revista de Investigación Educativa*, 37(2), 439-453.
- García, B. (2018). Las habilidades socioemocionales, no cognitivas o “blandas”: aproximaciones a su evaluación. *Revista Digital Universitaria*, 19(6), 1-17. <http://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2018.v19n6.a5>
- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente: la teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica.
- Grande, J. (2020). *Habilidades sociales en estudiantes de segundo grado de primaria de una institución educativa privada* [Trabajo académico, Universidad Marcelino Champagnat]. Repositorio UMCH. <https://hdl.handle.net/20.500.14231/3220>
- Guartatanga, D., y Santa Cruz. (2010). *Guía metodológica basada en los juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo* [Tesis de bachillerato, Universidad de Cuenca]. Repositorio Institucional Universidad de Cuenca. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2223>
- Heckman, J. J., Stixrud, J., y Urzua, S. (2006). The Effects of Cognitive and Noncognitive Abilities on Labor Market Outcomes and Social Behavior. *Journal of Labor Economics*, 24(3), 411-482. <https://doi.org/10.1086/504455>
- Heckman, J., y Kautz, T. (2013). *Fostering and Measuring Skills: Interventions that Improve Character and Cognition*. National Bureau of Economic Research. <https://doi.org/10.3386/w19656>
- Iman, M. (2019). *Habilidades sociales en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública del Callao* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/8794>
- Lachi, J. (2015). *El juego tradicional como estrategia educativa para el desarrollo de habilidades digitales y operativas en niños de cinco años* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/2063>
- León, L., y Santa, E. (2017). *Juegos tradicionales y desarrollo de habilidades motrices básicas en estudiantes del III Ciclo de la IE Santa Rosa del distrito de San Juan*

- Bautista, 2017 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga]. Repositorio Institucional UNSCH. <http://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/2601>
- Martínez, I., y Ortiz, M. (2016). Juegos tradicionales en el aula de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (30), 100-105.
- Martorell, C., González, R., Ordóñez, A., y Gómez, O. (2011). Estudio confirmatorio del Cuestionario de conducta prosocial (Ccp) y su relación con variables de personalidad y socialización. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica*, 2(32), 35-52. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=459645440003>
- Marzo, I. (2013). *El Juego Tradicional Como Contenido y Como Herramienta Didáctica en Educación Primaria* [Trabajo de grado, Universidad de la Rioja]. https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000416.pdf
- Melo, M, y Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-63. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179433435004>
- Milicic, N. Alcalay, L., Berger, C., y Alamos, P. (2013). Aprendizaje socioemocional en estudiantes de quinto y sexto grado: Presentación y evaluación de impacto del programa BASE. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, 21(81), 645-666. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=399538147002>
- Ministerio de Educación del Perú (2021). *Desarrollo de las habilidades socioemocionales en el marco de la Tutoría y Orientación educativa*. <https://w3.perueduca.pe/documents/10179/e9edd1ac-e713-43dc-bf53-fa5ac6653650>
- Ministerio de Educación del Perú (2022). *Evaluación muestral de Estudiantes (EM) 2022*. <http://umc.minedu.gob.pe/resultados-em-2022/>
- Ministerio de Salud del Perú y Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (2020). *La salud mental de niñas, niños y adolescentes en el contexto de la COVID-19*. <https://www.unicef.org/peru/media/10616/file/Salud%20menta%20en%20contexto%20COVID19.pdf>
- Monzon, E. (2018). *Juegos tradicionales*. <https://es.slideshare.net/ezter/juegos-tradicionales-107174318>
- Morera, M. (2008). Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales. *MHSalud*, 5(1), 1-8. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=237017527002>
- Núñez, A., y Núñez, D. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del III Ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquinga, Chalhuanca-2011* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Alicia Concytec. https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNMB_095bbb9a00d85eecab746c0010569ba3/Details

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2021). *Habilidades socioemocionales en América Latina y el Caribe*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380240.locale=es>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (2021). *Skills for Social Progress: The Power of Social and Emotional Skills*. OECD Publishing.
- Papalia, D., Wendkos S., Olds, R. y Duskin, F. (2005). *Psicología del Desarrollo de la Infancia a la Adolescencia*. McGraw-Hill. <https://www.mendoza.gov.ar/salud/wp-content/uploads/sites/16/2017/03/Psicologia-del-Desarrollo-PAPALIA-2009.pdf>
- Peraza, C. (2021). Educación emocional en el contexto de la pandemia de COVID-19. *MediSur*, 19(5), 891-894. <http://www.medisur.sld.cu/index.php/medisur/article/view/5150>
- Pérez, M. (2011). *Colección de juegos de todo el mundo. Juegos de fuerza*. http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000001268_docu1.pdf
- Pérez, R. (2024). *El escondite. Un juego tradicional más didáctico de lo que te imaginas*. CEI Valencia. <https://ceivalencia.com/es/el-escondite/>
- Perpiñá, G., Sidera, F. y Serrat, E. (2022). Rendimiento académico en educación primaria: relaciones con la Inteligencia Emocional y Habilidades Sociales. *Revista de Educación*, 395, 291-319. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8235609>
- Ramírez, M., Herrera, F., y Herrera, I. (2003). ¿Qué ocurre con la adaptación y el rendimiento académico de los alumnos, en un contexto educativo pluricultural? *Revista Iberoamericana de Educación*, 33(2), 1-17. <https://doi.org/10.35362/rie3322994>
- Ríos, J., y Contreras, L. (2017). La importancia de los juegos tradicionales en el desarrollo integral del niño. *Revista Digital Universitaria*, 18(2), 1-16.
- Rivera, J. (2019). *Nivel de desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes del 3er grado de educación primaria de la "I.E.P. Excelencia", Catacaos-Piura – 2018* [Trabajo académico, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio Institucional ULADECH. <https://hdl.handle.net/20.500.13032/22587>
- Sánchez, J. (2011). *Los juegos recreativos y su incidencia en la integración educativa del octavo año de educación básica de la Unidad Educativa Particular "Santa Ana", de la ciudad de Sangolquí, cantón Rumiñahui, provincia de Pichincha, periodo noviembre 2010 marzo 2011* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/3929>
- Sandoval, M. (2022). *Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana – 2022* [Tesis de

- maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional de la UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/108548>
- Scott, C. (2015). *El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI? Investigación y prospectiva en educación*. <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002429/242996s.pdf>
- Sullca, J. (2023). Influencia de juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial 87 de Chucahuacas en Chupa, 2021 [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio Institucional – UJCM. <https://hdl.handle.net/20.500.12819/1917>
- Tapia, C., y Cubo, S. (2017). Habilidades sociales relevantes: percepciones de múltiples actores educativos. *Magis*, 9(19), 133-148. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=281052678007>
- Torrelles, C., Coiduras, J., Isus, S., Carrera, F., París, G., y Cela, J. (2011). Competencia de trabajo en equipo: definición y categorización profesorado. *Currículum y Formación de Profesorado*, 15(3), 329-344. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56722230020>
- Torres, S. (2013). *Los juegos tradicionales y su incidencia en las habilidades y destrezas de los estudiantes del tercero y cuarto grado de educación básica del Centro Educativo Reforma Integral Cerit, de la ciudad de Latacunga, provincia de Cotopaxi* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7750>
- Trucco, D., y A. Palma (Eds.) (2020). *Infancia y adolescencia en la era digital: un informe comparativo de los estudios de Kids Online del Brasil, Chile, Costa Rica y el Uruguay*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL).
- Ubieto, J. (2009). *El trabajo en red. Usos posibles en Educación, Salud Mental y Servicios Sociales*. Gedisa.
- Universidad de los Andes (s/f). *Educación y COVID-19*. <https://educacion.uniandes.edu.co/index.php/educacion-covid>
- Uriarte, J. (2023). La resiliencia. Una nueva perspectiva en psicopatología del desarrollo. *Revista de Psicodidáctica*, 10(2), 61-79. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17510206>
- Varela, L. (2010). La educación social y los servicios sociales en los procesos de desarrollo comunitario: revitalización del trabajo en red. *Pedagogía Social*, 17, 137-148. https://doi.org/10.7179/PSRI_2010.17.11
- Vargas, E. (2019). *Habilidades socioemocionales y convivencia escolar en estudiantes del V ciclo de la Institución Educativa N° 102, SJL, 2019* [Tesis de maestría, Universidad

César Vallejo]. Repositorio Digital Institucional de la UCV.
<https://hdl.handle.net/20.500.12692/58467>

Vázquez, A., y Souto, A. (2018). La integración de los juegos tradicionales en el currículo escolar. *Retos: nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (34), 164-169.

Verdooren, H., Hernández, Y., Borrero, B., y Páez, L. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para desarrollar competencias artísticas-cognitivas en estudiantes. *Cultura. Educación y Sociedad* 9(3), 443-448.
<http://dx.doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.51>

Yagüe, V. (2002). *Juegos de ayer y de siempre. Juegos populares tradicionales en Segovia*. S.L.