



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACION INICIAL



JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR EL ESTRÉS DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 278 BARRIO

MAÑAZO PUNO 2022

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. JHURI NIEVES CRISTINA CUTISACA CCOPACONDORI

Bach. JESICA GINEZ INCACUTIPA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

PUNO – PERÚ

2022



DEDICATORIA

A Dios, quien me protege con su infinito amor, por su bendición incondicional, por iluminar mi mente, guiarme en mi vida y por haber puesto en mi camino aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante el periodo de mi estudio.

Con cariño a mis padres Washington Cutisaca Ccallo y Rina Ccopacondori Chaucha, por darme la vida, por enseñarme el valor del amor, la disciplina, el estudio y por el apoyo moral como también económica para poder llegar a ser una profesional y por estar siempre conmigo en las malas y las buenas.

Jhuri Nieves Cristina



A Dios, por ser mi mayor apoyo espiritual, por ser mi guía y mi fortaleza en mi vida. También, brindándome la salud y sabiduría en culminar exitosamente mis metas en la presente investigación.

A mis queridos padres Bernardo Ginez y Hipolinaria Incacutipa, por el gran apoyo incondicional y por todos los esfuerzos que hicieron para que pueda culminar con éxito mi carrera profesional, todo lo que he logrado en la vida se lo debo únicamente a ustedes. A mi apreciado hermano, mis hermanitas, y amigos por su apoyo, por su compañía en los buenos y malos momentos, y motivarme en este anhelo de superación.

Jesica



AGRADECIMIENTOS

A Dios por habernos dado la fortaleza en los peores momentos, por guiarnos cada paso que dimos en nuestras vidas. También, por cuidar siempre a nuestra familia y llenar de amor y felicidad.

Un profundo agradecimiento a nuestra querida universidad, igualmente a toda la plana docente de la Escuela Profesional de Educación Inicial por contribuir con sus enseñanzas.

A la gran maestra y además nuestra asesora de tesis Dra. Nelly Olga Zela Payi, por su paciencia, por cada momento de enseñanza y por todos sus conocimientos impartidos, gracias por guiarnos durante todo el proceso de desarrollo de esta investigación.

Jhuri y Jesica



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTOS

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

RESUMEN..... 11

ABSTRACT 12

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... 15

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 16

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN 17

1.3.1. Hipótesis general 17

1.3.2. Hipótesis específicas 17

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO 17

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN 18

1.5.1. Objetivo general 18

1.5.2. Objetivos específicos 18

CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES 20

2.2. MARCO TEÓRICO 24



2.2.1. Juegos tradicionales	24
2.2.1.1. Definición del juego	24
2.2.1.2. Historia de los juegos tradicionales.....	24
2.2.1.3. Juegos tradicionales	25
2.2.1.4. Importancia de los juegos tradicionales	25
2.2.1.5. Rol del adulto en los juegos tradicionales.....	25
2.2.1.6. Características de los juegos tradicionales	25
2.2.1.7. Ventajas de los juegos tradicionales.....	26
2.2.1.8. Descripción de los juegos tradicionales	26
2.2.2. El estrés	31
2.2.2.1. ¿Qué es el estrés?	31
2.2.2.2. Estrés infantil	32
2.2.2.3. Manifestaciones del estrés en COVID-19	32
2.2.2.4. Causas del estrés	35
2.2.2.5. Tipos del estrés.....	35
2.2.2.6. Características del estrés	36
2.2.3. Habilidades para reducir el estrés mediante los juegos.....	36
2.2.4. El manejo del estrés mediante el juego	38
2.3. MARCO CONCEPTUAL	39

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	43
---	-----------



3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	43
3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO	44
3.3.1. Talleres de aprendizaje.....	44
3.3.2. Técnicas	48
3.3.3. Instrumentos.....	48
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO	48
3.4.1. La población.....	48
3.4.2. Muestra.....	49
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	50
3.5.1. Enfoque de la investigación	50
3.5.2. Diseño de la investigación	50
3.5.3. Estadísticos descriptivos	51
3.5.4. Prueba de T de student	51
3.5.5. Fiabilidad	51

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS	53
4.1.1. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación	53
4.1.2. Análisis e interpretación de pre-test y post-test.....	53
4.1.3. Respondiendo al objetivo general	54
4.1.4. Respondiendo a los objetivos específicos	55
4.1.5. Contrastación de la prueba de hipótesis estadística	61



4.2. DISCUSIÓN	69
V. CONCLUSIONES.....	73
VI. RECOMENDACIONES	75
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS.....	81

Área : Perspectivas Teóricas de la Educación

Tema : Juegos tradicionales

Fecha de sustentación: 13/Dic/2022



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población de estudios, niños y niñas de la IEI N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.	49
Tabla 2. Muestra de estudio constituida de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.	49
Tabla 3. Análisis de confiabilidad del test del estrés	52
Tabla 4. Objetivo general del pre-test y post-test en niños y niñas de 5 años de la IEI N°278 Barrio Mañazo Puno.....	54
Tabla 5. Reacción física del pre-test y post-test en niños y niñas de 5 años de la IEI N°278 Barrio Mañazo Puno.	56
Tabla 6. Reacción psicológica del pre-test y post-test en niños y niñas de 5 años de la IEI N°278 Barrio Mañazo Puno.....	58
Tabla 7. Reacción conductual del pre-test y post-test en niños y niñas de 5 años de la IEI N°278 Barrio Mañazo Puno.....	60
Tabla 8. Media y desviación de las pruebas pre-test y post-test.....	61



ÍNDICE DE ACRÓNIMOS

IEI	: Institución Educativa Inicial.
COVID-19	: Coronavirus Disease 2019.
UNA	: Universidad Nacional del Altiplano.
UGEL	: Unidad de Gestión Educativa Local.
DRE	: Dirección Regional de Educación.



RESUMEN

Los juegos permiten desarrollar y gestionar determinadas emociones y sentimientos en los niños(as); la presente investigación tuvo como objetivo determinar la eficacia de los juegos tradicionales para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022. Teniendo en cuenta que el estrés muchas veces está vinculado a cambios negativos. El tipo de la investigación es experimental con diseño pre-experimental de un solo grupo de estudio de 26 niños y niñas, por lo cual se utilizó el instrumento “test del estrés” con pre y pos test (entrada-salida); la contrastación de la hipótesis se realizó con la prueba T-student. Los resultados obtenidos después de ejecutar los talleres son: En la reacción física el 32.7% nunca se encontraron estresados, 17.3% raras veces se encontraban estresados, 9.6% a veces se encontraban estresados, 38.5% casi siempre se encontraban estresados y el 1.9% siempre se encontraban estresados; en la reacción psicológica el 36.5% nunca se encontraron estresados, 13.5% raras veces se encontraban estresados, 19.2% a veces se encontraban estresados, 30.8% casi siempre se encontraban estresados; y en la reacción conductual el 50.0% nunca se encontraron estresados, 7.7% raras veces se encontraban estresados, 42.3% a veces se encontraron estresados. Con dichos resultados se concluye que la eficacia de los juegos tradicionales, si son eficaces para disminuir el estrés provocado por la pandemia, porque existe una diferencia significativa entre la prueba de entrada con promedio de 59.35 y la prueba de salida con promedio de 20.69.

Palabras Clave: Estrés, juegos tradicionales, pandemia.



ABSTRACT

Games allow the development and management of certain emotions and feelings in children; The objective of this research was to determine the effectiveness of traditional games to reduce the stress caused during the COVID-19 pandemic in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 278 Barrio Mañazo Puno 2022. Taking into account that the Stress is often linked to negative changes. The type of research is experimental with a pre-experimental design of a single study group of 26 boys and girls, for which the "stress test" instrument was used with pre and post test (input-output); The contrasting of the hypothesis was carried out with the T-student test. The results obtained after executing the workshops are: In the physical reaction, 32.7% never found themselves stressed, 17.3% rarely found themselves stressed, 9.6% sometimes found themselves stressed, 38.5% almost always found themselves stressed and 1.9% always they were stressed; in the psychological reaction, 36.5% never found themselves stressed, 13.5% rarely found themselves stressed, 19.2% sometimes found themselves stressed, 30.8% almost always found themselves stressed; and in the behavioral reaction, 50.0% never found themselves stressed, 7.7% rarely found themselves stressed, 42.3% sometimes found themselves stressed. With these results, it is concluded that the effectiveness of traditional games, if they are effective in reducing the stress caused by the pandemic, because there is a significant difference between the entrance test with an average of 59.35 and the exit test with an average of 20.69.

Keywords: Stress, traditional games, pandemic.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tuvo el propósito de disminuir el estrés mediante los juegos tradicionales; del mismo modo, son de nuestra cultura andina que nos han dejado nuestros antepasados. Por otro lado, en la actualidad en las zonas urbanas y rurales los juegos tradicionales están en extinción; en vista de que, algunas profesoras y padres de familia no practican. Según Rojas (2019) nos indica que a los niños y niñas, mediante los juegos tradicionales promueve en sus habilidades sociales; debido a que, al realizar el juego en grupo practican y aprenden a respetar las normas de convivencia, los turnos en el momento del juego, reglas de cada juego tradicional; de igual manera, se conocen más entre compañeros y así crean o fortalecen su vínculo de amistad.

En la actualidad muchos niños y niñas presentaron el estrés a causa de la pandemia que se presentó a nivel mundial. Además, Berra et al., (2014) menciona que el estrés no solo lo presentan los adultos sino también los niños lo experimentan; pero en diferentes situaciones de cada grupo y según a edades. Los autores lo evaluaron el estrés en una población e identificaron en diferentes situaciones estresantes.

A nivel mundial, el sistema Educativo se enfrenta a nuevos desafíos y retos; de esta manera, se espera el logro de la superación y los aprendizajes de calidad en niños y niñas.

La presente investigación consta de siguientes capítulos:

- **CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN:** Planteamiento del problema, formulación del problema, hipótesis de la investigación (hipótesis general e hipótesis específicas),



la justificación del estudio, objetivos de la investigación (el objetivo general y los objetivos específicos).

- **CAPÍTULO II. REVISIÓN DE LITERATURA:** Antecedentes, marco teórico dentro de ello tenemos dos variables:

- **VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS TRADICIONALES:** definición del juego, historia de los juegos tradicionales, juegos tradicionales, importancia de los juegos tradicionales, rol del adulto en los juegos tradicionales, características de los juegos tradicionales, ventajas de los juegos tradicionales y la descripción de los juegos tradicionales.
- **VARIABLE DEPENDIENTE: EL ESTRÉS:** ¿Qué es el estrés?, estrés infantil, manifestaciones del estrés en COVID-19 (reacciones físicas, reacciones psicológicas y reacciones conductuales), causas del estrés, tipos del estrés, habilidades para reducir el estrés mediante los juegos y el manejo del estrés mediante el juego.

Marco conceptual: El juego, juegos tradicionales, el estrés, estrés infantil, reacciones físicas, reacciones psicológicas, reacciones conductuales y COVID-19 (Coronavirus Disease 2019).

- **CAPÍTULO III. MATERIALES Y MÉTODOS:** Ubicación geográfica del estudio, periodo de duración del estudio, procedencia del material utilizado (talleres de aprendizaje), técnicas, instrumentos; la población y muestra del estudio, (población y muestra); diseño estadístico, (enfoque de la investigación, diseño de la investigación, estadísticos descriptivos, prueba de T de student y fiabilidad).
- **CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN:** Resultados (análisis e interpretación de los resultados de la investigación, análisis e interpretación de



pre-test y post-test, respondiendo al objetivo general, respondiendo a los objetivos específicos y la contrastación de la prueba de hipótesis estadística) y discusión.

- CAPÍTULO V. CONCLUSIONES
- CAPÍTULO VI. RECOMENDACIONES
- CAPÍTULO VII. REFERENCIAS

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel mundial se sigue viviendo la pandemia, en la realidad que nos encontramos muchos niños y niñas están muy apegados a la tecnología como por ejemplo: Celular, computadora y tablet; por motivos que el Ministerio de Educación a brindando una educación virtual con la estrategia (aprendo en casa), porque algunos padres de familia se dedican al trabajo; es por ello que, a sus hijos o hijas les da un aparato tecnológico con la intención a que no les distraiga o moleste cuando estén trabajando; sin embargo, los niños y niñas por estar demasiado en contacto visual frente a la pantalla del celular o tablet se estresan, hasta en algunos casos se ponen muy rebeldes; porque, sabemos que la tecnología tiene para usos buenos como también para usos malos.

Fore (2021) manifiesta que, el COVID -19 a limitado la vida de millones de niños en sus hogares. Para muchos, la internet se convertido en la única manera de jugar, socializar y aprender. Puesto que, la tecnología y las soluciones digitales ofrecen oportunidades para que los niños sigan estudiando y que estén conectados. Pero, estas herramientas pueden exponer a numerosos riesgos y pondrían en peligro los derechos, la seguridad y el bienestar mental de los niños.

Fore (2021) revela que, en el mundo real los niños ya padecen de distintos tipos de sufrimiento, pueda que sea la causa de la pantalla o la internet. De modo que, el cierre de escuelas, disminución de los servicios disponibles, el distanciamiento físico, reducción



de las protecciones con las que contaban, y la presión que soportan las familias vulnerables han alterado; cada uno de ellos ha afectado a los niños. Al mismo tiempo, la salud física y emocional de los infantes cada vez son más preocupantes. Porque, al pasar más tiempo en la internet conlleva realizar menos actividades al aire libre, aumenta los síntomas de ansiedad, reduce la calidad de sueño y fomenta hábitos de alimentación poco saludable.

Lavega (2019) indica que, los juegos tradicionales se han transmitido de generación en generación. Pero, en nuestro contexto actualmente los juegos tradicionales cada vez más están desapareciendo a causa de la tecnología. Debemos de proteger estos juegos, puesto que cada juego nos permite desarrollar una serie de experiencias que fomentan las relaciones interpersonales, la igualdad, la diversidad cultural y la perspectiva de género.

Últimamente, en nuestra sociedad los juegos tradicionales están en extinción; porque, en las zonas urbanas y en las zonas rurales las docentes y los padres de familia no están practicando o tomando en cuenta todos los juegos tradicionales que nos han dejado nuestros antepasados como una cultura andina.

Actualmente, los niños y las niñas están mirando/observando los aparatos tecnológicos debido a ello se estresan con mucha facilidad; es por ello que, los padres de familia deben practicar, jugar los juegos tradicionales y de igual manera las docentes.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Existe eficacia de los juegos tradicionales en la disminución del estrés provocado en la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo - Puno?



1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

Los juegos tradicionales si son eficaces para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

1.3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19.
- Los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la reacción psicológica provocada por la pandemia del COVID-19.
- Los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

En la situación actual en la que nos encontramos por la pandemia del COVID-19, muchos niños, adolescentes y adultos fueron afectados por esta situación, se vieron obligados en quedar en casa por el temor de contagiarse con el virus; en vista de que, los niños y niñas no podían salir de casa confinándose en sus hogares y escuchando noticias de la pérdida de algún familiar; las actividades cotidianas de la vivienda cambiaron y se empezaron a realizar nuevas actividades, como el uso excesivo de la tecnología, quitándoles la libertad de movimiento, pasando de clases presenciales a clases virtuales generando en los niños un estrés debido al encierro en sus hogares. Los niños(as) de la Institución Educativa Inicial N° 278 del Barrio Mañazo, no son ajenos a esta situación y es por ello, que se realizó esta investigación con la intención de disminuir el estrés provocado por la pandemia; aplicando mediante los juegos tradicionales que son legados



de nuestros antepasados, revalorando nuestra cultura andina y de esa manera nos ayudó a disminuir el estrés que fue provocado por la pandemia del COVID-19 que hemos vivido y que seguimos viviendo. Tomando la idea de Semyonovich Vygotsky (2017) manifiesta que el juego es un instrumento de suma importancia en el desarrollo motriz en la primera infancia; del mismo modo, el juego tiene el papel de impulsar en el desarrollo psíquica, física y conductual del niño y niña, proporcionando el desarrollo de funciones en la atención a la memoria. Por otro lado, el juego es una realidad que vivimos y que gira el desarrollo mental del niño de manera divertida, teniendo en cuenta el juego puede centrarse en la atención, concentración, expresión, memorizar, regular sus emociones y entre otros, sin ningún conflicto.

El aporte de la investigación fue disminuir el estrés provocado por el COVID-19, teniendo en cuenta con las reacciones físicas, psicológicas y conductuales; por medio de los juegos tradicionales.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

1.5.2. Objetivos específicos

- Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19.
- Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción psicológica provocada por la pandemia del COVID-19.



- Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. Nivel nacional

Campaña (2019) indica que, en la actualidad la palabra estrés es muy utilizada por el motivo de que las personas lo muestran, también los niños experimentan en diferentes situaciones cuales son: Personales, familiares, sociales, educativas y salud; en su rendimiento académico puede provocar en las manifestaciones físicas, psicologías y comportamentales. Su objetivo es impartir los aspectos más relevantes acerca del estrés que está ligado al rendimiento académico en los niños(as) de nivel inicial. La investigación corresponde a tipo explicativo al diseño cuantitativo. La población estuvo constituida en niños y niñas del segundo ciclo de la primera infancia. Los resultados muestran que el estrés académico muestra cambios en su comportamiento personal, disminuye su concentración, atención, rapidez para aprender y desarrollo de sus capacidades mentales.

Mamani Ruelas (2019) considera que, el estrés infantil alcanzaría ha influenciar de forma positiva o negativa en el rendimiento académico viendo la realidad. Su objetivo es comprobar el grado de relación del estrés en la primera infancia y las actividades escolares en niños(as) de cuatro y cinco años de la IEI N° 761 “Santiago de Ríos Juliaca”. El estudio de investigación pertenece al diseño cuantitativo, el tipo de investigación es descriptiva básico no experimental; la localidad y la muestra fue con 80 niños(as), se trabajó con las áreas de comunicación, ciencia ambiente, matemática y personal social; los resultados entre el nivel de estrés existieron a una correspondencia positiva moderada en la primera infancia y las actividades en niños de 4 y de 5 años (positiva moderada en



0,539 – ponderado la relación $r^2 = 0,539$); el investigador dio a entender que el estrés en la primera infancia es dependiente aun 29.1% a la variable y el 70.9% de las variables son independientes.

Araujo (2018) define que, los juegos tradicionales estimulan la participación, la plenitud en el desarrollo de las áreas: Socio afectivo, motriz y cognitiva. Su objetivo del estudio fue comprobar “la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa N° 324 Niña Virgen Maria”. El estudio corresponde al tipo descriptivo. La población se consideró a niños de tres años que fueron matriculados en el año 2018. Los resultados demuestran que los juegos tradicionales son como instrumentos lúdicos; no solamente es beneficioso en el ejercicio corporal, sino que son importantes en su desarrollo intelectual y psicosocial del niño o niña.

Galindo (2018) señala que, los juegos tradicionales aún se juegan para valorar la identidad cultural, y de modo que favorece en su desarrollo. El objetivo del estudio fue que los juegos tradicionales se revaloren, puesto que aún se conservan; porque, son practicados por los niños y niñas en el interior de la provincia de Lucanas, sin importar que se encuentren en zonas rurales o zonas lejanas con precarias condiciones socio económico y que se sigue jugando con espontaneidad y mucha emoción de alegría. El estudio corresponde al tipo explicativo y al diseño cuantitativo, porque explica y da a conocer sobre los juegos tradicionales en la provincia de Lucanas. La población estuvo constituida por niños y niñas de la provincia de Lucanas. Los resultados demuestran que los juegos tradicionales están asociados naturalmente en los niños y los acompaña en todo momento, ya que es una expresión innata.



2.1.2. Nivel internacional

Rodríguez Ardines et al., (2020) menciona que, en los niños(as) y adolescentes el coronavirus (COVID-19) puede alterar en su vida cotidiana en la que se encuentra, produciendo cambios en su hogar y debido a ello pueden obtener consecuencias negativas. El objetivo de estudio fue, investigar en los hogares tanto en padres de familia e hijos como afecto la pandemia coronavirus (COVID-19). El estudio corresponde a descriptivo y al diseño cuantitativo. La población fue constituida en los hogares (familias e hijos). Los resultados demuestran que el virus afecto a muchas familias, debido al cambio en sus rutinas cotidianas.

Stamateas (2020) afirma que, las rutinas pueden convertirse en estrés, debido a mala gestión del tiempo y energía que invertimos. El estrés puede estar presente en nuestras actividades diarias, en los niños se puede presentar en sus tareas y a los padres en el trabajo. El objetivo del estudio fue, indagar sobre el estrés y causas en familias. El estudio corresponde a tipo explicativo y diseño cuantitativo. La población estuvo constituida en familias. Los resultados, muestran que los niños y niñas se estresan en las tareas escolares y los padres de familia en el trabajo cotidiano.

Marcén et al., (2019) define que, los deportes y los juegos tradicionales han sido reconocidos como un patrimonio cultural inmaterial. Su objetivo de esta investigación fue, recoger datos sobre el juego y deportes tradicionales de diferentes regiones europeas. El tipo de la investigación corresponde a tipo experimental; diseño no experimental y al enfoque cuantitativo. La población fue constituida en un total de 45 organizaciones educativas y de 10 países diferentes, en un número final de 1.715 de diferentes actividades del juego. El resultado que mostro fue, la primera infancia permite comprender conceptos abstractos de una forma jugada y facilita su aprendizaje.



Carmona (2012) afirma que, los juegos tradicionales forman parte de muy importancia del patrimonio cultural y al mismo tiempo es una herramienta eficaz para el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. Su objetivo fue, revalorar el patrimonio cultural de los juegos tradicionales, de la misma manera mostrar el respeto y la paz en los niños. La investigación corresponde a tipo explicativo y al diseño cuantitativo. La población fue constituida en los estudiantes de la IEI Santa Rosa de Lima.

2.1.3. Nivel local

Cruz (2019) realizó la investigación referida, entre el estrés cotidiano infantil y el modo de formación. Su objetivo es resolver “la relación que existe entre estrés cotidiano infantil y el modo de formación en niños y niñas de la Institución Educativa Primaria N° 70024 Laykakota”. El estudio corresponde a tipo descriptivo y diseño correlacional. Su población fue constituida con niños(as) del sexto grado y de todas las secciones. Los resultados demuestran que el 40.6% de los niños y niñas muestran problemas psicosomáticos y salud personal, 39.1% evidencian que el estrés en ámbito escolar, y el 42% vivencian el estrés en ámbito familiar.

Mamani & Garcia (2019) realizaron la investigación acerca de los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en los niños(as) de cuatro años. Su objetivo, fue comprobar si es eficaz los juegos tradicionales o es como un recurso didáctico; para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños(as) de cuatro años de la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno. Su estudio corresponde al tipo experimental y al diseño cuasi-experimental. La población estuvo constituida en la Institución Educativa Inicial N° 192 – Puno. En sus resultados demuestran que los juegos tradicionales si son eficaces en el desarrollo psicomotor, porque con la ejecución de los talleres se demostró que si existe una gran diferencia entre el grupo control y el grupo experimental; los promedios



son los siguientes: 15,76% y 12,56%; en la escala de calificaciones que nos brinda el Ministerio de Educación.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juegos tradicionales

2.2.1.1. Definición del juego

Desde la posición de Vygotsky (s.f.) el juego es muy importante, porque ayuda en el desarrollo mental, concentración, a expresarse mejor y regula sus emociones en los niños y niñas; de igual manera, ayuda a resolver sus problemas o dificultades que se les presenta en su vida diaria. También, Montessori (2016) afirma que el juego se puede jugar de manera individual o grupal, puesto que ayuda a conocer acerca de su mundo, desarrollando sus aprendizajes, a tener más confianza en sí mismo y obtener seguridad con su ambiente.

El ser humano desarrolla el juego de manera voluntaria, de modo que el juego está en el transcurso de la vida diaria; el juego no solo se considera como una actividad, sino que es el medio en donde desarrollan habilidades, capacidades y competencias, también el juego ayuda en la organización, socialización con su entorno y acepta las decisiones o puntos de vista, Educación (2016).

2.2.1.2. Historia de los juegos tradicionales

Ha permanecido desde hace muchos años atrás, pasando de generación en generación, surgiendo algunos cambios, pero se siguen conservando hasta la actualidad, que hemos heredado de abuelos a padres y de padres a hijos; los juegos tradicionales nos ayudan a revalorar nuestra cultura andina y las historias que nos dejaron nuestros antepasados, de la misma manera conocer diversos juegos socioculturales.



2.2.1.3. Juegos tradicionales

Según, Rojas (2019) señala que “los juegos tradicionales fomentan las habilidades sociales, debido a que al jugar en grupo los niños aprenderán a respetar turnos, normas, reglas del juego, conocerán a otros niños, creando o fortaleciendo vínculos de amistad”.

2.2.1.4. Importancia de los juegos tradicionales

Es de suma importancia los juegos tradicionales para no olvidar nuestras culturas tradicionales que nos han dejado nuestros abuelos, por ello estamos haciendo la presente investigación y para que no esté en extinción de aquí de años, a lo contrario que se revalore nuestra cultura. De igual manera, queremos aplicar estos juegos tradicionales para disminuir el estrés en los niños y niñas.

2.2.1.5. Rol del adulto en los juegos tradicionales

El adulto significativo debe guiar a los niños y niñas en los juegos tradicionales según el interés y la necesidad, pero sin interrumpir en el momento del juego, aparte de ello el adulto debe de fomentar su autoestima para que el niño sea capaz de tomar sus propias decisiones.

2.2.1.6. Características de los juegos tradicionales

- Facilitan en la descarga de tensiones y energías.
- Ayudan en los aprendizajes propios de la región.
- Ayuda a mejorar el cumplimiento de las normas.
- Son actividades de interdisciplinariedad.
- Mejora en la adquisición lingüística, por ejemplo: El que habla y como el que escucha.
- Son juegos para realizar en cualquier sitio y momento.



- Estos juegos son desarrollados por los niños y niñas, al mismo tiempo responden a sus necesidades básicas.
- No se requiere muchos materiales costosos.

2.2.1.7. Ventajas de los juegos tradicionales

- El aprendizaje del juego es rápido.
- Ayuda a mejorar en las relaciones sociales de diferentes entornos; ya sean, culturales y sociales.
- En su contexto social y cultural, es de fácil acceso y adaptable a las características de cada grupo de niños y niñas.
- Se puede desarrollar el juego en cualquier espacio.
- Los niños y niñas son los actores del juego desde un inicio.
- Este juego, lo juegan de manera grupal o como también individualmente.
- Estos juegos, repetitivos, dinámicos y cortos; además es de fácil entendimiento.
- Este juego motiva en la participación de clases.
- Es un juego o actividad multidisciplinaria.

2.2.1.8. Descripción de los juegos tradicionales

El tejo

El juego de tejo consiste en lanzar de casillero en casillero, primero se lanza al casillero 1, luego saltando con un pie pasará por cada casillero, seguidamente lanzara al número 2, al regresar debe recoger su tejo (piedra plana y pequeña), si lo hace correctamente pasara al número tres, una vez llegado al número 10 lanzara el tejo al lugar marcado como en la forma de estrella o sol, y desde allí podrá coronar lanzando el tejo al casillero que desee. El ganador es el que tiene más coronas.



- **Matagente**

El juego de matagente consiste en formar dos equipos de personas en donde entre ellos eligen a la persona que lanzara la pelota, la persona que tiene la pelota en la mano lanza a las víctimas con el objetivo de que les caiga la pelota en su cuerpo, la persona que le choca o le golpea con la pelota deberá retirarse del juego, así sucesivamente hasta que no quede ninguna persona del grupo.

- **Liga**

Para jugar el juego de liga se necesita un grupo de personas, pero lo principal se necesita tres integrantes para empezar el juego de ligas, también para el juego se necesita el material de liga o lana; el juego consiste en que dos personas deberán colocarse la liga en sus tobillos de sus pies y la otra persona deberá saltar dentro de ello, y es en donde ahí empezaran a jugar, cuando la persona logra saltar la liga las dos personas automáticamente suben la liga a sus rodillas, si en caso que la persona está jugando y no logra saltar automáticamente pierde, seguidamente otra persona participa con el juego y así continuamente todas las integrantes participan.

- **Lingo**

Para el juego de lingo se necesita un grupo de integrantes, el juego consiste en donde los integrantes forman una columna de 90°, seguidamente dos a tres integrantes se queda para comenzar el juego; luego empezara a saltar por encima de sus espaldas de los que están posicionados en 90°, cuando terminar de saltar deberán colocarse de la misma manera que otros participantes; nuevamente deberá comenzar el participante que se encuentra en el último y así continuamente participaran todos los integrantes en el juego.



- **Gallinita ciega**

Este juego de gallinita ciega consiste, en formar un grupo de integrantes y dentro de ello eligen a una persona para que realice la búsqueda de otros niños y niñas; para comenzar el juego la persona que fue elegido se debe de vendar sus ojos con alguna prenda de vestir (chalina o telas cortas), seguidamente la persona vendada se le dice “gallinita ciega date 10 vueltas”, posterior a ello comenzaran a jugar atrapando a sus compañeros(as) y de una manera muy divertida.

- **Escondidas**

Este juego consiste en esconderse en diferentes lugares, por lo cual debe de haber dos a más integrantes; después con las indicaciones de la maestra, entre ellos mismos llegan a un acuerdo y eligen a la persona que realizará la búsqueda correspondiente, el niño o niña que realizará la búsqueda deberá contar hasta cinco, mientras los demás se van escondiendo, la niña o la niña que termina de contar seguidamente comienza con la búsqueda hasta encontrarlos(as), así continuamente los niños(as) se divierten y a la vez desarrollan su psicomotricidad gruesa de manera autónoma.

- **Ula ula**

El juego consiste en formar grupos o entre todos (as) los participantes juegan, realizando diferentes movimientos haciendo el uso de la ula ula; es decir, girar la ula ula en la cintura, manos y pies, de modo que este juego ayuda a desarrollar de la mejor en la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas.

- **Que pase el Rey**

El juego consiste en formar 2 grupos de niños y niñas de 10 a 12 integrantes en forma de fila, dos niñas o niñas forman un arco y dentro de ello los demás pasan uno por uno; luego los niños(as) son atrapados por las dos personas que forman un arco, el



atrapado debe escoger un color ya sea rojo o azul, cuando ha escogido el color va detrás de la persona del arco al que corresponde el color elegido y así sucesivamente realizan el juego hasta que no quede ninguna persona en la fila. Finalmente, el juego termina con una prueba de fuerza entres los dos grupos.

- **Las chapadas**

El juego consiste en formar un grupo de niño y niñas, seguidamente elijen a un niño o niña para que atrape a los demás; el juego se requiere un espacio seguro y amplio en lo cual habrá sitios de escondite, por ejemplo: las 4 esquinas de la casa serían sus casas de las/ los jugadores, cuando el niño está en el espacio elegido que corresponde su casa no podrán atraparlo, los participantes que se encuentren en la casa solo deberán permanecer durante un minuto. Ya cuando comience el juego el niño elegido tendrá que atrapar a sus compañeros, cuando logra atrapar a uno de los participantes, el niño atrapado también le ayudara a atrapar a los demás de sus compañeros y así sucesivamente todos se atrapan entre ellos mismos.

- **Salta la sogá**

En este juego se puede jugar grupalmente o como también individualmente, el juego consiste en donde dos personas hacen girar la sogá o cuerda y la tercera persona deberá saltar de acuerdo al ritmo de la sogá que pase debajo de sus pies y por encima de su cabeza, cuando la persona que está saltando y es atrapado por la sogá automáticamente le toca a otro participante; y así sucesivamente todos los integrantes participan en el juego. También este juego va acompañado con el canto que ellos mismos lo realizan para saltar al ritmo de la sogá.



- **La ronda (el gato y el ratón)**

Para el juego se necesita un grupo de participantes, en lo cual se colocan en forma de un círculo y sujetadas de sus manos de unos a otros y formando una cadena; hay dos participantes que no participan dentro del círculo, de seguida uno de ellos es el gato, y el otro es el ratón; el ratón se coloca en el centro del círculo, y el gato fuera del círculo. Y así comienzan a jugar de manera divertida.

- **Encantados**

El juego consiste en formar un grupo de participantes, dentro de ello eligen a un participante para que les encante a otros; cuando el participante elegido persigue y atrapa a alguien dice: “encantado” y ese participante debe quedarse inmóvil hasta que algún otro participante llegue corriendo y de seguida lo toque y que le diga: “desencantado”, finalmente el juego termina cuando el que persigue logra encantar a todos los participantes.

- **El lobo ¿estás?**

El juego consiste en formar un grupo de integrantes y dentro de ello eligen a un integrante, ya sea una niña o niño para que sea el lobo, continuamente los demás giran agarrándose de las manos en forma de un círculo y acompañado con la canción que es relacionado al lobo ¿estás? y el grupo de integrantes lo preguntan “lobo ¿estás?”, y el lobo le responde me estoy poniendo mis pantalones, nuevamente continúan con la canción y así sucesivamente continúan con las preguntas al lobo y al final el lobo les da la respuesta “estoy listo para comerlos”, seguidamente todos los demás se escapan del lobo en diferentes direcciones. Finalmente, el lobo deberá atrapar a todos los participantes.



- **Carrera de sacos**

El juego consiste en formar dos grupos a más integrantes, para este juego se necesita sacos para cada integrante, luego de una distancia prudente se coloca un objeto, ya sea los conos, pelotas, botellas, etc.; para empezar el juego uno de cada equipo se debe colocar sus pies dentro del saco hasta la cintura, seguidamente hacen el recorrido de ida y vuelta saltando sin salirse del saco y así sucesivamente hasta que todos los integrantes participan.

- **Las sillas**

El juego consiste en formar un grupo de participantes, en el espacio seguro y amplio se colocan sillas, de tal modo al ritmo de la música realizan diferentes movimientos alrededor de las sillas; cuando la música se pone en pausa significa que deben sentarse en las sillas y cuando no logra sentarse automáticamente el/la participante pierde el juego y se retira, así sucesivamente continúan el juego hasta que haya un solo ganador, pero en cada pausa se le retira una silla.

2.2.2. El estrés

2.2.2.1. ¿Qué es el estrés?

Según, Selye (2001) manifiesta que el estrés ante una situación es una reacción fisiológica del organismo, debido a que se nota como una excesiva demanda o como un amenazante. También indica que, se puede decir que el medio (tanto interno como externo) depende de las demandas, del individuo. En vista de que, el estrés puede afectar a todas las personas e incluyendo a los niños y niñas; es por ello que, es sumamente muy importante tener en cuenta y estar alerta. En ellos hay multitud de agentes estresores, que cada persona vive en su propio hábito como, por ejemplo: La familia con todos sus problemas de discusiones, gritos, exigencias, divorcios con todo lo que conlleva, la escuela con sus deberes, y aceptación o no por los compañeros o compañeras.



2.2.2.2. Estrés infantil

En el período escolar los aspectos ambientales los que suelen manifestar la visión en la primera infancia, dentro de los factores estresantes hay que incluir las representaciones de cada niño o niña en diferentes situaciones como, por ejemplo: La separación de los padres, el maltrato, la penuria económica, la falta de afecto, los problemas en el centro educativo cuales pueden ser (inadaptación, sobrecarga de trabajo, malas relaciones, y entre otros.), las escasas habilidades interpersonales, la baja autoestima y las enfermedades crónicas; y entre otras problemas que se puedan presentar. Martínez & Pérez (2012).

2.2.2.3. Manifestaciones del estrés en COVID-19

Los niños y niñas pueden mostrar algunas señales que evidencian en su capacidad, para poder enfrentar el estrés que se les presenta en su vida cotidiana pueden ser superadas; el estrés en la primera infancia se puede presentar mediante síntomas o también en signos psicológicos, físicos y comportamentales. En (American Academy of Pediatrics) manifiesta acerca del estrés, el miedo y la incertidumbre que concibe la pandemia del COVID-19 han afectado de manera a los niños y adolescentes. Muchos de ellos pueden tener problemas para combatir con sus emociones, Campaña (2019).

En nuestro contexto también hablamos del estrés infantil, lo cual se entiende como las reacciones biológicas y psicológicas que se producen en niñas/os en diferentes condiciones, que no se puede controlar su equilibrio sin alterar. De manera que la infancia es una etapa que se caracteriza por diferentes cambios y adaptaciones, también los niños y niñas enfrentan a nuevas situaciones para superar las transiciones de escolar, la etapa familiar u otras; de modo que estas circunstancias son la que generan la ansiedad y la tensión.



Cada niño o niña son diferentes y es por ello que, reaccionan de diferentes maneras por el estrés; los síntomas del estrés que se pueden presentar son: En el escolar, en el entorno familiar, social, los factores emocionales, la conducta y el físico.

- Reacciones físicas: Campaña (2019) revela que, los niños y niñas pueden mostrar los siguientes síntomas: Insomnio, soñolencia, malestar general, falta de resistencia física, alteraciones en el peso corporal, problemas digestivos, diarreas, vómitos, taquicardia y migrañas. También pueden presentar contracción muscular, diaforesis en la mano y cansancio excesivo.

Igualmente, Choque (2020) expresa que en las reacciones físicas el estrés genera en la persona o incluye a la mayoría de los síntomas fisiológicos, puesto que se presentan de diferentes maneras y dependiendo del sistema que se sea afectada; es decir: En sistema cardiovascular, se presenta en hipertensión o enfermedades coronarias; sistema digestivo, el principal síntoma es la gastritis o las úlceras pépticas; sistema inmunológico, puede disminuir la capacidad de defensa del organismo, generando mayor susceptibilidad a las enfermedades; y el sistema neuroendocrino, que suelen provocar alteraciones metabólicas.

Capdevila & Jose, (2005) definen que la reacción física, es la presión o tensión muscular; de modo que, esto tiende en aumentar en los hombros y en el cuello. De la misma forma, facialmente se ven afectados en músculos maxilares (las mandíbulas), músculos de las sienes, músculos oculares, los labios y la frente.

- Reacciones psicológicas: Campaña (2019) afirma que los niños y niñas son sometidos al estrés y que presentan los siguientes síntomas: La desconcentración, el desinterés, la ansiedad, el aburrimiento, la irritabilidad, la inestabilidad emocional y la disminución en la retención de recuerdos. De igual manera, pueden presentar mediante la depresión, el miedo y la confusión.



También, Mamani Ruelas (2019) manifiesta que los síntomas de la reacción psicológica anticipa la proximidad de la preocupación en niño o niña. Encontramos tres tipos que están asociados a esta reacción, los cuales son: La desgracia o la pérdida que está relacionado con el daño que acaba de ocurrir, el peligro que se relaciona con el daño que aún no ha ocurrido y la prueba de la afectividad.

García, (s.f.) señala que, es muy importante observar cualquier cambio que presentan los niños y las niñas a nivel psicológico; de modo que, cuando el estrés es detectado a tiempo, se lleva de inmediato un tratamiento eficaz y que ello no pueda afectar en su desarrollo. También, para el tratamiento psicológico primero: Se debe realizar una entrevista con los padres de esta manera se debe de recoger información necesaria del niño o niña y su problema; segundo: De igual manera se realiza la entrevista al niño o niña, una vez detectado el problema que presenta se debe realizar la intervención adecuada, utilizando diversos herramientas y estrategias de acuerdo a su edad.

- Reacciones conductuales: Campaña (2019) manifiesta que, los niños y las niñas que presentan el estrés, pueden mostrar algunos de los siguientes síntomas: Dificultad en el momento de hablar o fluidez, predisposición que son originado del conflicto, llora demasiado sin ningún motivo, se aísla de su entorno, desarrolla manías como: el bruxismo y la onicofagia.

De igual manera, Naranjo (2009) indica que el estrés en la reacción conductual, presentan una incapacidad para dirigirse oralmente a un grupo de personas de manera satisfactoria, la persona experimenta la falta de entusiasmo por las aficiones preferidas, es frecuente el ausentismo laboral y escolar, el nivel de energía disponible baja de un día para otro, alteración de sueños, en cuanto a



las relaciones interpersonales; aumenta la tendencia a la sospecha, se tiende a culpar a las otras personas o atribuirles responsabilidades propias. También hay cambios en la conducta; tales como, reacciones extrañas, hasta incluso pueden manifestarse en ideas de suicidas e intentos de llevarlos a cabo.

También, Naranjo (2009) manifiesta que la reacción conductual es común en las personas que es sometida al estrés, lo cual provoca la frustración. Este estado anímico causa la irritabilidad; de modo que, diversos especialistas vinculan la agresividad con frustración. Aparte de ello, la persona estresada presenta con mucha frecuencia los siguientes síntomas de ansiedad, tales como: La tensión, la preocupación y el temor por el futuro.

2.2.2.4. Causas del estrés

- *Ambientales:* Se encuentra en la sociedad, en donde el niño está rodeado de su familia, amigos y la comunidad en donde vive (discusión de los padres, divorcio, la llegada de un nuevo integrante a la familia).
- *Psicológicas:* La falta de afecto por parte de las personas que conviven en el entorno del niño o niña.

2.2.2.5. Tipos del estrés

- Estrés agudo: Surge de las exigencias y presiones del pasado, anticipación al futuro cercano, la mayoría de las personas presentan los síntomas del estrés agudo (accidente automovilístico, pérdida de un contrato y problemas ocasionados) y los síntomas más comunes son: Los problemas musculares, la agonía emocional, y los problemas estomacales e intestinales.
- Estrés agudo episódico: Son personas que están demasiado agitado, tengan mal carácter, sean irritables, ansiosas y tensas; los síntomas que presentan son: Dolor de cabeza, dolor en el pecho, migrañas, hipertensión y la enfermedad cardíaca.



- Estrés crónico: Este es el estrés que dura por un periodo de tiempo prolongado, de manera que destruye al cuerpo, la mente y la vida, día tras día y año tras año. Hace estragos mediante el desgaste a largo plazo. El estrés crónico surge cuando una persona nunca ve una salida a una situación deprimente.

2.2.2.6. Características del estrés

En toda situación estresante existe una serie de características comunes, tales como:

- Se crea una situación nueva y que lo ello exige un cambio.
- Al inicio suele haber una gran falta de información sobre la situación que nos estresa.
- La incertidumbre; no se puede predecir lo que va a ocurrir.
- Normalmente no todas las personas tenemos diversas habilidades para manejar esta nueva situación estresante.
- En cuanto más tiempo dure una situación nueva, mayor es el desgaste del organismo.

2.2.3. Habilidades para reducir el estrés mediante los juegos

Es fundamental comprender que el estrés se presenta en la primera infancia; es por ende que, en el jardín, en la familia, las docentes deben trabajar con muchas estrategias o habilidades. Los que conocen mejor a los infantes, son los únicos que puedan reconocer sus reacciones ante los factores del estrés que se les puede presentar en su vida cotidiana, de esa manera pueden ayudar a sobre llevar de forma correcta el estrés en los infantes (en el jardín, los docentes y familias siempre deben estar en comunicación por el bien de los infantes). Holgado (2018).



En esta pandemia nos presentó, a los niños, padres de familia y los jóvenes, que requieren una orientación para poder enfrentar a la realidad; de modo que, tenemos los juegos como una estrategia para combatir el estrés en su estilo de vida, ya que los juegos tradicionales o como también llamados autóctonas ayudaría notablemente a equilibrar la presión de su vida diaria. Sino también les ayudaría más en estos tiempos que estamos viviendo a las restricciones de movilidad a causa de esta pandemia. Holgado (2018).

Los profesionales de educación física, desde que se inició con la estrategia de enseñanza a distancia (aprendo en casa), ellos han priorizado la necesidad de conservar la buena salud de la humanidad a través de las actividades y competencias, para lo cual organizan rutinas de actividad física y juegos recreativos de modo que todos son partícipes. Y de esa manera con las prácticas puedan ayudar a cada uno en su seguridad personal y colectiva. Finalmente nos confirman que, con sus actividades que organizaron observaron los buenos resultados, ya que los participantes en el momento del juego mostraron la sonrisa en sus rostros, la alegría, la confianza en ellos mismos, la aceptación y de igual manera había motivación. También, por un momento se olvidaron de sus crisis sanitarias, limitaciones económicas y de todos sus problemas que vivencian a diario. República de Panama (s.f.).

Los juegos divertidos que podamos practicar en casa con nuestras familias, nos ayudan a relajarnos y a disminuir todos los síntomas que son relacionados con la depresión y la ansiedad; con la organización de la familia se puede mejorar o combatir el estrés. Todos los juegos recreativos son beneficiosos y ayuda en los niveles de angustia de manera satisfactoria.



2.2.4. El manejo del estrés mediante el juego

El estrés puede causar un desbalance entre el cuerpo y la mente, de modo que esto puede generar problemas de la salud y enfermedades, y es por ello que debe ser tratado en su debido tiempo, ya que cuando no es controlado puede presentar a tener efectos negativos a largo plazo en el desarrollo emocional, físico y cognitivo. El estrés a los infantes puede dejar en un estado desmotivado.

Según, Culbert (2022) indica que la técnica de relajación es muy buena para combatir el estrés, aunque para muchos se les hace dificultoso practicar a diario, pero los padres deben involucrar de manera divertida la técnica de relajación en sus hijos e hijas; como por ejemplo:

- El juego imaginario, permite que a los niños o niñas en mostrar sus emociones y trabajar sus miedos. De modo que los padres, docentes, no deben de interferir en el juego a menos que se involucren en el juego.
- Los juegos no solo son una diversión, sino que ayuda a los infantes y también a los adultos a combatir el estrés. Puesto que debemos de sacar tiempo a diario para jugar algunos juegos y así sentirnos mejor cada día.
- Los juegos requieren la concentración; porque, no solo es bueno en el desarrollo de las habilidades cognitivas, sino que también ayuda a distraer la mente, sobrellevar las preocupaciones y situaciones estresantes.



2.3. MARCO CONCEPTUAL

El juego

El juego ayuda resolver diversos problemas que se presenta en la vida cotidiana; ya que, mediante el juego se desarrollan diferentes habilidades, capacidades, competencias y de igual manera ayuda a tener más confianza en sí mismo. Por ello, siempre se debe considerar en la formación del niño.

Juegos tradicionales

Son actividades lúdicas y contribuyen en el desarrollo, mediante los juegos tradicionales aprenden a respetar turnos, normas, reglas de cada juego, al mismo tiempo tienden a tener más confianza en sí mismo y se conocen mejor entre compañeros. También, para jugar los juegos tradicionales no se necesita de materiales costosos, porque algunos juegos se pueden encontrar en nuestro contexto y para otros juegos no se necesitan materiales. Al mismo tiempo al jugar los juegos tradicionales estamos conservando nuestra cultura andina.

Estrés

Es un desequilibrio que se da a nivel interno en el organismo, al no poseer los recursos necesarios para enfrentar los retos de la vida que se presentan; el estrés afecta los mecanismos de respuesta a nivel físico, cognitivo y motor.

Estrés infantil

El estrés en la primera infancia, puede ser provocados por cambios positivos, por ejemplo: comenzar nuevas actividades y enfrentar a nuevos retos, pero están vinculados con más frecuencia con cambios negativos, por ejemplo: violencia en la familia, una enfermedad o una muerte en la familia. Todo eso afecta al niño; por ello, el adulto debe



ayudar a reconocer las señales del estrés, enseñándoles estrategias o maneras saludables para que pueda manejarlo.

Reacciones físicas

La aparición de fatiga y cansancio crónicos, infecciones recurrentes, jaquecas, dolores de espalda, problemas estomacales y de la piel, variación del peso corporal o hábitos alimenticios.

Síntomas que presentan:

- Insomnio.
- Soñolencia.
- Malestar general.
- Falta de resistencia física.
- Alteraciones en el peso corporal.
- Problemas digestivos.
- Diarreas.
- Vómitos.
- Taquicardia.
- Migrañas

Reacciones psicológicas

Permite dividir el estrés en dos factores: Agudo, es frecuente la experiencia subjetiva de ansiedad, miedo, ira y crónico; se evidencia el estado de ánimo depresivo, ansiedad, depresión apatía, resentimiento y frustración.



Síntomas que presentan:

- Depresión (tristeza, irritabilidad, llanto).
- Ansiedad (nervios, preocupación, miedo intenso, inquietud).
- Miedos (oscuridad, ansiedad de separación de los padres, muerte, animales).
- Desconcentración.
- Desinterés.
- Aburrimiento.
- Irritabilidad.
- Inestabilidad emocional.
- Disminución en la retención de recuerdos.

Reacciones conductuales

Presentan una incapacidad para dirigirse oralmente a un grupo de personas de manera satisfactoria, la persona experimenta la falta de entusiasmo por las aficiones preferidas y el nivel de energía baja de un día para otro.

Síntomas que presentan:

- Dificultad en el momento de hablar o fluidez.
- Predisposición que son originado del conflicto.
- Lloro demasiado sin ningún motivo.
- Se aísla de su entorno.
- Desarrolla manías como: el bruxismo y la onicofagia.



COVID-19 (Coronavirus Disease 2019)

La pandemia es una emergencia sanitaria a nivel mundial, ha afectado en el aprendizaje y las actividades al aire libre de los niños y las niñas; también, están expuestos a los graves efectos físicos, psicológicos y conductuales, producto del confinamiento prolongado.



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

El área de estudio de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo, está localizado en distrito Puno, en la provincia de Puno y en el departamento de Puno; esta Institución Educativa es dependiente por la UGEL Puno, porque es la que supervisa el servicio educativo y de igual manera pertenece a la Dirección Regional de Educación DRE Puno.

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

Se presentó la solicitud a la directora de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno, para la ejecución de proyecto en la fecha 04 de Abril del año 2022.

Se dio inicio con la ejecución del proyecto a partir del 06 de Abril del año 2022 hasta el 09 de Junio del año 2022, continuando para el desarrollo del proyecto de investigación se detalla a de la siguiente manera:

A todos los padres de familia de los niños de 5 años, se les comunico mediante una reunión síncrona por el medio de Google Meet, en donde se quedó en la forma que serán aplicados los talleres para mejorar del estrés que fue provocado por la pandemia de COVID-19 en sus hijos e hijas.

Continuamente, antes de desarrollar los talleres de aprendizaje se toma una encuesta del test del estrés (pre-test) a fin de recoger información sobre el nivel del estrés que presentan los niños y las niñas.



El periodo de tiempo que duro el experimento es con 15 talleres de aprendizajes de 45 minutos. Finalmente se tomó una encuesta del test del estrés (post-test) a fin de recoger la información sobre el nivel del estrés que presentan los niños y las niñas, de tal manera que se pueda elaborar estadísticamente y comprobar con las hipótesis de la investigación.

3.3. PROCEDENCIA DEL MATERIAL UTILIZADO

Los materiales con el que se trabaja para la ejecución de la presente investigación son los siguientes:

3.3.1. Talleres de aprendizaje

Se planifica quince talleres de aprendizaje, estos talleres son planificados en función a juegos tradicionales, y de esta manera los niños y niñas puedan disminuir el estrés que fue provocada por la pandemia del COVID-19.

Se detalla de la siguiente manera:

- El tejo: Los niños y niñas que jugaron este juego, primero diseñaron el grafico del juego, seguidamente se realizó con la estrategia (música de movimiento “mis movimientos”, la organización fue según al juego del tejo, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas acerca del juego). y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta, inquietud, incapacidad de relajarse y estar tranquilo). Con el fin de determinar la eficacia del juego tradicional para disminuir el estrés que fue provocado durante la pandemia del COVID-19.
- El juego de ligas: Para este juego se utilizó “ligas” o “cuerdas”, continuamente se aplicó con la estrategia (música de movimiento “en la selva me encontré”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación, las



- preguntas realizadas respecto al juego de ligas.). Y se trabajó con el ítem (su hijo o hija presenta, sentimientos de depresión y tristeza).
- El juego de lingo: En este juego los niños y niñas se ubicaron en un espacio seguro y adecuado, continuamente las maestras les explicó en que consiste el juego. Se desarrolló con la estrategia (música de movimiento “el baile de los animales”, la organización según al juego, las normas de convivencia y la relajación.). Y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta, ansiedad, angustia o desesperación).
 - El juego del encantado: Para este juego los niños(as) se ubicaron en un espacio seguro y amplio, seguidamente las maestras les explicó en que consiste el juego. Se aplicó con la estrategia (música de movimiento “congelado” la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas relacionado al juego del encantado.). Y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta, problemas de concentración).
 - El juego de la chapadas: En este juego los niños y niñas se ubicaron en un espacio seguro y amplio, de seguida las maestras lo detallaron en que consiste el juego. Se aplicó con la estrategia (música de movimiento “soy una serpiente”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas en base al juego realizado.). Y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta, sentimiento de agresividad o aumento de irritabilidad).
 - El juego de salta la soga: Para este juego los niños(as) se ubican en un espacio seguro y amplio, posteriormente se usó la soga para el juego. Se ejecutó con la estrategia (música de movimiento “soy una taza”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas respecto al juego de salta la soga.). Y se ejecutó con el ítem (su hijo(a) presenta, conflictos o tendencias a polemizar o discutir).



- El juego de ula ula: En este juego hacen el uso de ula ula. Posterior a ello, la maestra explica a los niños(as) acerca del juego; de tal modo que se trabajó con la estrategia de (música de movimiento “muévete”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas que está relacionada acerca del juego.). Y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta, aislamiento de los demás).
- El juego del Lobo ¿estás?: Para este juego se utilizó las prendas de vestimenta del lobo. De seguida se realizó con la estrategia (música de movimiento “las hormiguitas”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas acerca del juego.). y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta, desgano para realizar las labores escolares).
- El juego de carrera de sacos: En este juego se usó el material de sacos y los conos. Se realizó con la estrategia (música de movimiento “el calentamiento”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas en base al juego de carrera de sacos.). Y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta, aumento o reducción del consumo de alimentos).
- El juego de mata gente: Para este juego se utilizó dos pelotas medianas. Se aplicó con la estrategia (música de movimiento “chu chu wa”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas planteadas acerca del juego). y se trabajó con el ítem, (su hijo(a) presenta, trastornos en el sueño (insomnio o pesadillas).
- El juego de la gallinita ciega: Se usó una venda para cubrir los ojos, se realizó con la estrategia de (música de movimiento “el baile del cuerpo”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas en base al



- juego de la gallinita ciega.). y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta, fatiga crónica (cansancio permanente).
- Juego a las escondidas: Se usó telas, mantas, algunos espacios para el realizar el escondite. Se realizó con la estrategia de (música de movimiento “muevo mis pañuelos”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas que está relacionada acerca del juego de las escondidas.). y se desarrolló con el ítem (su hijo(a) presenta, dolores de cabeza o migrañas).
 - Juego de que pase el rey: En este juego los niños(as) se ubicaron en un espacio seguro y amplio, luego las maestras detallaron en que consiste el juego. Se aplicó con la estrategia de (música de movimiento “la yenka”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas planteadas acerca del juego.). Y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta, problemas de digestión, dolor abdominal o diarrea).
 - Juego de la ronda (el gato y el ratón): Se utilizó dos antifaces del gato y el ratón, seguidamente se realizó con la estrategia de (música de movimiento “el baile de gorila”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas en base al juego “de la ronda (el gato y el ratón.)”. Y se trabajó con el ítem (su hijo(a) presenta: rascarse, morderse las uñas, frotarse, etc.).
 - El juego de las sillas: Para este juego se utilizó las sillas según al tamaño del niño o niña. Realizando con la estrategia de (música de movimiento “en la selva me encontré”, la organización según al juego, las normas de convivencia, la relajación y las preguntas planteadas acerca del juego de “las sillas”). Y se trabajó con el ítem u hijo(a) presenta, soñolencia o mayor necesidad de dormir).

Finalmente, el tiempo de cada taller desarrollado duro 45 minutos.



3.3.2. Técnicas

La recolección de datos obtenidos de esta investigación, se aplicó con la técnica de observación, con la finalidad de obtener la información sobre el estrés durante la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo en la ciudad de Puno 2022.

3.3.3. Instrumentos

Se utilizó, el test del estrés en la prueba de pre-test y post-test, el cuestionario fue elaborado por las investigadoras tomando las ideas de los siguientes autores: Chochehuanca Hanco, Encinas Agurto y Villaverde, el enlace se encuentra debajo de los instrumentos de pre-test (anexo 3) y post-test (anexo 5).

Del mismo modo, el instrumento fue validado por 3 expertos (anexo 6), de modo que demuestra que el instrumento es fiable; quienes validaron fueron:

- Validador 01: Dra. Patricia Geldrech Sanchez.
- Validador 02: Dra. Haydee Clady Ticona Arapa.
- Validador 03: Dra. Nancy Chambi Condori.

Observación: El apoyo de los padres de familia.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DEL ESTUDIO

3.4.1. La población

Según, Charaja Cutipa (2019) indica que la población es un conjunto o grupo de individuos, implicados en el estudio. La población está constituida por 89 niños y niñas, en el cual se ejecutó 15 talleres basados con los juegos tradicionales a 26 niños(as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo en la Región Puno.

Tabla 1

Población de estudios, niños y niñas de la IEI N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

EDAD	SECCIÓN	NIÑOS/NIÑAS
3	A	24
3	B	17
4	A	22
5	A	26
Total		89

Nota. Datos obtenidos de la Nómina de matrícula de la IEI N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

3.4.2. Muestra

Según Charaja Cutipa (2019), la muestra es un subconjunto representativo de la población que queremos estudiar, en esta investigación el muestreo es aleatorio simple (es aquella muestra en la que cada elemento de la población tiene igual posibilidad de ser incluida en la muestra). Por muestreo intencional, hemos preferido a la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo en la región Puno.

Tabla 2

Muestra de estudio constituida de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

GRUPO	EDAD	NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
Experimental	5	7	19	26

Nota. Datos Obtenidos de la Nómina de matrícula de la IEI N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022. Anexo 1.



3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

El diseño estadístico comprende un proceso que va desde la recolección de datos y señala al investigador de lo que tiene que hacer para alcanzar sus objetivos del estudio; también, permite definir el diseño de la muestra, la selección y la forma de ampliar los resultados obtenidos de la muestra.

3.5.1. Enfoque de la investigación

La presente investigación, es de enfoque cuantitativo; porque, abordan problemas de la realidad y estos problemas son: Sociales, económicos, pedagógicos, políticos, etc.; puesto que, tienen una determinada estructura. La elección de uno o más de sus elementos determina el tipo de investigación; es decir, la naturaleza del problema que queremos investigar, Charaja Cutipa (2019). También, es por ello que en la presente investigación se asume este enfoque.

3.5.2. Diseño de la investigación

La investigación es de tipo experimental y con el diseño de pre-experimental, en el diseño del estudio no controlamos adecuada ni totalmente los factores que influyen en la validez interna; también, en la validez externa. Charaja Cutipa (2019).

Donde:

- O1 : Prueba (pre test)
- O2 : Prueba (post test)
- X : Experimento (juegos tradicionales)



Los juegos tradicionales se aplicaron en niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°278 Barrio Mañazo Puno, con un solo grupo pre-experimental.

3.5.3. Estadísticos descriptivos

En la presente investigación se trabajó la estadística descriptiva, ya que es la disciplina que se encarga de ordenar y analizar a un conjunto de datos, donde los resultados proporcionados no pretenden ir más allá del propio conjunto de datos. Y también, se utilizó a la estadística inferencial; se aplicó la estadística inferencial de tal manera que, en la contrastación de la hipótesis a través del software del t de student, estando en la comprobación de aceptación o rechazo de lo misma.

3.5.4. Prueba de T de student

Se aplica cuando la población estudiada sigue una distribución normal, pero el tamaño muestral es demasiado pequeño, para que el estadístico en el que está basado la inferencia este normalmente distribuido. Por ello, en la prueba de hipótesis de esta presente investigación se utilizó la prueba de t de student, ya que los variables a contrastar son los puntajes del pre y pos test; donde tomamos un criterio de decisión, el valor critico es $p=0.000 < 0.05$ al 95% de confiabilidad.

3.5.5. Fiabilidad

Para el análisis de fiabilidad se recurrió, al análisis de la cantidad de preguntas del test del estrés, para saber si se encuentran dentro de los parámetros adecuados para realizar el test del estrés. En la presente investigación se obtuvo el 0.87, siendo nuestro instrumento que es de excelente confiabilidad. Para el respectivo análisis de confiabilidad se aplicó en 15 preguntas, donde se aplicó el test del estrés a 26 niñas y niños de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.



Tabla 3

Análisis de confiabilidad del test del estrés

RANGO	CONFIABILIDAD	CONFIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN
0.53 a menos	Confiabilidad nula	0.87
0.54 a 0.59	Confiabilidad baja	
0.60 a 0.65	Confiable	
0.66 a 0.71	Muy confiable	Nuestro instrumento es de excelente
0.72 a 0.99	Excelente confiabilidad	confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta	

Nota. Extraído del Excel.

Nuestro instrumento del test de estrés es fiable, porque se encuentra dentro del rango 0.72 a 0.99, con la confiabilidad de 0.87 en donde se ubica en “excelente confiabilidad”.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Los resultados se presentan a través de tablas, que corresponde a los objetivos del estudio de las dimensiones de: Reacciones físicas, reacciones psicológicas y reacciones conductuales.

4.1.1. Análisis e interpretación de los resultados de la investigación

En este capítulo de investigación, se permite a conocer de los resultados obtenidos de antes y después del proceso de experimentación aplicando “Juegos tradicionales para disminuir el estrés durante la pandemia del COVID-19 en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022”.

Los resultados obtenidos de la investigación a través de test del estrés (pre-test y post-test), se presentan con su respectiva interpretación; porque, fue organizado en dimensiones de: Reacciones físicas, reacciones psicológicas y reacciones conductuales. Los datos se llevan a un análisis detallado que va a permitir a comprobar con la hipótesis planteada.

4.1.2. Análisis e interpretación de pre-test y post-test

En un inicio, se aplicó el pre-test (test del estrés) al grupo pre-experimental de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno, con la intención de verificar para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19.

Al culminar con la ejecución del proyecto de investigación, se aplicó el post-test (test del estrés) con el propósito de conocer la disminución del estrés en los niños y niñas.

Los resultados obtenidos del pre-test y post-test del grupo pre-experimental se expresan de la siguiente manera:

4.1.3. Respondiendo al objetivo general

- La eficacia de los juegos tradicionales para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

Tabla 4

Objetivo general del pre-test y post-test en niños y niñas de 5 años de la IEI N°278 Barrio Mañazo Puno.

TEST	ESTRÉS						
		NUNCA	RARA VEZ	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	TOTAL
POST	N°	17	9	0	0	0	26
	%	65.4	34.6	0.0	0.0	0.0	100
PRE	N°	0	0	5	20	1	26
	%	0.0	0.0	19.2	76.9	3.9	100
TOTAL	N°	17	9	5	20	1	52
	%	32.7	17.3	9.6	38.5	1.9	100

Nota. Datos tomados del resultado del test del estrés, pre-test y post-test del objetivo general.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos de la tabla 4 del objetivo general de la variable juegos tradicionales, en el grupo pre-experimental, en donde se determinó la eficacia de los juegos tradicionales para disminuir el estrés que fue provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños y las niñas de 5 años de la Institución Educativa



Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022; siendo de utilidad el desarrollo de los talleres, durante el pre-test el 19.2% a veces presentaron estos síntomas; el 76.9% casi siempre presentaban estos síntomas y finalmente el 3.9% siempre presentaban estos síntomas. Seguidamente, en el post-test, el 65.4% nunca manifestaron estos síntomas y el 34.6% rara vez presentaban estos síntomas. Así se evidencia el objetivo general que, a partir de la aplicación de los juegos tradicionales en niños y niñas redujeron el estrés, por ello concluimos que los juegos tradicionales si son eficaces para disminuir el estrés que fue provocado por la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años. También, Mamani &García (2019) demostraron que los juegos tradicionales si son eficaces en el desarrollo psicomotor, porque con la ejecución de los talleres demostraron que, si existe una gran diferencia entre el grupo experimental y el grupo control, los promedios son los siguientes: 15.76% y 12.56%; en la escala de calificaciones que brinda el Ministerio de la Educación.

4.1.4. Respondiendo a los objetivos específicos

- La eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID – 19.

Tabla 5

Reacción física del pre-test y post-test en niños y niñas de 5 años de la IEI N°278 Barrio Mañazo Puno.

TEST	ESTRÉS						TOTAL
	NUNCA	RARA VEZ	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE		
POST	N°	17	8	1	0	0	26
	%	65.4	30.8	3.8	0.0	0.0	100
PRE	N°	0	1	4	20	1	26
	%	0.0	3.8	15.4	76.9	3.8	100
TOTAL	N°	17	9	5	20	1	52
	%	32.7	17.3	9.6	38.5	1.9	100

Nota. Datos tomados del resultado del test del estrés, pre-test y post-test de la reacción física.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos de la tabla 5 de la dimensión de reacción física, en donde se determinó la eficacia de los juegos tradicionales en los niños y las niñas de 5 años, siendo de utilidad con el desarrollo de los talleres, para disminuir el estrés en la reacción física que fue provocada por la pandemia del COVID-19; tales como: Los dolores de cabeza, insomnio y problemas digestivos, se observaron que, durante el pre-test el 76.9% casi siempre presentaron estos síntomas; el 15.4% a veces presentaban estos síntomas y el 3.8% raras veces presentaban y finalmente el 3.8% siempre manifestaban estos síntomas. Seguidamente, en el post-test, el 65.4% nunca manifestaron los síntomas, 30.8% rara vez y el 3.8% a veces. Así se evidencia el primer objetivo, que a partir de la aplicación de juegos tradicionales si son eficaces para mejorar la reacción física



provocado por la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno. Los juegos tradicionales nos permitieron que los niños y niñas redujeran el estrés de manera considerable en la reacción física. Pero aun, un 34.6% no lograron de manera eficaz; ya que, rara vez y a veces, sigue manifestaban el estrés en la reacción física. También, Choque (2020) afirma, que en las reacciones físicas el estrés genera en la persona o incluye en la mayoría de los síntomas fisiológicos; ya que, se presentan de diferentes maneras y dependiendo del sistema que sea afectada. Es decir, en el sistema cardiovascular, digestivo, inmunológico y neuroendocrino. Ejecutando los juegos tradicionales tales como: Mata gente, gallinita ciega, las escondidas, que pase el rey, la ronda el gato y ratón, y las sillas; dichos juegos lograron disminuir el estrés en la reacción física.

Por otro lado, Galindo (2018) indica que, los juegos tradicionales aún se juegan para valorar su identidad cultural; puesto que, favorece en su desarrollo. En su resultado demuestra que los juegos tradicionales están asociados naturalmente en los niños y los acompaña en todo momento, porque es una expresión innata.

- La eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción psicológica provocado por la pandemia del COVID – 19.

Tabla 6

Reacción psicológica del pre-test y post-test en niños y niñas de 5 años de la IEI N°278

Barrio Mañazo Puno.

TEST	ESTRÉS						TOTAL
	NUNCA	RARA VEZ	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE		
POST	N°	19	7	0	0	0	26
	%	73.1	26.9	0.0	0.0	0.0	100
PRE	N°	0	0	10	16	0	26
	%	0.0	0.0	38.5	61.5	0.0	100
TOTAL	N°	19	7	10	16	0	52
	%	36.5	13.5	19.2	30.8	0.0	100

Nota. Datos tomados del resultado del test del estrés, pre-test y post-test de la reacción psicológica.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos de la tabla 6 de la dimensión de reacción psicológica, en donde se determinó la eficacia de los juegos tradicionales en los niños y las niñas de 5 años, siendo de utilidad el desarrollo de los talleres para disminuir el estrés en la reacción psicológica que fue provocada por la pandemia del COVID-19; tales como: Desconcentración, bloqueo mental, problemas de memoria y depresión. Observamos los resultados, durante el pre test, el 61.5% casi siempre manifestaban estos síntomas y el 38.5% a veces manifestaban estos síntomas. Luego de aplicar la prueba post test, obtuvimos que el 73.1% nunca manifestaron los síntomas y 26.9% rara vez presentaron. Así se evidencia que a partir de la aplicación de los juegos tradicionales si son eficaces



para mejorar la reacción psicológica provocado por la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.

La aplicación de los juegos tradicionales nos permitió a que los niños y niñas redujeran el estrés en la reacción psicológica de manera considerable; pero aun, un 26.9% no lograron de manera eficaz, ya que raras veces presentaban las reacciones psicológicas. Campaña & Mamani (2019) indican, que los niños y las niñas son sometidos al estrés en donde presentan los síntomas de la reacción psicológica, y anticipan la proximidad de la preocupación en niño o niña; tales como: La desgracia, el peligro y la prueba de la afectividad. Ejecutando los juegos tradicionales; tales como: El tejo, la liga, el lingo, el encantado y las chapadas; se muestra que estos juegos si son eficaces para disminuir el estrés en la reacción psicológica que fue provocado por la pandemia del COVID-19.

- La eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID – 19.

Tabla 7

Reacción conductual del pre-test y post-test en niños y niñas de 5 años de la IEI N°278

Barrio Mañazo Puno.

TEST	ESTRÉS						TOTAL
	NUNCA	RARA VEZ	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE		
POST	N°	26	0	0	0	0	26
	%	100.0	0.0	0.0	0.0	0.0	100
PRE	N°	0	4	22	0	0	26
	%	0.0	15.4	84.6	0.0	0.0	100
TOTAL	N°	26	4	22	0	0	52
	%	50.0	7.7	42.3	0.0	0.0	100

Nota. Datos tomados del resultado del test del estrés, pre-test y post-test de la reacción conductual.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados obtenidos de la tabla 7 de la dimensión de reacción conductual, en donde se determinó la eficacia de los juegos tradicionales en los niños y las niñas de 5 años, siendo de utilidad el desarrollo de los talleres para disminuir el estrés en la reacción conductual que fue provocada por la pandemia del COVID-19; tales como: El ausentismo de las clases, desgano para realizar las labores académicas y aislamiento. Observamos los resultados durante el pre test, el 84.6% a veces presentaban estos síntomas y el 15.4% rara vez presentaban estos síntomas. Luego, en el post test, el 100% nunca manifestaron estos síntomas. Así se evidencia que a partir de la aplicación de los juegos tradicionales si son eficaces para mejorar la reacción conductual que fueron provocados por la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años de la Institución



Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno; después de aplicar los juegos tradicionales el 100% nunca presentaron estos síntomas. Naranjo (2009) manifiesta que el estrés en la reacción conductual presenta una incapacidad para dirigirse oralmente a un grupo de personas de manera satisfactoria, es frecuente el ausentismo laboral y escolar, alteración de sueños, también hay cambios en la conducta. Ejecutando los juegos tradicionales tales como: Salta la soga, ula ula, el lobo ¿estás? y carrera de sacos; se evidencia según los resultados mostrados que si son eficaces para disminuir el estrés en la reacción conductual.

4.1.5. Contrastación de la prueba de hipótesis estadística

Prueba de hipótesis para contrastar la hipótesis general

Para determinar la hipótesis planteada en la presente investigación, se realizó una prueba de diferencia de medias “T” de student, ya que las variables a contrastar son los puntajes del pre-test y post-test.

Tabla 8

Media y desviación de las pruebas pre-test y post-test.

	TEST	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
	PRE	59.35	26	7.44	1.459
Par 1	POST	20.69	26	4.781	938

Nota. Datos obtenidos del resultado del test del estrés, pre-test y post-test.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La Tabla 8, nos muestra que al momento de realizar la prueba pre-test el promedio fue de 59.35 y desviación estándar de 7.440, en comparación a los resultados después de aplicar los juegos tradicionales en niños y niñas; donde se obtuvo como promedio 20.69 y desviación estándar de 4.781; es así que, podemos observar que si existe una diferencia considerable de los resultados antes y después de ejecutar los juegos tradicionales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°278 Barrio Mañazo Puno.

- Planteamiento de hipótesis general: La eficacia de los juegos tradicionales en la disminución del estrés provocado en la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.
- Hipótesis de investigación: Los juegos tradicionales son eficaces para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

Eficacia en la significancia: = 5%

- Estadístico de prueba: Para este caso como se trata de muestras pequeñas e independientes utilizamos la prueba “T” de student para muestras independientes, la misma que se calculó utilizando el SPSS.
- Regla de decisión:

Si el nivel crítico p-valor es $<$; entonces se rechaza H_0 y se acepta la H_a .

Si el nivel crítico p-valor es \geq ; entonces se acepta H_0 y se rechaza la

H_a .

- PRUEBA DE HIPÓTESIS

Para comprobar la validez de los resultados del trabajo experimental se procede mediante la prueba de hipótesis según la Tc. Tomando como base la prueba de pre-test y post-test.

- Formula de la Tc

$$T_c = \frac{\bar{D}}{S_D / \sqrt{n}} \sim t_{(n-1)}; \bar{D} = \frac{\sum D_i}{n}; S_D^2 = \frac{\sum D_i^2 - (\sum D_i)^2 / n}{n - 1}$$

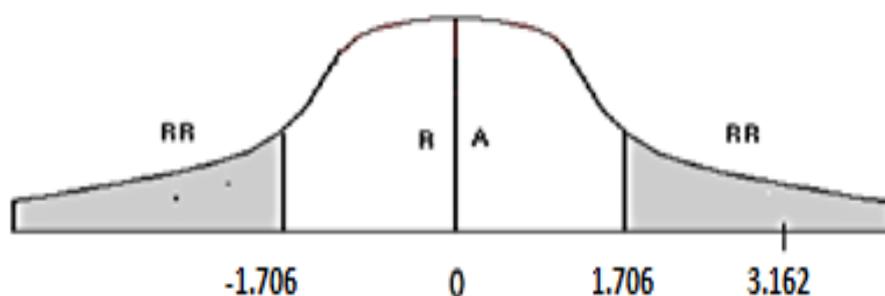
OPERACIONES DE PRUEBA DE HIPÓTESIS.

$$\bar{D} = \frac{156}{26} = 6$$

$$S_D^2 = \frac{2342 - (6)^2 / 26}{26 - 1}$$

$$T_c = \frac{6}{9.675 / \sqrt{26}} = 3.162$$

PRESENTACIÓN GRÁFICA DE RESULTADOS





ANÁLISIS.

En la prueba estadística, el margen de error asumido es de 0.05; por lo tanto, la T es de 1.706; sin embargo, el resultado de la Tc es 3.162, el cual se ubica en la campana de Gauss en la región de rechazó el cual significa que la aplicación de los juegos tradicionales ha sido eficaz en la disminución del estrés provocado en la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno. Por otro lado, se rechaza la Hipótesis nula Ho, porque al momento de realizar la prueba pre-test el promedio fue de 59.35, en comparación a los resultados después de aplicar los juegos tradicionales en niños y niñas, donde se obtuvo como promedio 20.69, lo cual nos muestra una clara diferencia y esta es comprobada con la prueba T student.

Conclusión estadística; los juegos tradicionales como recurso didáctico, es eficaz con $3.162 > 1.706$ y con el promedio de $59.35.2 > 20.69$, aplicando los juegos tradicionales para la disminución del estrés provocado en la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.

Prueba de hipótesis específicos.

- Planteamiento de hipótesis específica 1: La eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.
- Hipótesis de investigación: Los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

Eficacia en la significancia: = 5%

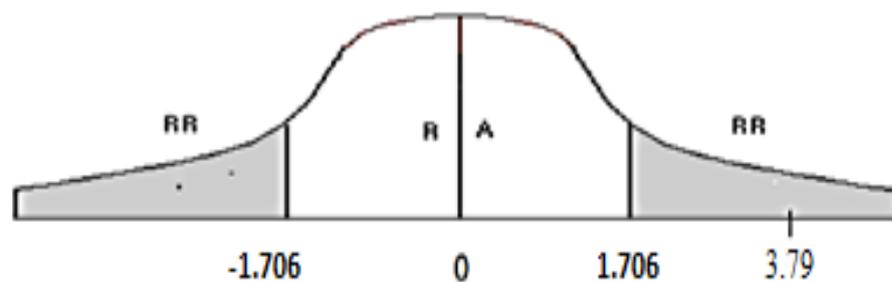
OPERACIONES DE PRUEBA DE HIPÓTESIS.

$$\bar{D} = \frac{387}{26} = 14.884$$

$$S_D^2 = \frac{6281 - \frac{(387)^2}{26}}{26 - 1}$$

$$T_c = \frac{14.884}{\frac{20.025}{\sqrt{26}}} = 3.79$$

PRESENTACIÓN GRAFICA DE RESULTADOS



ANÁLISIS

En la prueba estadística, el margen de error asumido es de 0.05; por lo tanto, la T es de 1.706; sin embargo, el resultado de la Tc es 3.79, el cual se ubica en la campana de Gauss en la región de rechazó, el cual significa que la aplicación de los juegos tradicionales ha sido eficaz en la disminución de la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno. Por otro lado, se rechaza la Hipótesis nula Ho, porque al momento de realizar la prueba pre-test, el promedio fue de 23.192, en comparación a los resultados después de aplicar los juegos tradicionales en niños y niñas, donde se obtuvo

como promedio 8.307, lo cual nos muestra una clara diferencia y esta es comprobada con la prueba T student.

Conclusión estadística, los juegos tradicionales como recurso didáctico; es eficaz con $3.79 > 1.706$ y con el promedio de $23.192 > 8.307$, aplicando los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.

- Planteamiento de hipótesis específica 2: La eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción psicológica provocada por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.
- Hipótesis de investigación: Los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la reacción psicológica provocada por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

Eficacia en la significancia: = 5%

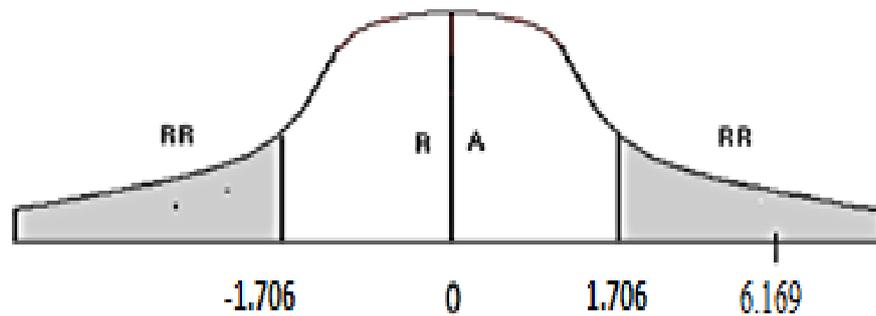
OPERACIONES DE PRUEBA DE HIPÓTESIS.

$$\bar{D} = \frac{273}{26} = 13.269$$

$$S_D^2 = \frac{4863 - \frac{(345)^2}{26}}{26 - 1}$$

$$T_c = \frac{13.269}{10.965 / \sqrt{26}} = 6.169$$

PRESENTACIÓN GRAFICA DE RESULTADOS



ANÁLISIS

En la prueba estadística, el margen de error asumido es de 0.05; por lo tanto, la T es de 1.706; sin embargo, el resultado de la T_c es 6.169, el cual se ubica en la campana de Gauss en la región de rechazó, el cual significa que la aplicación de los juegos tradicionales ha sido eficaz en la disminución de la reacción psíquica provocada por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno. Por otro lado, se rechaza la Hipótesis nula H_0 ; porque, al momento de realizar la prueba pre-test el promedio fue de 20.269, en comparación a los resultados después de aplicar los juegos tradicionales en niños y niñas, donde se obtuvo como promedio 7.00, lo cual nos muestra una clara diferencia y esta es comprobada con la prueba T student.

Conclusión estadística, los juegos tradicionales como recurso didáctico; es eficaz con $6.169 > 1.706$ y con el promedio de $20.269 > 7.00$, aplicando los juegos tradicionales para mejorar la reacción psicológica provocada por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.

- Planteamiento de hipótesis específico 3: La eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.
- Hipótesis de investigación: Los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.

Eficacia en la significancia: = 5%

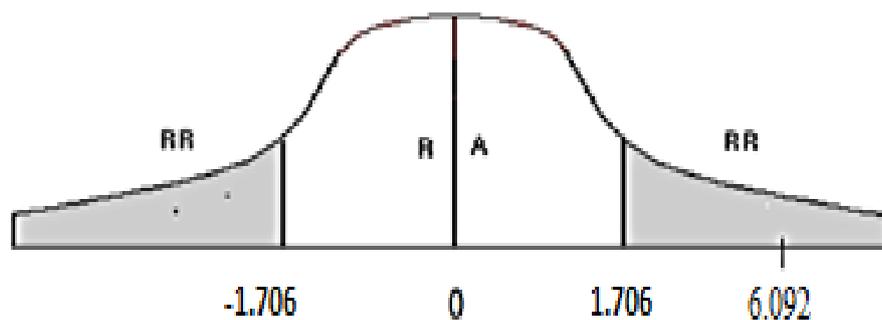
OPERACIONES DE PRUEBA DE HIPÓTESIS.

$$\bar{D} = \frac{273}{26} = 10.5$$

$$S_D^2 = \frac{30.95 - \frac{(273)^2}{26}}{26 - 1}$$

$$T_c = \frac{10.5}{\frac{8.788}{\sqrt{26}}} = 6.092$$

PRESENTACIÓN GRAFICA DE RESULTADOS





ANÁLISIS.

En la prueba estadística, el margen de error asumido es de 0.05; por lo tanto, la T es de 1.706; sin embargo, el resultado de la Tc es 6.092, el cual se ubica en la campana de Gauss en la región de rechazó, el cual significa que la aplicación de los juegos tradicionales ha sido eficaz en la disminución de la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno. Por otro lado, se rechaza la Hipótesis nula H_0 ; porque, al momento de realizar la prueba pre-test el promedio fue de 15.88, en comparación a los resultados después de aplicar los juegos tradicionales en niños y niñas, donde se obtuvo como promedio 5.38, lo cual nos muestra una clara diferencia y esta es comprobada con la prueba T student.

Conclusión estadística, los juegos tradicionales como recurso didáctico; es eficaz con $6.092 > 1.706$ y con el promedio de $15.88 > 5.38$, aplicando los juegos tradicionales en la disminución de la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.

4.2. DISCUSIÓN

El estrés en la primera infancia se puede presentar mediante los síntomas, también en signos psicológicos, físicos y comportamentales. En American Academyn of Peadiatrics, manifiesta que el estrés, el miedo y la incertidumbre que concibe la pandemia del COVID-19 han afectado a los niños(as) y adolescentes; muchos de ellos pueden tener problemas para combatir con sus emociones. Campaña (2019).



En esta investigación al terminar la eficacia de los juegos tradicionales para disminuir el estrés provocado por la pandemia del COVID-19 en los niños, se pudo observar que los juegos tradicionales son como un recurso didáctico; de modo que, son eficaces con $3.162 > 1.706$ y con el promedio de $59.35.2 > 20.69$ a través de la prueba del T Student. Lo que nos da entender que al aplicar los juegos tradicionales existe una gran diferencia entre en el pre y post test. Con estos resultados se demuestran, que aplicando los juegos tradicionales han mejorado de manera eficaz en la disminución del estrés que fue provocada por la pandemia, en las siguientes dimensiones: Reacciones físicas, psicológicas y conductuales. Frente al mencionado se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis de la presente investigación.

Estos resultados son respaldados por diferentes autores: Araujo Bernal (2018) rebela, que los juegos tradicionales estimulan la participación y la plenitud en el desarrollo en las áreas socio-afectivo, motriz y cognitiva, y demuestra que los juegos tradicionales no solamente son beneficiosos en el ejercicio corporal; sino que también, son importantes en el desarrollo intelectual y psicosocial del niño o niña. También, Galindo Díaz (2018) demuestra, que los juegos tradicionales están asociados naturalmente en los niños y los acompaña en todo momento, puesto que es una expresión innata. De igual manera Marcén Muñío et al., (2019) define que los juegos tradicionales han sido reconocidos como un patrimonio cultural inmaterial y demostró que los juegos tradicionales en la primera infancia permiten a comprender los conceptos abstractos de una forma jugada y facilita su aprendizaje. Asimismo, Mamani Flores & García Chagua (2019) demostraron que los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo psicomotor; en vista de que existe una gran diferencia entre el grupo experimental y el grupo control, que los promedios fueron los siguientes: 15,76% y 12,56%.



Rojas (2019) manifiesta que los juegos tradicionales favorecen y fomentan las habilidades sociales en los niños y niñas, porque al jugar diversos tipos de juegos se conocen más y aprenden a respetar turnos, reglas de cada juego y de igual manera crean y fortalecen entre ellos el vínculo de amistad.

También los siguientes autores, Vygostky (s.f.) y Montessori (2016) afirman, que el juego es muy importante; debido a que, ayuda en el desarrollo mental, concentración, a expresarse mejor y regula sus emociones, de igual manera ayuda a resolver sus problemas que se les presenta en su vida diaria; de igual forma el juego se puede jugar de manera individual o grupal, puesto que ayuda a conocer acerca de su mundo y desarrollando sus aprendizajes.

Es así que, nosotras nos respaldamos con los autores mencionados y compartimos sus ideas que realizaron en sus investigaciones; en vista de que, en sus investigaciones obtuvieron buenos resultados de los juegos tradicionales, como también ayuda en su desarrollo de motricidad gruesa y fina de manera innata. Por otro lado, algunos autores mencionados manifiestan que, si existe el estrés en la primera infancia, puesto que lo presentan de distintas maneras y según a sus edades; aplicando los juegos tradicionales en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno, ayudo a disminuir el estrés de manera eficaz que fue provocado por la pandemia del COVID-19.

Por ello, es importante reconocer que los juegos tradicionales son adecuados para la disminución del estrés, en su desarrollo motriz y en su vida social. Los juegos tradicionales son muy relevantes en el desarrollo de los niños y niñas, por ello las docentes, padres de familia deben de poner en práctica estos juegos y de igual manera



vamos revalorando nuestra cultura andina; del mismo modo, que logren alcanzar en el futuro la participación y la responsabilidad activa en su comunidad.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos tradicionales si son eficaces para disminuir el estrés que fue provocado durante la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno. Se demuestra el resultado en concordancia al objetivo general, donde los resultados fueron; en el pre-test el 19.2% a veces presentaban el estrés, 76.9% casi siempre presentaban el estrés y 3.9% siempre presentaban el estrés; después de aplicar los juegos tradicionales los resultados en el post-test fueron: El 65.4% nunca presentaron el estrés y el 34.6% raras veces presentaban el estrés. En las reacciones físicas, psicológicas y conductuales; por lo que existe una diferencia significativa entre la prueba de entrada (pre-test) con promedio de 59.35 y la prueba de salida (post-test) con promedio de 20.69.

SEGUNDA: Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años, tales como: Los dolores de cabeza, insomnio y problemas digestivos; se consiguió durante el pre-test el 76.9% casi siempre presentaron estos síntomas; el 15.4% a veces presentaban estos síntomas y finalmente el 3.8% siempre manifestaban estos síntomas. Luego, en el post-test, el 65.4% nunca manifestaron los síntomas; el 30.8% rara vez presentaban estos síntomas y el 3.8% a veces presentaban estos síntomas; es así que el primer objetivo a partir de la aplicación de los talleres, los juegos tradicionales si son eficaces para mejorar en la reacción física; pero aún, el



34.6% no lograron de manera eficaz, puesto que rara vez y a veces manifestaban el estrés en las reacciones físicas.

TERCERA: Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales en la mejora de la reacción psicológica causado por la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años, tales como: La desconcentración, bloqueo mental, problemas de memoria y depresión; se obtuvo en la aplicación del pre-test el 61.5% casi siempre manifestaban estos síntomas y el 38.5% a veces manifestaban. Luego de aplicar la prueba post-test, obtuvimos que, el 73.1% nunca manifestaron estos síntomas y 26.9% rara vez presentaron los síntomas. Así se evidencia que, a partir de la aplicación de los talleres, los juegos tradicionales si son eficaces para mejorar el estrés en la reacción psicológica; pero aún, el 26.9% no lograron de manera eficaz, puesto que raras veces manifestaban el estrés en la reacción psicológica.

CUARTA: Se ha identificado la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción conductual que fue provocado por la pandemia del COVID-19 en niños y niñas de 5 años; tales como: El ausentismo de las clases, desgano para realizar las labores académicas y aislamiento; donde se observó durante la prueba pre-test el 84.6% a veces presentaban estos síntomas y el 15.4% rara vez presentaban estos síntomas. Luego en el post-test, el 100% nunca manifestaron estos síntomas. Así se evidencia que, a partir de la aplicación de los talleres, los juegos tradicionales si son eficaces para mejorar el estrés en la reacción conductual.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Aplicar los juegos tradicionales de manera continua para disminuir el estrés en los niños y niñas de 5 años, en las diferentes instituciones. Porque, gracias a los juegos los niños y niñas logran la capacidad de expresar; de la misma manera los juegos tradicionales se deben de seguir manteniendo como una cultura andina.

SEGUNDA: Las directoras de Instituciones Educativas del nivel Inicial deben de promover e incentivar en los docentes la práctica de los juegos tradicionales con el objetivo de disminuir el estrés en la reacción física en los niños(as), aplicando con diferentes estrategias de los juegos tradicionales para así evitar las reacciones corporales que puedan presentar.

TERCERA: Las directoras de Instituciones Educativas del nivel Inicial deben de promover e incentivar en los docentes la práctica de los juegos tradicionales con el objetivo de disminuir el estrés en la reacción psicológica en los niños; puesto que, tienen un valor significativo en el desarrollo por ello se debe planificar con talleres de manera permanente para así lograr sus aprendizajes.

CUARTA: A las directoras de Instituciones Educativas del nivel Inicial deben de promover e incentivar en los docentes la práctica de los juegos tradicionales con el objetivo de disminuir el estrés en la reacción conductual en los niños y niñas.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Araujo, C. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 3 años de la I.E.I. 324 niña Virgen María-Huacho*. 0, 1–75.
http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/2409/araujo_bernal_coraima.pdf?sequence=1
- Berra, E., Muñoz, S., Vega, C., Silva, A., & Gómez, G. (2014). Emociones, estrés y afrontamiento en adolescentes desde el modelo de Lazarus y Folkman. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16(1), 37–57.
<https://www.redalyc.org/pdf/802/80230114003.pdf>
- Campaña, F. (2019). *El estrés asociado al rendimiento académico en los niños del II ciclo de educación inicial*. 0, 1–30.
https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1855/CAMPANA_PRECIADO%20FRANCISCA%20281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Capdevila, N., & Jose, M. (2005). Estrés Causas, tipos y estrategias nutricionales. *Ambito Farmacéutico*, 24. <https://www.elsevier.es/es-revista-offarm-4-pdf-13078580>
- Carmona, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 15(15), 7–20. <chrome-extension://dagcmkpagjhhakfdhnbomgmjdpkdklff/enhanced-reader.html?openApp&pdf=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F3891729.pdf>
- Charaja Cutipa, F. (2019). *EL MAPIC en la investigación científica* (Cuarta). Octubre



2019.

Choque, A. (2020). *Análisis de la correlación entre Resiliencia-Estrés en niños en situación de maltrato en el albergue transitorio municipal “Bicentenario Bolivia Solidaria” a través de una aplicación móvil Analysis*. 19, 175–204.
http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2020000100009

Choquehuanca Hanco, R. I. (2018). *El Estrés En Los Niños Y Su Relación Con El Desempeño Académico En Quinto Grado De Educación Primaria En La Localidad De Azángaro – 2016 Presentada*. 1–86.

Cruz, J. (2019). *Relación entre el estrés cotidiano infantil y el estilo de aprendizaje en niños y niñas*. 0, 1–82.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/14185/Cruz_Paye_Jander_Yhon.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Culbert, T. (2022). *Manejar el estrés a través del juego: Encontrando el balance entre la mente y el cuerpo. The Genius of Play*, 1.
<https://thegeniusofplay.org/espanol/consejos/articulos/manejar-el-estres-a-traves-del-juego.aspx>

Encinas Agurto, Y. J., & Ávila Muñoz, M. V. (2015). *Validación de una escala de estrés cotidiano en escolares chilenos* (pp. 1–22).

Fore, H. (2021). *Aumenta la preocupación por el bienestar de los niños y los jóvenes ante el incremento del tiempo que pasan frente a las pantallas. In Unicef “para cada infancia.”* <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/aumenta-la-preocupación-por-el-bienestar-de-los-niños-y-los-jóvenes-ante-el>



- Galindo, C. (2018). *Juegos tradicionales de la Provincia de Lucanas*. 55.
- García, A. (n.d.). *Alteraciones emocionales en niños y adolescentes*.
<https://psicologiainfantilaragoza.com/trastornos-emocionales-psicologia-infantil/>
- Holgado, M. (2018). Los juegos tradicionales como recurso psicopedagógico para la disminución del estrés en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N ° 464- Progreso- Wanchaq- Cusco. *Escuela de Posgrado*, 1–121.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/35689>
- Lavega, P. (2019). Hay que proteger el juego tradicional porque genera valores de máxima necesidad. In *lavanguardia* “universo JR.”
<https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190930/47667011397/juego-tradicional-valores-deporte.html>
- Mamani Ruelas, B. N. (2019). Estrés Infantil Y Tareas Escolares En Niños De Cuatro Y Cinco Años De La Institución Educativa Inicial “Santiago De Ríos” N° 761 Juliaca – Puno. 2017. *Universidad Cesar Vallejo*, 0, 1–80.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/34344>
- Mamani, Y., & Garcia, Y. (2019). *Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo Psicomotor En Niños De 4 Años En La Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018*. 146.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/11356/Mamani_Yurica_Garcia_Yesenia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Marcén, C., Arbonés, I., Berzosa, C., & Valero, C. (2019). Desarrollo de una Herramienta Tecnológico para la Enseñanza de los Juegos y los Deportes Tradicionales. *Uv.Cl/Index.Php/IEYA/Index*, 7(9), 86–106.
<https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/1864/2374>



- Martínez, V., & Pérez, O. (2012). El estrés en la infancia: estudio de una muestra de escolares de la zona sur de Madrid capital. *Revista Iberoamericana de Educación*, 59(2), 1–9. <https://doi.org/10.35362/rie5921391>
- Naranjo, M. (2009). Una revisión teórica sobre el estrés y algunos aspectos relevantes de éste en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 2, 171–190. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/511/527>
- República de Panama. (n.d.). El juego como estrategia para liberar el estrés en tiempo de confinamiento. *Gobierno Nacional, Instituto Panameño de habilitación especial*, 1. <https://www.iphe.gob.pa/El-juego-como-estrategia-para-liberar-el-estres-en-tiempo-de-confinamiento->
- Rodríguez Ardines, C. A., Ledesma Concepción, T., Rojas Tamayo, M., Legrá Durán, A., & Acosta Gutierrez, C. I. (2020). Prevención, detención y manejo del estrés en niños, generado por la cuarentena de COVID-19. *Congreso Virtual de Ciencias Morfológicas*, 0, 1–15. <http://morfovirtual2020.sld.cu/index.php/morfovirtual/morfovirtual2020/paper/viewFile/255/91>
- Rojas, M. (2019). *La importancia de los juegos tradicionales en el nivel inicial Los*. 0, 1–31. <https://1library.co/document/z3evelmq-importancia-juegos-tradicionales-nivel-inicial.html>
- Selye, H. (2001). ¿Qué es el estrés? *Universidad de GRANADA*, 19–22. <http://www.ugr.es/~ve/pdf/estres.pdf>
- Semyonovich Vygotsky, L. (2017). *Teoría constructivista del juego*. <https://prezi.com/ztcdbhc7aso8/el-juego-segun-lev-semionovich-vygotsky/>



Stamateas, B. (2020). El estrés en la familia. *La Salle Colegio Lima, 0*, 1–6.

<https://www.lasallelima.edu.pe/psicologia/wp-content/uploads/2020/06/Artículo-Nº-3-Estrés-en-la-familia.pdf>

Villaverde Coz, E. (2012). *Estrés en el rendimiento académico en estudiantes del primer semestre de la especialidad de primaria del “Instituto de Educación Superior Pedagógico Públicoteodoro peñaloza” de Chupaca* (pp. 1–27).

Vygotsky, L. (n.d.). *¿Qué es el juego?* [https://prezi.com/ztcdbhc7aso8/el-juego-segun-lev-semionovich-vygotsky/#:~:text=Según palabras de Vygotsky%3A %22El,sin dificultad.](https://prezi.com/ztcdbhc7aso8/el-juego-segun-lev-semionovich-vygotsky/#:~:text=Según palabras de Vygotsky%3A%22El,sin dificultad.)



ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE RESULTADOS

MATRIZ DE RESULTADOS													
DENOMINADO: JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR EL ESTRÉS DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 278 BARRIO MAÑAZO PUNO 2022													
Variable	Escala de valoración	RESPONDIENDO AL OBJETIVO GENERAL		RESPONDIENDO A LOS OBJETIVOS ESPECIFICOS									
		La eficacia de los juegos tradicionales para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022		La eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19		La eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción psicológica provocada por la pandemia del COVID-19		La eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19					
		Pres test		Post test		Pres test		Post test		Pres test		Post test	
		N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
El estrés	Nunca	0	0.0	17	65.4	0	0.0	19	73.1	0	0.0	26	100.0
	Rara vez	0	0.0	9	34.6	1	3.8	0	0.0	7	26.9	4	15.4
	A veces	5	19.2	0	0.0	4	15.4	10	38.5	0	0.0	22	84.6
	Casi siempre	20	76.9	0	0.0	20	76.9	16	61.5	0	0.0	0	0.0
	Siempre	1	3.8	0	0.0	1	3.8	0	0.0	0	0.0	0	0.0
	Total	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0	26	100.0



I.E.I. 278 BARRIO MAÑAZO- AULA DE 5 AÑOS



P	ALUMNO			16/	17	18	22	24	26	29	31	05	07
1	APAZA	COLQUE	JAIME ELIAS	P	P	P	F	P	P	P	p	F	P
2	BELLIDO	GODOY	ARYA	P	P	P	P	P	p	P	P	P	P
3	CHECALLA	GUTIERREZ	EIMY IUCIANA	P	P	P	p	P	P	F	P	P	P
4	CLAROS	CHOQUE	KIARA GUADALUPE	P	P	P	p	P	P	P	F	P	P
5	GONZALES	DUEÑAS	BRIANNA KHATI YAREI	P	P	P	P	P	F	P	P	P	F
6	GONZALO	QUISPE	EVELYN KIARA	P	P	P	P	P	P	F	P	P	p
7	LLANOS	HACHA	JIMENA TAHERÉ	P	P	P	P	P	P	F	P	P	F
8	LOZA	URIARTE	OSMAR BENJAMIN	P	P	P	P	P	P	P	P	F	P
9	MAMANI	BARRIGA	ISABELLA ILLARY	P	P	P	P	P	P	P	P	P	F
10	MAMANI	MAMANI	PAOLA MARIA JESÚS	P	P	P	P	P	p	P	P	P	P
11	MAMANI	QUISPE	FRANK JHOFIEL	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
12	MARTINEZ	MAMANI	EMILIA LINDSAY	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
13	MENDOZA	CRUZ	MIJAEL JOSUÉ	P	P	P	F	P	P	P	P	P	P
14	MONTALVO	TEJADA	MARIANA FERNANDA	P	P	P	P	P	P	P	FE	F	P
15	ORTEGA	AGUIRRE	FACUNDO LUCIANO	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
16	PARI	PUMA	ALICE IVANA	P	P	P	P	FE	P	FE	P	F	F
17	PEREZ	QUISPE	TRINITY MAYUMI	P	P	P	F	P	P	P	P	P	P
18	PUMA	PARI	THIAGO ESTEBAN	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
19	QUISPE	AGUILAR	NAHELI YATZUMI	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
20	QUISPE	FLORES	THAIS MAILEN	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
21	QUISPE	NINARAQUI	YETSAMYN ARIANA	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
22	RAMOS	VASQUEZ	ARIANA MILAGROS	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
23	RODRIGUEZ	LAZO	LUISANA SOPHIE	P	P	P	T	F	P	P	P	P	P
24	RODRIGUEZ	TOLEDO	AMEL MELODY	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
25	SANDOVAL	PEREZ	ZEYNEP BRIANA	P	P	P	P	F	P	P	P	F	P
26	ZAVALAGA	DOMINIQUE	MARIANTONELLA	P	P	P	P	P	P	P	F	P	P

NÓMINA DE MATRICULA DE NIÑOS Y NIÑAS 2022

ANEXO 2: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título tentativo: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESMINUIR EL ESTRÉS DURANTE LA PANDEMIA COVID – 19 EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 278 BARRIO MAÑAZO PUNO.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	TÉCNICA/INSTRUMENTO
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Existe eficacia de los juegos tradicionales en la disminución del estrés provocado en la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo - Puno?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS: P1. ¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales en la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19? P2. ¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales en la reacción psicológica provocado por la pandemia del COVID-19? P3. ¿Cuál es la eficacia de los juegos tradicionales en la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la eficacia de juegos tradicionales para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: O1. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19. O2. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción psicológica provocado por la pandemia del COVID-19. O3. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Los juegos tradicionales son eficaces para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS: H1. Los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19. H2. Los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la reacción psicológica provocado por la pandemia del COVID-19. H3. Los juegos tradicionales son eficaces para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE ESTRÉS DURANTE LA PANDEMIA</p> <p>VARIABLE INDEPENDIENTE EFICACIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES</p>	<p>Reacciones físicas Reacciones corporales.</p> <p>Reacciones psicológicas Relacionados con las funciones cognitivas o emocionales.</p> <p>Reacciones conductuales. Involucran la conducta</p> <p>Área Motriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El tejo. ▪ Liga. ▪ Lingo. ▪ Ula ula. ▪ Las chapadas. ▪ Salta la sogá. ▪ Encantado. ▪ El lobo ¿estás? ▪ Carrera de sacos. <p>Área socio-afectiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mata gente. ▪ Gallinita ciega. ▪ Escondidas. ▪ Que pase el rey. ▪ La ronda (el gato y el ratón). ▪ La silla. 	<p>TIPO DE INVESTIGACIÓN: CUANTITATIVO</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: PRE-EXPERIMENTAL.</p> <p>POBLACIÓN DE ESTUDIO: La población está constituida por 89 niños y niñas, en el cual aplicaremos nuestros talleres a 26 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.</p> <p>NIVEL: Aplicativo.</p>	<p>TÉCNICA: Técnica de Observación</p> <p>INSTRUMENTO: Test del estrés (pre-test y post-test).</p>



ANEXO 3: INSTRUMENTO DE TEST DEL ESTRÉS (PRETEST)

PRETEST

TEST DEL ESTRÉS

Nombre del niño (a):

Edad:

INSTRUCCIONES: A continuación, señor(a) padre o madre de familia, lea cuidadosamente los siguientes ítems y marque con un aspa (X) según lo que observa en su hijo(a). El propósito de este trabajo es recoger información sobre la influencia del estrés en los niños(as) durante la pandemia del COVID-19.

NUNCA	RARA VEZ	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

1. Señale con qué frecuencia su hijo(a) tiene las siguientes reacciones físicas, psicológicas y conductuales mentales cuando está preocupado o nervioso.

REACCIONES FÍSICAS	1	2	3	4	5
1. Su hijo(a) presenta, trastornos en el sueño (insomnio o pesadillas).					
2. Su hijo(a) presenta, fatiga crónica (cansancio permanente).					
3. Su hijo(a) presenta, dolores de cabeza o migrañas.					
4. Su hijo(a) presenta, problemas de digestión, dolor abdominal o diarrea.					
5. Su hijo(a) presenta: rascarse, morderse las uñas, frotarse, etc.					
6. Su hijo(a) presenta, somnolencia o mayor necesidad de dormir.					

REACCIONES PSICOLÓGICAS	1	2	3	4	5
7. Su hijo(a) presenta, inquietud (incapacidad de relajarse y estar tranquilo).					
8. Su hijo(a) presenta, sentimientos de depresión y tristeza (decaído).					
9. Su hijo(a) presenta, ansiedad, angustia o desesperación.					
10. Su hijo(a) presenta, problemas de concentración.					
11. Su hijo(a) presenta, sentimiento de agresividad o aumento de irritabilidad.					

REACCIONES CONDUCTUALES	1	2	3	4	5
12. Su hijo(a) presenta, conflictos o tendencias a polemizar o discutir.					
13. Su hijo(a) presenta, aislamiento de los demás.					
14. Su hijo(a) presenta, desgano para realizar las labores escolares.					
15. Su hijo(a) presenta, aumento o reducción del consumo de alimentos.					
Otras (especifique).					

REFERENCIAS:

- Villaverde Coz, E. (2012). *Estrés en el rendimiento académico en estudiantes del primer semestre de la especialidad de primaria del "Instituto de Educación Superior Pedagógico Públicoteodoro peñaloza" de Chupaca* (pp. 1–27).
- Choquehuanca Hanco, R. I. (2018). *El Estrés En Los Niños Y Su Relación Con El Desempeño Académico En Quinto Grado De Educación Primaria En La Localidad De Azángaro – 2016 Presentada*. 1–86.
- Encinas Agurto, Y. J., & Ávila Muñoz, M. V. (2015). *Validación de una escala de estrés cotidiano en escolares chilenos* (pp. 1–22).



ANEXO 4: TALLERES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

TALLER DE APRENDIZAJE N° 01

I. NOMBRE DE TALLER: “SALTANDO ME DIVIERTO CON EL JUEGO DE TEJOS”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones psicológicas</p> <p>“Relacionados con las funciones cognitivas o emocionales”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desconcentración • Bloqueo mental • Problemas de memoria. • Depresión. 	<p>Su hijo(a) presenta, inquietud (incapacidad de relajarse y estar tranquilo)</p>	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (Tejo) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “Los Tejos” y que esto nos ayudará a disminuir los problemas de memoria, desconcentración, bloqueo mental y depresión que son causados por COVID-19.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	<p>45 minutos</p>

DESARROLLO

Bien, ahora comencemos al ritmo de la música “MIS MOVIMIENTOS”.



Para desarrollar el taller utilizaremos los siguientes materiales: Cinta aislante, 26 piedras medianas de forma plana, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Seguidamente, nos divertiremos con nuestros/as, amigos/as, jugando el juego de los tejos.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado para graficar el juego Tejo. para ello vamos utilizar la cinta aislante.



Cinta
aislante

Piedras

Segundo: Terminado de graficar el juego de tejos, empezamos a organizarnos y de igual manera recordamos las reglas del juego.



Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de tejos y a la vez nos divertimos.



RELAJACIÓN:

Finalizando el juego de tejo: Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).



EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:

Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.

VERBALIZACIÓN:

Verbalizamos sobre el juego de tejo:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Quiénes jugaron?
- ¿Les gusto el juego de Tejos?
- ¿Cómo realizaron el Tejo?

CIERRE





IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✦ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 02

I. NOMBRE DE TALLER: “CON MIS AMIGOS/AS ME DIVIERTO CON EL JUEGO DE LIGAS” II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones psicológicas.</p> <p>“Relacionados con las funciones cognitivas o emocionales”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desconcentración • Bloqueo mental • Problemas de memoria. • Depresión. 	Su hijo(a) presenta, sentimientos de depresión y tristeza (decaído).	Determinamos la eficacia del juego tradicional (Liga) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo.

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “Liga” y que esto nos ayudará a disminuir los problemas de desconcentración, bloqueo mental, problemas de memoria y depresión que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos al ritmo de la música “EN LA SELVA ME ENCONTRE”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos

En la selva me encontré (bis)
Un animal particular (bis)
Que ponía una manito así,
Que ponía una manito asá.
Y hacía así si si si (bis)
Y hacía asá sa sa sa (bis)

En la selva me encontré (bis)
Un animal particular (bis)
Que ponía una manito así,
Que ponía una manito asá.
Que ponía un piecito así,
Que ponía un piecito asá.
Y hacía así si si si (bis)
Y hacía asá sa sa sa (bis)



Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: Lana de 7 a 8 metros y un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

DESARROLLO

Seguidamente, nos divertiremos con nuestras/os, amigos/as, jugando el juego de Ligas.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado.

Segundo: Empezamos a organizarnos y de igual manera recordamos las reglas del juego.

Lana o
soga
delgada.

CIERRE

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de ligas y a la vez nos divertimos.



RELAJACIÓN:

Finalizando el juego de ligas: Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).



EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:

Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.

VERBALIZACIÓN:

Verbalizamos sobre el juego de tejo:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Quiénes jugaron?
- ¿Les gusto el juego de Ligas?
- ¿Cómo realizaron el juego de Ligas?





IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✦ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 03

I. NOMBRE DE TALLER: “NOS DIVERTIMOS CON EL JUEGO LINGO”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Reacciones psicológicas</p> <p>“Relacionados con las funciones cognitivas o emocionales”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desconcentración • Bloqueo mental • Problemas de memoria. • Depresión. 	Su hijo(a) presenta, ansiedad, angustia o desesperación.	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (Lingo) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “Lingo” y que esto nos ayudará a disminuir el problema de desconcentración, bloqueo mental, problemas de memoria y depresión que son causados por la pandemia del COVID-19. Bien, ahora comencemos al ritmo de la</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos

música “EL BAILA DE LOS ANIMALES”.

El baile de los animales

El cocodrilo Dante,
camina hacia adelante
El elefante Blas
camina hacia atrás



El pollito Lalo,
camina hacia el costado
Y yo en mi bicicleta,
voy para el otro lado

(Y ahora, lo vamos a hacer saltando en un pie)

El cocodrilo Dante,
camina hacia adelante
El elefante Blas,
camina hacia atrás
El pollito Lalo,
camina hacia el costado
Y yo en mi bicicleta,
voy para el otro lado
(Y ahora, lo vamos a hacer agachaditos)
El cocodrilo Dante,.....
.....

DESARROLLO

Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: 1 hoja de papel bond, colores, lápiz, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Seguidamente, nos divertiremos con nuestras/os, amigos/as, jugando el juego de Lingo.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado.

Segundo: Empezamos a organizarnos y de igual manera recordamos las reglas del juego.

Hoja
bond

Colores

Lápiz

CIERRE

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de lingo y a la vez nos divertimos.



RELAJACIÓN:

Finalizando el juego de ligas: Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).



EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:

Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.

VERBALIZACIÓN:

Verbalizamos sobre el juego “lingo”:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Quiénes jugaron?
- ¿Les gusto el juego de Lingo?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo realizaron el juego de Lingo? 	
--	---	--



IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✦ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 04

I. NOMBRE DE TALLER: “JUGAMOS EL JUEGO DEL ENCANTADO” II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones psicológicas</p> <p>“Relacionados con las funciones cognitivas o emocionales”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desconcentración • Bloqueo mental • Problemas de memoria. • Depresión. 	Su hijo(a) presenta, problemas de concentración	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (encantado) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “Encantados” y que esto nos ayudará a disminuir el bloqueo mental, desconcentración, problemas de memoria y depresión que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos al ritmo de la música “CONGELADO”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos



Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: 1 hoja de papel bond, colores, lápiz, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Seguidamente, nos divertiremos, jugando el juego del Encantado.

DESARROLLO

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado.

Segundo: Empezamos a organizarnos y de igual manera recordamos las reglas del juego.

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego del encantado y a la vez nos divertimos.

Hoja
bond
Colores
Lápiz



CIERRE

RELAJACIÓN:

Finalizando el juego del encantado:
Realizamos el ejercicio de respiración
(inhalar y exhalar).



EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:

Niños y niñas ahora vamos a expresar
mediante un dibujo lo que más te ha
gustado del juego realizado.

VERBALIZACIÓN:

Verbalizamos sobre el juego “Encantado”:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Quiénes jugaron?
- ¿Les gusto el juego del Encantado?
- ¿Cómo realizaron el juego del Encantado?





IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✦ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 05

I. NOMBRE DE TALLER: “EL JUEGO DE LAS CHAPADAS”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones psicológicas</p> <p>“Relacionados con las funciones cognitivas o emocionales”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desconcentración • Bloqueo mental • Problemas de memoria. • Depresión 	Su hijo(a) presenta, sentimiento de agresividad o aumento de irritabilidad.	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (las chapadas) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de las “chapadas” y que esto nos ayudará a disminuir el bloqueo mental, desconcentración, problemas de memoria y depresión que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos al ritmo de la música “SOY UNA SERPIERTE”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos

CIERRE

RELAJACIÓN:

Finalizando el juego de las chapadas:
Realizamos el ejercicio de respiración
(inhalar y exhalar).



EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:

Niños y niñas ahora vamos a expresar
mediante un dibujo lo que más te ha
gustado del juego realizado.

VERBALIZACIÓN:

Verbalizamos sobre el juego de las
“chapadas”:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Quiénes jugaron?
- ¿Les gusto el juego de las chapadas?
- ¿Cómo realizaron el juego de las chapadas?





IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ★ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 06

I. NOMBRE DE TALLER: “SALTANDO ME DIVIERTO, CON EL JUEGO DE SALTA LA SOGA” II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones conductuales</p> <p>“Involucran la conducta”</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ausentismo de las clases Desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. 	<p>Su hijo(a) presenta, conflicto o tendencias a polemizar o discutir.</p>	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (Salta la sogá) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “salta la sogá” y que esto nos ayudará a disminuir el ausentismo de las clases y desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos al ritmo de la música “SOY UNA TAZA”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	<p>45 minutos</p>

<p>CIERRE</p>	<p><u>RELAJACIÓN:</u> Finalizando el juego de salta la soga: Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).</p>  <p><u>EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:</u> Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.</p> <p><u>VERBALIZACIÓN:</u> Verbalizamos sobre el juego de salta la soga:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo se sintieron?• ¿Quiénes jugaron?• ¿Les gusto el juego de salta la soga?• ¿Cómo realizaron el juego de salta de soga? 	
----------------------	--	--



IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ★ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 07

I. NOMBRE DE TALLER: “NOS DIVERTIMOS CON EL JUEGO DE ULA ULA” II. APRENDIZAJES ESPERADOS

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones conductuales</p> <p>“Involucran la conducta”</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ausentismo de las clases Desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. 	Su hijo(a) presenta, aislamiento de los demás.	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (ula ula) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de la “ula ula” y que esto nos ayudará a disminuir el ausentismo de las clases y desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. que son causados por la pandemia del COVID-19. 	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos

Bien, ahora comencemos al ritmo de la música “MUEVETE”.



Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: 1 hoja de papel bond, colores, lápiz, ula ula, un espacio seguro y cómodo.

DESARROLLO

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Seguidamente, nos divertimos jugando con el juego de ula ulas.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado.

Segundo: Empezamos a organizarnos y de igual manera recordamos las reglas del juego y alistamos nuestro material.

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de la ula ula y a la vez nos divertimos.



Hoja
bond

Colores

Lápiz

Ula ulas

CIERRE

RELAJACIÓN:

Finalizando el juego de la ula ula:
Realizamos el ejercicio de respiración
(inhalar y exhalar).



EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:

Niños y niñas ahora vamos a expresar
mediante un dibujo lo que más te ha gustado
del juego realizado.

VERBALIZACIÓN:

Verbalizamos sobre el juego de la “ula ula”:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Quiénes jugaron?
- ¿Les gusto el juego de la ula ula?
- ¿Cómo realizaron el juego de la ula ula?





IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ★ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 08

I. NOMBRE DE TALLER: “JUGAMOS EL JUEGO DE LOBO ¿ESTÁS?” II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones conductuales</p> <p>“Involucran la conducta”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ausentismo de las clases • Desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. 	<p>Su hijo(a) presenta, desgano para realizar las labores escolares.</p>	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (el lobo ¿estás?) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “el lobo ¿estás?” y que esto nos ayudará a disminuir el Ausentismo de las clases y desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos al ritmo de la música “LAS HORMIGUITAS”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos

CanCIÓN:

Las hormiguitas



Me fui a mi casa a tomar un té
Y una hormiguita, me picó en mis
entonces sacudí, sacudí, sacudí
y la hormiguita no dejaba de subir.

PIES

Me fui al baño a ser phis, phis
y dos hormiguitas, me picó aquí en mi
entonces sacudí, sacudí, sacudí
y la hormiguita no dejaba de subir.

NALGA



DESARROLLO

Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: 1 hoja de papel bond, colores, lápiz, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ

Seguidamente, nos divertimos, jugando con el juego del lobo ¿estás?

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado.

Segundo: Empezamos a organizarnos y de igual manera recordamos las reglas del juego.

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego del lobo ¿estás? y a la vez nos divertimos.

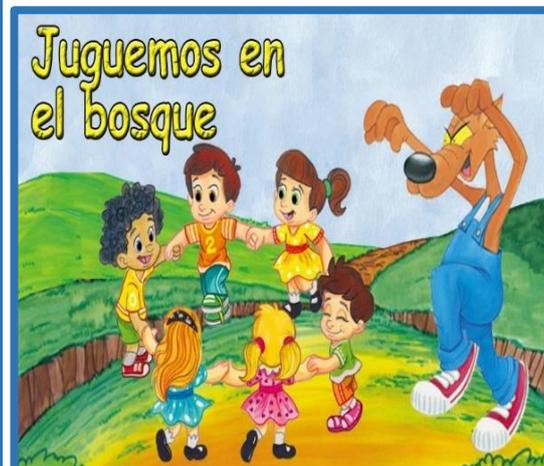
Antifaz
de lobo

Prendas
de vestir

Hoja
bond

Colores

Lápiz



CIERRE

RELAJACIÓN:

Finalizando el juego del lobo ¿estás?:
Realizamos el ejercicio de respiración
(inhalar y exhalar).



EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:

Niños y niñas ahora vamos a expresar
mediante un dibujo de lo que más te le
gustado del juego realizado.

VERBALIZACIÓN:

Verbalizamos sobre el juego de “el lobo
¿estás?”:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Quiénes jugaron?
- ¿Les gusto el juego de “el lobo ¿estás?”?
- ¿Cómo realizaron el juego de “el lobo ¿estás?”?





IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ★ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 09

I. NOMBRE DE TALLER: “EL JUEGO DE CARRERA DE SACOS” II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones conductuales</p> <p>“Involucran la conducta”</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ausentismo de las clases Desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. 	<p>Su hijo(a) presenta, aumento o reducción del consumo de alimentos.</p>	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (carrera de saco) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “carrera de sacos” y que esto nos ayudará a disminuir el Ausentismo de las clases y desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos con la canción “CALENTAMIENTO”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos

Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: sacos, un espacio seguro y cómodo.

Éste es el juego del calentamiento. Hay que seguir la orden del sargento.
Jinetes: A la carga. Una mano.

Éste es el juego del calentamiento. Hay que seguir la orden del sargento,
Jinetes: A la carga. Una mano, la otra

Éste es el juego del calentamiento. Hay que seguir la orden del sargento,
Jinetes: A la carga. Una mano, la otra, un pie

Éste es el juego del calentamiento. Hay que seguir la orden del sargento,
Jinetes: A la carga. Una mano, la otra, un pie, otro pie

Éste es el juego del calentamiento. Hay que seguir la orden del sargento,
Jinetes: A la carga. Una mano, la otra, un pie, otro pie, la cadera

Éste es el juego del calentamiento. Hay que seguir la orden del sargento,
Jinetes: A la carga. Una mano, la otra, un pie, otro pie, la cadera, la cabeza

Éste es el juego del calentamiento. Hay que seguir la orden del sargento,
Jinetes: A la carga. Una mano, la otra, un pie, otro pie. La cadera, la cabeza,
todo el cuerpo

DESARROLLO

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Seguidamente, nos divertimos jugando con el juego de carrera de sacos.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado, posteriormente nos organizamos con los materiales solicitados.



Sacos medianos

Conos

Hoja bond

Colores

Lápiz

Sacos

Segundo: Para empezar el juego nos organizamos y nos dividimos en dos grupos, de acuerdo a la cantidad de integrantes.



Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de carrera de sacos y a la vez nos divertimos.



RELAJACIÓN:

Finalizando el juego de carrera de sacos, Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).



CIERRE	<p><u>EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:</u> Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.</p> <p><u>VERBALIZACIÓN:</u> Verbalizamos sobre el juego de carrera de sacos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Quiénes jugaron? • ¿Les gusto el juego de carrera de sacos? • ¿Cómo realizaron el juego de carrera de sacos? 		

IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✦ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 10

I. NOMBRE DE TALLER: “NOS DIVERTIMOS CON EL JUEGO DE MATA GENTE” II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones físicas.</p> <p>“Reacciones Corporales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dolores de cabeza • Insomnio • Problemas digestivos. 	<p>Su hijo(a) presenta, trastornos en el sueño (insomnio o pesadillas).</p>	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (Mata gente) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “mata gente” y que esto nos ayudará a disminuir los Dolores de cabeza, Insomnio, Problemas digestivos. que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos con la canción “CHU CHU WA”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos



DESARROLLO

Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: pelotas, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

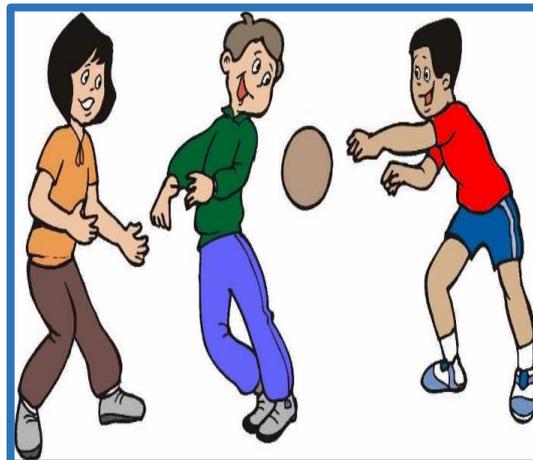
Seguidamente, nos divertimos jugando con el juego de mata gente.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado.

Segundo: Para empezar el juego nos organizamos y recordamos las reglas del juego.

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de mata gente y a la vez nos divertimos.



Pelotas medianas

Hoja bond

Colores

Lápiz

Pelotas

CIERRE	<p><u>RELAJACIÓN:</u> Finalizando el juego de mata gente. Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).</p> 		
	<p><u>EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:</u> Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.</p> <p><u>VERBALIZACIÓN:</u> Verbalizamos sobre el juego de mata gente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Quiénes jugaron? • ¿Les gusto el juego de mata gente? • ¿Cómo realizaron el juego de mata gente? 		

IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).



V. BIBLIOGRAFIA:

- ✦ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 11

I. NOMBRE DE TALLER: “JUGAMOS A LA GALLINITA CIEGA” II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones físicas.</p> <p>“Reacciones Corporales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dolores de cabeza • Insomnio • Problemas digestivos. 	Su hijo(a) presenta, fatiga crónica (cansancio permanente).	Determinamos la eficacia del juego tradicional (gallinita ciega) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo.

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “gallinita ciega” y que esto nos ayudará a disminuir los Dolores de cabeza, Insomnio, Problemas digestivos. que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos con la canción “EL BAILE DEL CUERPO”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos



DESARROLLO

Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: vendas, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Seguidamente, nos divertimos jugando con el juego de gallinita ciega.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado.

Segundo: Para empezar el juego nos organizamos y recordamos las reglas del juego.

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de gallinita ciega y a la vez nos divertimos con nuestros/as amigos/as.

Vendas

Hoja
bond

Colores

Lápiz

Vendas



CIERRE

RELAJACIÓN:

Finalizando el juego de gallinita ciega. Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).



EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:

Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.

VERBALIZACIÓN:

Verbalizamos sobre el juego de gallinita ciega:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Quiénes participaron?
- ¿Les gusto el juego de gallinita ciega?
- ¿Cómo realizaron el juego de gallinita ciega?





IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✦ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 12

I. NOMBRE DE TALLER: “NOS DIVERTIMOS JUGANDO A LAS ESCONDIDAS” II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones físicas.</p> <p>“Reacciones Corporales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dolores de cabeza • Insomnio • Problemas digestivos. 	Su hijo(a) presenta dolores de cabeza o migrañas.	Determinamos la eficacia del juego tradicional (las escondidas) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo.

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de las “escondidas” y que esto nos ayudará a disminuir los Dolores de cabeza, Insomnio, Problemas digestivos. que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos con la canción “MUEVO MIS PAÑUELOS”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos



Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: pañuelo, venda, cajas, túnel, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

DESARROLLO

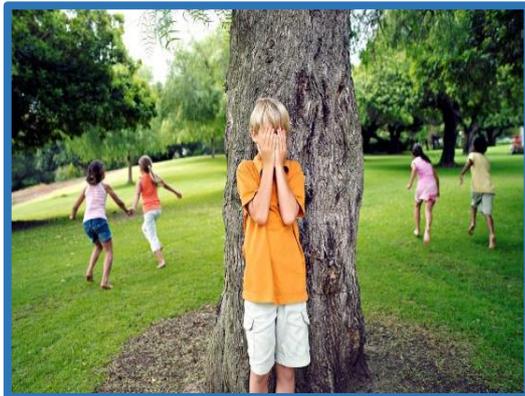
Seguidamente, nos divertimos jugando con el juego de las escondidas.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado.

Segundo: Para empezar el juego nos organizamos y recordamos las reglas del juego.

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de las escondidas y nos divertimos con nuestros/as amigos/as.



RELAJACIÓN:

Finalizando el juego de las escondidas. Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).

Pañuelos

Cajas

Túnel

Telas

Hoja
bond

Colores

Lápiz

Vendas

<p>CIERRE</p>	<div data-bbox="555 203 1082 521" style="text-align: center;"> </div> <p><u>EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:</u> Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.</p> <p><u>VERBALIZACIÓN:</u> Verbalizamos sobre el juego de las escondidas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron? • ¿Quiénes participaron? • ¿Les gusto el juego de las escondidas? • ¿Cómo realizaron el juego de las escondidas? <div data-bbox="587 1176 1062 1503" style="text-align: center;"> </div>	
----------------------	---	--

IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Observación. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).



V. BIBLIOGRAFIA:

- ✦ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



TALLER DE APRENDIZAJE N° 13

I. NOMBRE DE TALLER: “JUGAMOS EL JUEGO, QUE PASE EL REY” II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones físicas.</p> <p>“Reacciones Corporales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dolores de cabeza • Insomnio • Problemas digestivos. 	<p>Su hijo(a) presenta problemas de digestión, dolor abdominal o diarrea.</p>	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (que pase el Rey) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “que pase el Rey” y que esto nos ayudará a disminuir los Dolores de cabeza, Insomnio, Problemas digestivos. que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos con la canción “LA YENKA”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	<p>45 minutos</p>



Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: coronas de color azul y rosado, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Seguidamente, nos divertimos jugando con el juego de que pase el Rey.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado, nos organizamos también recordamos las reglas del juego.

Segundo: Seguidamente se escoge dos participantes de manera voluntaria para armar el puente.

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de, que pase el Rey y nos divertimos con nuestros/as amigos/as.



DESARROLLO

Coronas:
azul y
rosado

Hoja
bond
Colores
Lápiz

<p>CIERRE</p>	<p><u>RELAJACIÓN:</u> Finalizando el juego de, que pase el Rey. Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).</p>  <p><u>EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:</u> Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.</p> <p><u>VERBALIZACIÓN:</u> Verbalizamos sobre el juego de, que pase el Rey:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo se sintieron?• ¿Quiénes participaron?• ¿Les gusto el juego de, que pase el Rey?• ¿Cómo realizaron el juego de, que pase el Rey? 	
----------------------	---	--



IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ★ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 14

I. NOMBRE DE TALLER: “NOS DIVERTIMOS CON EL JUEGO DE LA RONDA (EL GATO Y EL RATÓN)”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común</p>	<p>Reacciones físicas.</p> <p>“Reacciones Corporales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dolores de cabeza • Insomnio • Problemas digestivos. 	<p>Su hijo(a) presenta: rascarse, morderse y las uñas, frotarse, etc.</p>	<p>Determinamos la eficacia del juego tradicional (la ronda “el gato y el ratón”) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 278 Barrio Mañazo.</p>

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p><u>ASAMBLEA O INICIO:</u></p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “la ronda (el gato y el ratón)” y que esto nos ayudará a disminuir los dolores de cabeza, insomnio, problemas digestivos. Que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos con la canción “EL BAILE DEL GORILA”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos



DESARROLLO

Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: antifaz de ratón, antifaz de gato, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Seguidamente, nos divertimos jugando con el juego de la ronda “el gato y el ratón”.

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado, nos organizamos así mismo recordamos las reglas del juego.

Segundo: Seguidamente se escoge dos participantes de manera voluntaria para: un participante va ser el gato y el otro participante es el ratón y las demás participantes forman la ronda.

Tercero: Después de organizarnos comencemos con el juego de la ronda “el gato y el ratón” y nos divertimos con nuestros/as amigos/as.



Antifaz
de gato y
ratón

Antifaz
de gato y
ratón.

Hoja
bond

Colores

Lápiz

CIERRE

RELAJACIÓN:

Finalizando el juego de la ronda “el gato y el ratón”. Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).



EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:

Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.

VERBALIZACIÓN:

Verbalizamos sobre el juego de la ronda “el gato y el ratón”:

- ¿Cómo se sintieron?
- ¿Quiénes participaron?
- ¿Les gusto el juego de la ronda “el gato y el ratón”?
- ¿Cómo realizaron el juego de la ronda “el gato y el ratón”??





IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ★ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.

TALLER DE APRENDIZAJE N° 15

I. NOMBRE DE TALLER: “JUGAMOS EL JUEGO DE LAS SILLAS”

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

AREA	COMPETENCIA	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEMS	PROPÓSITO
Personal social	<p>Construir su identidad.</p> <p>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</p>	<p>Reacciones físicas.</p> <p>“Reacciones Corporales”</p>	<ul style="list-style-type: none"> Dolores de cabeza. Insomnio. Problemas digestivos. 	Su hijo(a) presenta, somnolencia o mayor necesidad de dormir.	Determinamos la eficacia del juego tradicional (las sillas) para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo.

III. DESARROLLO DEL TALLER

SECUENCIA METODOLÓGICA	ESTRATEGIA	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>ASAMBLEA O INICIO:</p> <p>Saludamos y damos la bienvenida a los niños y niñas de la Institución Educativa N° 278 Barrio Mañazo de 5 años, recordemos las reglas del juego. El día de hoy desarrollaremos el juego de “las sillas” y que esto nos ayudará a disminuir los Dolores de cabeza, Insomnio, Problemas digestivos. que son causados por la pandemia del COVID-19.</p> <p>Bien, ahora comencemos con la canción “EN LA SELVA ME ENCONTRE”.</p>	<p>Voz humana</p> <p>Equipo de sonido</p>	45 minutos



Para desarrollar el taller observemos los siguientes materiales: sillas, un espacio seguro y cómodo.

EXPRESIVIDAD MOTRIZ:

Seguidamente, nos divertimos jugando con el juego de las sillas.

DESARROLLO

Para empezar:

Primero: Nos ubicamos en un espacio seguro y adecuado, nos organizamos así mismo recordamos las reglas del juego.

Segundo: Seguidamente, se coloca las sillas de forma circular y también los niños y niñas forman círculo alrededor de las sillas.

Tercero: Continuamente comencemos con el juego de las sillas y nos divertimos con nuestros/as amigos/as.



Sillas

Hoja
bond

Colores

Lápiz

<p>CIERRE</p>	<p><u>RELAJACIÓN:</u> Finalizando el juego de las sillas, Realizamos el ejercicio de respiración (inhalar y exhalar).</p>  <p><u>EXPRECIÓN GRAFICA PLÁSTICA:</u> Niños y niñas ahora vamos a expresar mediante un dibujo lo que más te ha gustado del juego realizado.</p> <p><u>VERBALIZACIÓN:</u> Verbalizamos sobre el juego de las sillas:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cómo se sintieron?• ¿Quiénes participaron?• ¿Les gusto el juego de las sillas?• ¿Cómo realizaron el juego de las sillas? 	
----------------------	---	--



IV. EVALUACIÓN A UTILIZAR DURANTE EL TALLER

EVALUACIÓN	
TECNICAS	INSTRUMENTOS
❖ Observación.	❖ Asistencia de niños y niñas. ❖ Test del estrés (pretest y postest).

V. BIBLIOGRAFIA:

- ✦ Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.). Lima, Perú: Ministerio de educación.



ANEXO 5: INSTRUMENTO DE TEST DEL ESTRÉS (POSTEST)

POSTEST

TEST DEL ESTRÉS

Nombre del niño (a):

Edad:

INSTRUCCIONES: A continuación, señor(a) padre o madre de familia, lea cuidadosamente los siguientes ítems y marque con un aspa (X) según lo que observa en su hijo(a). El propósito de este trabajo es recoger información sobre la influencia del estrés en los niños(as) durante la pandemia del COVID-19.

NUNCA	RARA VEZ	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

1. Señale con qué frecuencia su hijo(a) tiene las siguientes reacciones físicas, psicológicas y conductuales mentales cuando está preocupado o nervioso.

REACCIONES FÍSICAS	1	2	3	4	5
16. Su hijo(a) presenta, trastornos en el sueño (insomnio o pesadillas).					
17. Su hijo(a) presenta, fatiga crónica (cansancio permanente).					
18. Su hijo(a) presenta, dolores de cabeza o migrañas.					
19. Su hijo(a) presenta, problemas de digestión, dolor abdominal o diarrea.					
20. Su hijo(a) presenta: rascarse, morderse las uñas, frotarse, etc.					
21. Su hijo(a) presenta, somnolencia o mayor necesidad de dormir.					
REACCIONES PSICOLÓGICAS	1	2	3	4	5
22. Su hijo(a) presenta, inquietud (incapacidad de relajarse y estar tranquilo).					
23. Su hijo(a) presenta, sentimientos de depresión y tristeza (decaído).					
24. Su hijo(a) presenta, ansiedad, angustia o desesperación.					
25. Su hijo(a) presenta, problemas de concentración.					
26. Su hijo(a) presenta, sentimiento de agresividad o aumento de irritabilidad.					
REACCIONES CONDUCTUALES	1	2	3	4	5
27. Su hijo(a) presenta, conflictos o tendencias a polemizar o discutir.					
28. Su hijo(a) presenta, aislamiento de los demás.					
29. Su hijo(a) presenta, desgano para realizar las labores escolares.					
30. Su hijo(a) presenta, aumento o reducción del consumo de alimentos.					
Otras (especifique).					

REFERENCIAS:

- Villaverde Coz, E. (2012). *Estrés en el rendimiento académico en estudiantes del primer semestre de la especialidad de primaria del "Instituto de Educación Superior Pedagógico Públicoteodoro peñaloza" de Chupaca* (pp. 1–27).
- Choquehuanca Hanco, R. I. (2018). *El Estrés En Los Niños Y Su Relación Con El Desempeño Académico En Quinto Grado De Educación Primaria En La Localidad De Azángaro – 2016 Presentada*. 1–86.
- Encinas Agurto, Y. J., & Ávila Muñoz, M. V. (2015). *Validación de una escala de estrés cotidiano en escolares chilenos* (pp. 1–22).

ANEXO 6: VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



TESIS:

JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR EL ESTRÉS DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 278 BARRIO MAÑAZO PUNO 2022

Investigadoras:

- Cutisaca Coopacondori, Jhuri Nieves Cristina
- Gínez Incacutipa, Jesica

Indicación: Es muy grato, comunicarnos con usted para expresarle nuestro saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes de Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, "egresadas del 2021-II", solicitamos para la validación del instrumento con los cuales recogeré la información necesaria para poder ejecutar nuestro proyecto de investigación.

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del "TEST DEL ESTRÉS", para evaluar el nivel del estrés en las reacciones físicas, psicológicas y conductuales de los niños y las niñas en PRE TEST Y POST TEST, para ello marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

I. DATOS GENERALES.

- 1.1. **Nombre del experto** : Dra. Patricia Geldrech Sanchez
1.2. **Actividad laboral del experto:**
1.3. **Nombre del Instrumento** : TEST DEL ESTRÉS.
1.4. **Autor del Instrumento** : Cutisaca Coopacondori, Jhuri Nieves Cristina y Gínez Incacutipa, Jesica

II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Muy deficiente (MD) = 0.0 Deficiente(D) = 0.5 Regular(R) =1.0 Bueno(B) = 1.5 Muy Bueno (MB) = 2.0

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MD 0.0	D 0.5	R 1.0	B 1.5	MB 2.0
1. CLARIDAD está escrito en el lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado para el tipo de investigación que se pretende realizar.					X
2. OBJETIVIDAD está expresado en forma de indicadores observables y medibles.					X



3. ACTUALIDAD los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumentos de investigación.				X
4. ORGANIZACIÓN la formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.				X
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL la cantidad de ítems corresponde a los indicadores que se pretenden medir.				X
6. COHERENCIA SEMÁNTICA los ítems del instrumento van a permitir responder el planteamiento del problema y general y los específicos.				X
7. CONSISTENCIA TEÓRICA los ítems se sustentan en el marco teórico que se desarrolla y se asume en la investigación.				X
8. METODOLOGÍA este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables de la variable correspondientes.				X
9. ESTRUCTURA FORMAL el instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos.				X
10. ORIGINALIDAD este instrumento es una elaboración propia con todos los criterios metodológicos básicos de lo contrario se menciona la fuente.				X
PUNTAJES PARCIALES				20
PROMEDIO FINAL			20	

DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser reformulado. (01 – 10)

El instrumento requiere algunos reajustes. (11 – 13)

El instrumento es adecuado. (14 – 17)

El instrumento es excelente. (18 – 20)

RECOMENDACIONES (En el caso que debe ser reformulado o reajustado):

Puno, 17 de Marzo del 2022.



UNA
Puno

Proceso digitalizado por (S) (2022) de
Santillana / Puno (S) (2022) de

FIRMA Y POSFIRMA

MATRIZ DE LA VARIABLE

<p>Título: Juegos tradicionales para disminuir el estrés durante la pandemia del COVID-19 en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.</p> <p>Objetivo General: Determinar la eficacia de juegos tradicionales para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.</p>				
Objetivos específicos	Variable	Dimensión	Indicadores	Items
<p>O1. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19.</p> <p>O2. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción psicológica provocado por la pandemia del COVID-19.</p> <p>O3. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19.</p>	<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>El estrés</p>	<p>Reacciones físicas.</p> <p>Reacciones psicológicas</p> <p>Reacciones conductuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dolores de cabeza • Insomnio • Problemas digestivos. • Desconcentración • Bloqueo mental • Problemas de memoria. • Depresión. • Ausentismo de las clases • Desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. 	<p>1, 2, 3, 4, 5, 6</p> <p>7, 8, 9, 10, 11</p> <p>12,13, 14, 15</p>



INSTRUMENTO

**PRETEST Y POSTTEST
TEST DEL ESTRÉS**

Nombre del padre de familia:

Nombre del niño (a):

Edad:

INSTRUCCIONES: A continuación, señor(a) padre o madre de familia, lea cuidadosamente los siguientes ítems y marque con un aspa (X) según lo que observa en su hijo(a). El propósito de este trabajo es recoger información sobre la influencia del estrés en los niños(as) durante la pandemia del COVID-19.

NUNCA	RARA VEZ	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

1. Señale con qué frecuencia su hijo(a) tiene las siguientes reacciones físicas, psicológicas y conductuales mentales cuando está preocupado o nervioso.

REACCIONES FÍSICAS	1	2	3	4	5
1. Su hijo(a) presenta, trastornos en el sueño (insomnio o pesadillas).					
2. Su hijo(a) presenta, fatiga crónica (cansancio permanente).					
3. Su hijo(a) presenta, dolores de cabeza o migrañas.					
4. Su hijo(a) presenta, problemas de digestión, dolor abdominal o diarrea.					
5. Su hijo(a) presenta: rascarse, morderse las uñas, frotarse, etc.					
6. Su hijo(a) presenta, somnolencia o mayor necesidad de dormir.					

REACCIONES PSICOLÓGICAS	1	2	3	4	5
7. Su hijo(a) presenta, inquietud (incapacidad de relajarse y estar tranquilo).					
8. Su hijo(a) presenta, sentimientos de depresión y tristeza (decaído).					
9. Su hijo(a) presenta, ansiedad, angustia o desesperación.					
10. Su hijo(a) presenta, problemas de concentración.					
11. Su hijo(a) presenta, sentimiento de agresividad o aumento de irritabilidad.					

REACCIONES CONDUCTUALES	1	2	3	4	5
12. Su hijo(a) presenta, conflictos o tendencias a polemizar o discutir.					
13. Su hijo(a) presenta, aislamiento de los demás.					
14. Su hijo(a) presenta, desganado para realizar las labores escolares.					
15. Su hijo(a) presenta, aumento o reducción del consumo de alimentos.					
Otras (especifique).					

VALIDACION DEL INSTRUMENTO



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



TESIS:

JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR EL ESTRÉS DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 278 BARRIO MAÑAZO PUNO 2022

Investigadoras:

- Cutisaca Ccopacondori, Jhuri Nieves Cristina
- Ginez Incacutipa, Jesica

Indicación: Es muy grato, comunicarnos con usted para expresarle nuestro saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes de Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, "egresadas del 2021-II", solicitamos para la validación del instrumento con los cuales recogeré la información necesaria para poder ejecutar nuestro proyecto de investigación.

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del "TEST DEL ESTRÉS", para evaluar el nivel del estrés en las reacciones físicas, psicológicas y conductuales de los niños y las niñas en PRE TEST Y POST TEST, para ello marque con un aspa al casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

I. DATOS GENERALES.

- 1.1. **Nombre del experto** : Dra. Nancy Chambl Condori
- 1.2. **Actividad laboral del experto:** Docente UNA Puno
- 1.3. **Nombre del instrumento** : TEST DEL ESTRÉS.
- 1.4. **Autor del instrumento** : Cutisaca Ccopacondori, Jhuri Nieves Cristina
Ginez Incacutipa, Jesica

II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Muy deficiente (MD) = 0.0 Deficiente(D) = 0.5 Regular(R) =1.0 Bueno(B) = 1.5 Muy Bueno (MB) = 2.0

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MD 0.0	D 0.5	R 1.0	B 1.5	MB 2.0
1. CLARIDAD está escrito en el lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado para el tipo de investigación que se pretende realizar.					X
2. OBJETIVIDAD está expresado en forma de indicadores observables y medibles.				X	
3. ACTUALIDAD los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumentos de investigación.					X

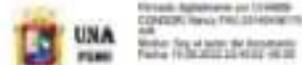
4. ORGANIZACIÓN la formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.				X
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL la cantidad de ítems corresponde a los indicadores que se pretenden medir.			X	
6. COHERENCIA SEMÁNTICA los ítems del instrumento van a permitir responder el planteamiento del problema y general y los específicos.			X	
7. CONSISTENCIA TEÓRICA los ítems se sustentan en el marco teórico que se desarrolla y se asume en la investigación.				X
8. METODOLOGÍA este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables de la variable correspondientes.				X
9. ESTRUCTURA FORMAL el instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos.				X
10. ORIGINALIDAD este instrumento es una elaboración propia con todos los criterios metodológicos básicos de lo contrario se menciona la fuente.				X
PUNTAJES PARCIALES			4.5	14
PROMEDIO FINAL			18.5	

DECISIÓN DEL EXPERTO:

- El instrumento debe ser reformulado. (01 – 10)
- El instrumento requiere algunos reajustes. (11 – 13)
- El instrumento es adecuado. (14 – 17)
- El instrumento es excelente. (18 – 20)**

RECOMENDACIONES (En el caso que debe ser reformulado o reajustado):

Puno, 14 de Marzo del 2022.



FIRMA Y POSFIRMA

MATRIZ DE LA VARIABLE

Título: Juegos tradicionales para disminuir el estrés durante la pandemia del COVID-19 en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.				
Objetivo General: Determinar la eficacia de juegos tradicionales para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.				
Objetivos específicos	Variable	Dimensión	Indicadores	Items
O1. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19.	VARIABLE DEPENDIENTE El estrés	Reacciones físicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Dolores de cabeza • Insomnio • Problemas digestivos. 	1, 2, 3, 4, 5, 6
O2. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción psicológica provocado por la pandemia del COVID-19.		Reacciones psicológicas	<ul style="list-style-type: none"> • Desconcentración • Bloqueo mental • Problemas de memoria. • Depresión. 	7, 8, 9, 10, 11
O3. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19.		Reacciones conductuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Ausentismo de las clases • Desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. 	12, 13, 14, 15



INSTRUMENTO

**PRETEST Y POSTTEST
TEST DEL ESTRÉS**

Nombre del padre de familia:

Nombre del niño (a):

Edad:

INSTRUCCIONES: A continuación, señor(a) padre o madre de familia, lea cuidadosamente los siguientes ítems y marque con un aspa (X) según lo que observa en su hijo(a). El propósito de este trabajo es recoger información sobre la influencia del estrés en los niños(as) durante la pandemia del COVID-19.

NUNCA	RARA VEZ	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

1. Señale con qué frecuencia su hijo(a) tiene las siguientes reacciones físicas, psicológicas y conductuales mentales cuando está preocupado o nervioso.

REACCIONES FÍSICAS	1	2	3	4	5
1. Su hijo(a) presenta, trastornos en el sueño (insomnio o pesadillas).					
2. Su hijo(a) presenta, fatiga crónica (cansancio permanente).					
3. Su hijo(a) presenta, dolores de cabeza o migrañas.					
4. Su hijo(a) presenta, problemas de digestión, dolor abdominal o diarrea.					
5. Su hijo(a) presenta: rascarse, morderse las uñas, frotarse, etc.					
6. Su hijo(a) presenta, somnolencia o mayor necesidad de dormir.					

REACCIONES PSICOLÓGICAS	1	2	3	4	5
7. Su hijo(a) presenta, inquietud (incapacidad de relajarse y estar tranquilo).					
8. Su hijo(a) presenta, sentimientos de depresión y tristeza (decaído).					
9. Su hijo(a) presenta, ansiedad, angustia o desesperación.					
10. Su hijo(a) presenta, problemas de concentración.					
11. Su hijo(a) presenta, sentimiento de agresividad o aumento de irritabilidad.					

REACCIONES CONDUCTUALES	1	2	3	4	5
12. Su hijo(a) presenta, conflictos o tendencias a polemizar o discutir.					
13. Su hijo(a) presenta, aislamiento de los demás.					
14. Su hijo(a) presenta, desgano para realizar las labores escolares.					
15. Su hijo(a) presenta, aumento o reducción del consumo de alimentos.					
Otras (especifique).					

VALIDACION DEL INSTRUMENTO



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



TESIS:

JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR EL ESTRÉS DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 278 BARRIO MAÑAZO PUNO 2022

Investigadoras:

- Cutisaca Ccopacondori, Jhuri Nieves Cristina
- Ginez Incacutipa, Jesica

Indicación: Es muy grato, comunicamos con usted para expresarle nuestro saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que, siendo estudiantes de Programa de Estudios de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano Puno, "egresadas del 2021-II", solicitamos para la validación del instrumento con los cuales recogeré la información necesaria para poder ejecutar nuestro proyecto de investigación.

Señor especialista se le pide su colaboración para que luego de un riguroso análisis de los ítems del "TEST DEL ESTRÉS", para evaluar el nivel del estrés en las reacciones físicas, psicológicas y conductuales de los niños y las niñas en PRE TEST Y POST TEST, para ello marque con un aspa el casillero que cree conveniente de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cuenta o no con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación.

I. DATOS GENERALES.

- 1.1. **Nombre del experto** : Dra. Haydee Clady Ticona Arapa
- 1.2. **Actividad laboral del experto:**
- 1.3. **Nombre del Instrumento** : TEST DEL ESTRÉS.
- 1.4. **Autor del Instrumento** : Cutisaca Ccopacondori, Jhuri Nieves Cristina y Ginez Incacutipa, Jesica

II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO.

Muy deficiente (MD) = 0.0 Deficiente(D) = 0.5 Regular(R) = 1.0 Bueno(B) = 1.5 Muy Bueno (MB) = 2.0

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	MD 0.0	D 0.5	R 1.0	B 1.5	MB 2.0
1. CLARIDAD está escrito en el lenguaje científico de fácil comprensión y es apropiado para el tipo de investigación que se pretende realizar.				X	
2. OBJETIVIDAD está expresado en forma de indicadores observables y medibles.				X	

3. ACTUALIDAD los ítems corresponden a las formas actuales de formulación de instrumentos de investigación.			X	
4. ORGANIZACIÓN la formulación de los ítems tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación que se pretende realizar.			X	
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL la cantidad de ítems corresponde a los indicadores que se pretenden medir.			X	
6. COHERENCIA SEMÁNTICA los ítems del instrumento van a permitir responder el planteamiento del problema y general y los específicos.			X	
7. CONSISTENCIA TEÓRICA los ítems se sustentan en el marco teórico que se desarrolla y se asume en la investigación.			X	
8. METODOLOGÍA este instrumento corresponde a la técnica de investigación apropiada para recoger datos confiables de la variable correspondientes.				X
9. ESTRUCTURA FORMAL el instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos.				X
10. ORIGINALIDAD este instrumento es una elaboración propia con todos los criterios metodológicos básicos de lo contrario se menciona la fuente.			X	
PUNTAJES PARCIALES			14	4
PROMEDIO FINAL			16	

DECISIÓN DEL EXPERTO:

- El instrumento debe ser reformulado. (01 – 10)
- El instrumento requiere algunos reajustes. (11 – 13)
- El instrumento es adecuado. (14 – 17)
- El instrumento es excelente. (18 – 20)

RECOMENDACIONES (En el caso que debe ser reformulado o reajustado):

Puno, 14 de Marzo del 2022.



FIRMA Y POSFIRMA

MATRIZ DE LA VARIABLE

Título: Juegos tradicionales para disminuir el estrés durante la pandemia del COVID-19 en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.				
Objetivo General: Determinar la eficacia de juegos tradicionales para disminuir el estrés provocado durante la pandemia del COVID-19 en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 278 Barrio Mañazo Puno 2022.				
Objetivos específicos	Variable	Dimensión	Indicadores	Items
O1. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción conductual provocado por la pandemia del COVID-19.	VARIABLE DEPENDIENTE El estrés	Reacciones físicas.	<ul style="list-style-type: none"> • Dolores de cabeza • Insomnio • Problemas digestivos. 	1, 2, 3, 4, 5, 6
O2. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción psicológica provocado por la pandemia del COVID-19.		Reacciones psicológicas	<ul style="list-style-type: none"> • Desconcentración • Bloqueo mental • Problemas de memoria. • Depresión. 	7, 8, 9, 10, 11
O3. Determinar la eficacia de los juegos tradicionales para mejorar la reacción física provocado por la pandemia del COVID-19.		Reacciones conductuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Ausentismo de las clases • Desgano para realizar las labores académicas, aislamiento, etc. 	12,13, 14, 15



INSTRUMENTO

**PRETEST Y POSTTEST
TEST DEL ESTRÉS**

Nombre del padre de familia:

Nombre del niño (a):

Edad:

INSTRUCCIONES: A continuación, señor(a) padre o madre de familia, lea cuidadosamente los siguientes ítems y marque con un aspa (X) según lo que observa en su hijo(a). El propósito de este trabajo es recoger información sobre la influencia del estrés en los niños(as) durante la pandemia del COVID-19.

NUNCA	RARA VEZ	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1	2	3	4	5

1. Señale con qué frecuencia su hijo(a) tiene las siguientes reacciones físicas, psicológicas y conductuales mentales cuando está preocupado o nervioso.

REACCIONES FÍSICAS	1	2	3	4	5
1. Su hijo(a) presenta, trastornos en el sueño (insomnio o pesadillas).					
2. Su hijo(a) presenta, fatiga crónica (cansancio permanente).					
3. Su hijo(a) presenta, dolores de cabeza o migrañas.					
4. Su hijo(a) presenta, problemas de digestión, dolor abdominal o diarrea.					
5. Su hijo(a) presenta: rascarse, morderse las uñas, frotarse, etc.					
6. Su hijo(a) presenta, somnolencia o mayor necesidad de dormir.					

REACCIONES PSICOLÓGICAS	1	2	3	4	5
7. Su hijo(a) presenta, inquietud (incapacidad de relajarse y estar tranquilo).					
8. Su hijo(a) presenta, sentimientos de depresión y tristeza (decaído).					
9. Su hijo(a) presenta, ansiedad, angustia o desesperación.					
10. Su hijo(a) presenta, problemas de concentración.					
11. Su hijo(a) presenta, sentimiento de agresividad o aumento de irritabilidad.					

REACCIONES CONDUCTUALES	1	2	3	4	5
12. Su hijo(a) presenta, conflictos o tendencias a polemizar o discutir.					
13. Su hijo(a) presenta, aislamiento de los demás.					
14. Su hijo(a) presenta, desgano para realizar las labores escolares.					
15. Su hijo(a) presenta, aumento o reducción del consumo de alimentos.					
Otras (especifique).					



ANEXO 7: CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 278 BARRIO MAÑAZO - PUNO

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

La que suscribe la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 278 "Barrio Mañazo" Puno:

HACE CONSTAR QUE:

Las estudiantes, **CUTISACA CCOPACONDORI JHURI NIEVES CRISTINA y GINEZ INCACUTIPA JESICA**, egresadas de la Escuela Profesional de Educación Inicial, acreditada de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano de la ciudad de Puno, han culminado los 15 talleres de manera satisfactoria con la ejecución del proyecto de investigación denominado "JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR EL ESTRÉS DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 278 BARRIO MAÑAZO PUNO 2022", a partir del 06 de Abril al 09 de Junio del año 2022.

Se le expide la presente constancia para los fines que estime por conveniente.

Puno, 09 de Junio del 2022.





ANEXO 8: ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE TESIS



Universidad
Nacional del
Altiplano Puno



VRI
Vicerrectorado
de Investigación



Plataforma de Investigación
Universitaria Integrada a la Labor
Académica con Responsabilidad

2021-807



ACTA DE APROBACIÓN DE PROYECTO DE TESIS

En la Ciudad Universitaria, a los 12 días del mes NOVIEMBRE del 2021 siendo horas 18:53:28. Los miembros del Jurado, declaran APROBADO POR MAYORIA el PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS titulado:

JUEGOS TRADICIONALES PARA DISMINUIR EL ESTRÉS DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19 EN NIÑOS DE 4 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 278 BARRIO MAÑAZO PUNO 2021

Presentado por los Bachilleres:

**JHURI NIEVES CRISTINA CUTISACA CCOPACONDORI
JESICA GINEZ INCACUTIPA**

De la Escuela Profesional de:

EDUCACIÓN INICIAL

Siendo el Jurado Dictaminador, conformado por:

Presidente : Dr. KELLY IVONNE AYALA PINEDA
Primer Miembro : M.Sc. NATALI KENNET PACA VALLEJO
Segundo Miembro : WENCESLAO QUISPE YAPO
Director/Asesor : Dra. NELLY OLGA ZELA PAYI

Para dar fe de este proceso electrónico, el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Nacional del Altiplano - Puno, mediante la Plataforma de Investigación se le asigna la presente constancia y a partir de la presente fecha queda expedito para la ejecución de su PROYECTO DE INVESTIGACIÓN DE TESIS.

Puno, NOVIEMBRE de 2021



Vicerrectorado de Investigación
Teléfono: 051-365054
web: <http://vriunap.pe>