



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
INTERCULTURAL BILINGÜE



JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611
SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

JULIACA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD ANDINA

NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

INTERCULTURAL BILINGÜE

**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611
SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024**

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

APROBADA POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE


: _____
Dr. FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO

PRIMER MIEMBRO


: _____
Dr. HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR

SEGUNDO MIEMBRO


: _____
Mgtr. LUIS CHAYNA AGUILAR

ASESOR DE TESIS


: _____
Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P03



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 127-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 14 de noviembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 16545-2024, presentado por el (la) Bachiller: **BENAVENTE YANAPA DIONISIA BLANCA** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024**; ha emitido su dictamen favorable para su sustentación. Qué, La Unidad de Investigación y la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad de Ciencias de Educación ha sorteado la fecha y hora de sustentación.

Qué, es necesario dar cumplimiento a la ley N°30220, al Estatuto Universitario y al Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad y de la Facultad de Ciencias de la Educación.

En uso de las atribuciones que conferidas a la Facultad de Ciencias de la Educación y, estando el dictamen de aprobación de los Jurados, asesor, Dictamen de la Oficina de Investigación, y el Informe del Presidente de la Comisión de Grados y Títulos de la Facultad:

SE RESUELVE:

PRIMERO: RATIFICAR al jurado dictaminador de la tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024**; para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE :	Dr. Felix Cristobal Ochatoma Paravicino
1ER. MIEMBRO :	Dr. Hugo Neptali Caveró Aybar
2DO Miembro :	Mgtr. Luis Chayña Aguilar

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el viernes 15 de noviembre a horas 09:00 am. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente **Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas.**

CUARTO: El Decano, Secretaria académica, Unidad de Investigación, Presidente de Grados y Títulos, de la Facultad de Ciencias de la Educación y demás dependencias académicas quedan encargadas de dar cumplimiento a la presente resolución

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CUMPLASE.

DISTRIBUCIÓN:

Jurados (3)
Asesor de tesis (1).
Interesado (1)
C.c.
Arch.





UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN N° 115-2024-D-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 01 de octubre de 2024

VISTOS:

El Expediente: 2024-CU-13405 de fecha 20 de setiembre de 2024, del Bach. **DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA**, quien solicita Revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) y el Anexo (04 o 05) "Ficha de Opinión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis)" que fue revisado por el Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

CONSIDERANDO:

Que, las Unidades de Investigación son unidades académicas que agrupan a docentes y estudiantes de diversas disciplinas, en razón del desarrollo de investigación científica, tecnológica y humanista de acuerdo al Estatuto Universitario Modificado 2020 de nuestra primera Casa Superior de Estudios.

Que, el (la) Bach. **DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA**, quien solicita la revisión del Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del tema titulado: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIAN DE JULIACA, 2024**, conducente para optar el Título profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos plasmado en la Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R.

Que, el Comité de Investigación emitió su opinión favorable al Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis).

Que, el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, corroboró el asesoramiento en el Informe Final de la Investigación (borrador de Tesis) del ASESOR Dr. **FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS**,

Estando, la opinión favorable del comité de Investigación, en concordancia con el Reglamento Interno de Trabajo de Investigación Conducente a Grados y Títulos Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R, de conformidad a lo que establece la Ley Universitaria N° 30220, Ley de Creación de la UANCV N° 23738 y Modificatoria N° 24661 y el Estatuto de la UANCV, que confiere facultades a la unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

SE RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO.- APROBAR Y AUTORIZAR EL INFORME FINAL DE LA INVESTIGACIÓN (BORRADOR DE TESIS) para la REVISIÓN DE SIMILITUD TURNITIN, del tema titulado: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIAN DE JULIACA, 2024**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe, en virtud de los considerandos expuestos.

ARTICULO SEGUNDO.- RATIFICAR, como ASESOR al Dr. **FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS**,

ARTICULO TERCERO.- DISPONER que la facultad, secretarías académicas y administrativas, quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.

Regístrese, comuníquese y archívese.




Dr. **Freddy Chalco Vargas**
DIRECCIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD ANDINA "NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

RESOLUCIÓN DECANAL N° 067-2024-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 15 de agosto del 2024

VISTO: El expediente N° 2024-CU-11488, presentado por el señor (a) **DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA** solicitando **APROBACION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN Anexo (01,02) el PROVEIDO N° 067-2024-UI-FACE-UANCV/J**, y la **FICHA DE OPINION DE LA PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN** formato N°067-2024 del integrante del comité de Investigación de la Escuela Profesional de educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, según al reglamento interno de trabajos de investigación conducente a grados y títulos.

CONSIDERANDO:

Que, el señor (a) **DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA** ha presentado su **PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN TITULADO: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA,2024**; Para optar el Título Profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**.

Que, al haberse cumplido con los requisitos exigidos por el reglamento interno de trabajo de Investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de Grados Académicos y Títulos Profesionales; el integrante del Comité de Investigación **Mgtr. Luis Chayña Aguilar** de la Escuela Profesional de Educación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emitió a ficha de opinión de la propuesta de investigación formato N° **067-2024-** aprobado la propuesta de investigación titulado: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA,2024**;

Que, es requisito indispensable contar con un asesor Docente Ordinario y/o contratado de la Facultad de Ciencias de la Educación con un mínimo de cinco años de docencia, grado de doctor o magister y experiencia en la línea a investigar, o deberá estar acreditado por resolución 0989-2022-UANCV-CU-R, quien asumirá como asesor de la propuesta de Investigación, según el área o grado.

Estando, con la opinión favorable de la Propuesta de Investigación del comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación y en concordancia al Reglamento Interno de trabajos de Investigación conducente a Grados y Títulos aprobado con Resolución N° 0294-2023-UANCV-CU-R y en mérito al Art. 25 del Reglamento, con fines de obtención de Grados y Títulos Profesionales, y en uso a las atribuciones, que le concede la Ley Universitaria N° 30220, Ley de creación de la UANCV N° 23738 y modificatoria N° 24661, y el Estatuto de la UANCV, el Decano y el Director de la Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación.

RESUELVE:

ARTICULO PRIMERO. - APROBAR, la **PROPUESTA DE INVESTIGACION**, presentado por el señor (a) **DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA**, para optar el titulado profesional de **Licenciado (a) en: Educación Inicial Intercultural Bilingüe**; con el tema titulado: **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA,2024**; Correspondiente a la línea de Investigación **Gestión de la Educación**.

La misma que deberá proceder con la ejecución de la propuesta de Investigación aprobado de acuerdo a lo establecido en el reglamento interno de trabajo de investigación conducente a Grados y Títulos, con fines de obtención de grados académicos y títulos profesionales.

SEGUNDO ARTICULO. - RECONOCER como **ASESOR DE INVESTIGACIÓN** al (a la) Docente **Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas**.

ARTICULO TERCERO. - DISPONER que, la Unidad de Investigación, responsables del Comité de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación quedan encargados del cumplimiento de la presente resolución.



Regístrese, Comuníquese y Archívese



Cc
Archivo, 2024



JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

7%

PUBLICACIONES

13%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	12%
2	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	5%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uancv.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	<1%
6	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	Submitted to Maulana Azad National Institute of Technology Bhopal Trabajo del estudiante	<1%



TITULO	
JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024	
Datos de autor	
Nombres y Apellidos	DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	71953252
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0006-5839-9490
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	01233951
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-9639-3926
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres Y Apellidos	FELIX CRISTOBAL OCHATOMA PARAVICINO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02436114
Miembro del jurado 1	
Nombres Y Apellidos	HUGO NEPTALI CAVERO AYBAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	01332589
Miembro del jurado 2	
Nombres Y Apellidos	LUIS CHAYÑA AGUILAR
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02363034



Datos de investigación	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Dirección: INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA País: PERÚ Departamento: PUNO Provincia: SAN ROMÁN Distrito: JULIACA Coordenadas: Latitud: -15.49659 Longitud: -70.15681 https://maps.app.goo.gl/E2ySZ3qKFCditp8p8</p> 
Año o rango de años en que se realizó la investigación	AGOSTO 2024 – NOVIEMBRE 2024
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html - Librería	Ciencias de la educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00 Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

UNIVERSIDAD ANDRÉS BASTO CÁRDENAS VELÁSQUEZ
 Dr. Félix C. Ochagavía Parediano
 VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Dr. Freddy Chalco Vargas
 DIRECTOR
 UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
 VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA, identificado con DNI Nro. 71953252 en mi condición de egresado de:

- Escuela Profesional**
- Programa de Segunda Especialidad,**
- Programa de Maestría o Doctorado**

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación, Trabajo Académico denominada:

JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024

Asesorado por: Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

Es un tema original.

Declaro que el presente trabajo de tesis es elaborado por mi persona y **no existe plagio/copia** de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por persona natural o jurídica alguna ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares, en el país o en el extranjero.


Dejo constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no asumiré como tuyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o Internet.

Asimismo, ratifico que soy plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asumo la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento, así como de las connotaciones éticas y legales involucradas.

El incumplimiento de lo declarado da lugar a responsabilidad del declarante, en consecuencia; a través del presente documento asumo frente a terceros, la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez y/o la Administración Pública toda responsabilidad que pueda derivarse por el trabajo final presentado. Lo señalado incluye responsabilidad pecuniaria incluido el pago de multas u otros por los daños y perjuicios que se ocasionen.

Juliaca 10 de Diciembre del 2024


FIRMA (ASESOR)


FIRMA (obligatoria)



Huella



DEDICATORIA

Dedico la tesis a Dios, por darme la fuerza y la sabiduría para llegar hasta aquí.

A mi padre Teodoro Benavente Colca a mi madre Teodora Yanapa Turpo por su amor, paciencia y ayuda incondicional. Gracias por estar ahí siempre y brindarme los instrumentos para cumplir mis metas.

A mi familia, cuyo apoyo incondicional y amor me han conducido a lo largo de este camino. Gracias por creer en mí.

A mis amigos, quienes siempre estuvieron a mi lado brindándome ánimos y distracción cuando más lo necesitaba. Gracias por su amistad.



AGRADECIMIENTO

Agradezco a la institución por brindarme las herramientas para desarrollar mis estudios y crecer tanto académica como personalmente.

A los docentes de la Escuela Profesional de Educación ofreciendo sus conocimientos, motivación en los momentos más difíciles

A mi asesor Dr. Fredy Toribio Chalco Vargas por su guía, paciencia y conocimientos compartidos a lo largo de este proyecto. Su orientación ha sido esencial para culminar esta tesis.

A mis compañeros de estudio, con quienes compartí largas jornadas de trabajo, estudio y aprendizaje. Su compañía hizo este camino más llevadero.

.



ÍNDICE DE CONTENIDO

DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
RESUMEN	xi
ABSTRACT	xii
INTRODUCCIÓN	xiii

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Análisis de la situación problemática	1
1.2. Planteamiento del problema	2
1.2.1. Problema general.....	2
1.2.2. Problemas Específicos.....	2
1.3. Objetivos de la investigación	3
1.3.1. Objetivo general	3
1.3.2. Objetivos específicos	3
1.4. Justificación de la investigación.....	3
1.5. Hipótesis de la investigación	5



- 1.5.1. Hipótesis general 5
- 1.5.2. Hipótesis específicas..... 5
- 1.6. Variables..... 5
 - 1.6.1. Variable independiente 5
 - 1.6.2. Variable dependiente 5
- 1.7. Operacionalización de variables 6

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

- 2.1. Antecedentes de la investigación 7
 - 2.1.1. Antecedentes Internacional..... 7
 - 2.1.2. Antecedentes nacionales 9
 - 2.1.3. Antecedentes locales 12
- 2.2. Marco teórico 15
 - 2.2.1. Los juegos..... 15
 - 2.2.2. Factores que determina el juego..... 20
 - 2.2.3. Inteligencia emocional..... 21
 - 2.2.4. Los juegos y las emociones 31
- 2.3. Marco conceptual 32

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

- 3.1. Diseño de la investigación 34



- 3.2. Tipo de la investigación 34
- 3.3. Nivel de la investigación 34
- 3.4. Población y muestra 35
 - 3.4.1. Población 35
 - 3.4.2. Muestra 35
- 3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos 35
 - 3.5.1. Técnicas..... 35
 - 3.5.2. Instrumentos 36
- 3.6. Materiales y equipos..... 36
- 3.7. Ubicación de la zona en estudio 37
- 3.8. Procedimiento metodológico 38

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

- 4.1. Resultados..... 40
 - 4.1.1. Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024 40
 - 4.1.2. Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024..... 47



4.1.3. Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024	54
4.1.4. Objetivo general: Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024	60
4.2. Discusión	64
CONCLUSIONES	66
RECOMENDACIONES.....	68
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	69
ANEXOS.....	74



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Operacionalización de variables.....	6
Tabla 2 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.....	42
Tabla 3 Cálculo de la prueba estadística: Motivación	45
Tabla 4 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.....	49
Tabla 3 Cálculo de la prueba estadística: Motivación	52
Tabla 6 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.....	56
Tabla 7 Cálculo de la prueba estadística: Motivación	59
Tabla 8 Eficiencia de la aplicación de los juegos tradicionales en la Inteligencia Emocional en niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca	60
Tabla 9 Cálculo de la prueba estadística: Motivación	63



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Ubicación del área en estudio	37
Figura 2 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.....	43
Figura 3 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.....	50
Figura 4 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.....	57
Figura 5 Eficiencia de la aplicación de los juegos tradicionales en la Inteligencia Emocional en niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca	61



RESUMEN

La presente investigación surge a razón de que los niños de la IEI San Julian no experimentan plenamente los juegos; por ello existe la obligación de prestar mayor importancia a los juegos tradicionales que logren ayudar al desarrollo de la inteligencia emotiva; ante ello se plantea el objetivo general de de determinar si las actividades lúdicas tradicionales fomentan el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de la IEI San Julián de Juliaca.2024, presentándose como un nivel de investigación explicativo con diseño preexperimental de pre y post test empleando una muestra que está representada por 25 infantes de 5 años de edad de la IEI San Julián de la ciudad de Juliaca; la técnica fue observacional empleando el test denominado percepción sobre la inteligencia como instrumento, que consta de 15items, fraccionados en las siguiente dimensiones empatía, motivación y habilidades sociales con los resultados que la estadística muestran que en la prueba post test en el grupo experimental se observa que el 72.8% de los infantes que suma una media de 18 niños se encuentran en la categoría de siempre, no obstante el 20.6% esta en la categoría de a veces mientras que solo el 6.3% de infantes para la prueba post test esta en la categoría de nunca. Concluyendo que la aplicación de los juegos tradicionales permite desarrollar la inteligencia emocional de modo eficiente en infantes de la IEI San Julián de la ciudad de Juliaca.

Palabras clave: Juegos tradicionales, inteligencia emocional, motivación, empatía, habilidades sociales



ABSTRACT

This research arises because the children of the IEI San Julian do not fully experience the games; therefore, there is an obligation to give greater importance to traditional games that can help the development of emotional intelligence; Therefore, the general objective is to determine if traditional games develop emotional intelligence in the children of the IEI San Julian de Juliaca, 2024, presenting itself as an explanatory level of research with a pre-experimental design of pre and post test using a sample that is represented by 25 infants of 5 years of age of the IEI San Julian of the city of Juliaca; the technique was observational using the perception test on intelligence as an instrument, which consists of 15 items, divided into the following dimensions: motivation, empathy and social skills. The results of the statistics show that in the post-test in the experimental group, 72.8% of the infants (an average of 18 children) are in the category of always, however, 20.6% are in the category of sometimes, while only 6.3% of the infants for the post-test are in the category of never. In conclusion, the application of traditional games allows the development of emotional intelligence in an efficient way in infants of the IEI San Julián in the city of Juliaca.

Keywords: Traditional games, emotional intelligence, motivation, empathy, social skills, etc.



INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la inteligencia emocional es crucial porque abarca todas las emociones que expresan las personas (Mera, 2024), la inteligencia emocional es también un mecanismo crucial de la educación que los padres suministran a sus hijos porque desempeña un papel en su éxito escolar, laboral y en su desarrollo académico y social (Huarcaya, 2021); en consecuencia, es trascendental la inteligencia emotiva en los infantes, tiene que ver con la capacidad de controlar las emociones desde temprana edad para que en su periodo de su desarrollo mental, físico, emocional y social logren desplegar de una forma en la que se sientan más confiados y seguros en favor de su bienestar (Quintero, 2024).

También Perú reconoció el valor de la inteligencia emotiva; en donde el Ministerio de Educación anunció la creación de nuevas Rutas de Aprendizaje como instrumento de mejora, haciendo hincapié en la composición de áreas cruciales para el desarrollo socioemocional del infante para su éxito en la escuela y mucho más allá (Niño, Ramírez, & Rangel, 2021).

Según este contexto, la educación temprana sirve de base porque el niño está preparado para entrar en un entorno más complejo conocido como escuela, donde aprenderá a adecuarse y a fomentar habilidades sociales, así como a estar en un grupo, laborar en grupo y hacer amigos. Dado que los niños están en continua interacción, es crucial que desarrollen la inteligencia emocional, que les permitirá comprender, manejar, tolerar y comprender las emociones de otros, así como estar alerta y ser capaces de protegerse de posibles riesgos sociales (Quintero, 2024).



Dado que el entorno familiar es el primer lugar donde el niño se desarrolla cognitiva y emocionalmente, y el entorno escolar ocupa el segundo lugar, el adulto debe enseñar al niño inteligencia emocional y proporcionarle habilidades emocionales primordiales que le protejan de los elementos de peligro. En consecuencia, los instrumentos proporcionados en el salón deben ser compensadoras de las deficiencias de aprendizaje desde el punto de vista del contexto emotivo (Sanchez, 2021).

El juego es una de las fases más cruciales en el fomento de la inteligencia emocional del infante, ya que le ayuda a aprender a integrarse e interactuar con los demás, un momento que el pequeño espera con impaciencia (Mera, 2024). Por lo tanto, la educación infantil debe participar activamente en el juego, ya que los niños juegan cada día a menos juegos o, más exactamente, tienen un repertorio de juegos más reducido. En cuanto al juego motor, señalan pruebas de su extinción, citando la acelerada revolución tecnológica como una de las causas, pero excluyendo aquellos juegos que se han difundido durante varios años.

Debido a esta realidad percibida, proponemos un taller centrado en los juegos tradicionales que no son reconocidos como compendios esenciales y formativos que contribuyen al desarrollo cognitivo, afectivo, social, motor y de autorrealización; como una posibilidad inigualable para el crecimiento emotivo del individuo, que lo hace feliz y humano; y enseña a los niños confianza en cada uno de ellos, dinámica de grupo y autoconciencia. También permite la formación de vínculos solidarios que abren la posibilidad de conversación entre el niño y los elementos, así como con los adultos. Esto enseñará al niño destrezas



sociales como es la empatía, la justicia, el compromiso y la seguridad y su confianza, así como a gestionar e identificar emociones en los demás y en sí mismo, como el amor, la tristeza, el miedo, la rabia y el placer.

Ante ello se consideró trascendental realizar la investigación el cual presenta IV capítulos que se exhiben:

El tema objeto de investigación, los objetivos, la justificación y las hipótesis propuestas se establecen en el Capítulo I. Las referencias tercias (antecedentes), el marco teórico y marco conceptual se delinean en el Capítulo II. El Capítulo III especifica el diseño y el tipo de estudio, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos, el procedimiento y el diseño estadístico. El Capítulo IV especifica los resultados obtenidos, junto con la correspondiente prueba estadística y discusión, y el Capítulo V concluye con las conclusiones y representaciones.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Análisis de la situación problemática

En 131 países del mundo, 80.3 millones de niños con ingresos medios a bajos carecen del potencial de entender y seguir orientaciones sencillas para relacionarse con otros niños o resolver situaciones en su entorno (Choquehuanca & Quispe, 2022); esto sugiere que las habilidades sociales de los niños no se han desarrollado de acuerdo con su edad. La inteligencia emocional, entonces, es el potencial innato de los niños para identificar sus propios sentimientos, así como los de otros, lo que les permite desenvolverse adecuadamente en los diferentes ambientes académicos y sociales en los que viven; esto les consiente responder a situaciones desafiantes y facilita la formación de relaciones sociales efectivas (Gonzales & Jara, 2023).

En el Perú, debido a la alta prevalencia de baja empatía, baja paciencia a la frustración y dificultad para adherirse a reglas y restricciones en el Perú, es crucial reconocer las emociones como un componente clave de los sistemas de enseñanza y aprendizaje (Chipana & Meza, 2022); por ello,



los juegos apoyan el desarrollo físico y mental de los infantes y contribuyen a su educación emotiva, promoviendo la socialización y la libre manifestación de emociones, así como brindando oportunidades para que aprendan sobre las emociones a través de las experiencias que viven individual o colectivamente (Cuberos, 2021).

La región de Puno no es inmune a esta realidad; de hecho, es posible describir una severa pérdida de visión cuando se trata de utilizar instrumentos pedagógicos, como los juegos tradicionales, para apoyar el fomento temprano de su inteligencia emotiva de los infantes.

En consecuencia, es crucial que todos los niños tengan el mejor desarrollo temprano posible. En el mejor de los casos, sin embargo, adquirir los conocimientos necesarios en un entorno adecuado y propicio también ofrece un medio para salir de la penuria y acceder a una vida mejor. El ciclo generacional de la desventaja se romperá cuando estos niños mejoren las oportunidades educativas de su propia descendencia.

1.2. Planteamiento del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024?

1.2.2. Problemas Específicos

- ✓ ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024?



- ✓ ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024?
- ✓ ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

1.3.2. Objetivos específicos

- ✓ Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024
- ✓ Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024
- ✓ Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

1.4. Justificación de la investigación

Se justifica por la observación generalizada de que los niños carecen de madurez y están perdiendo rápidamente habilidades sociales y emocionales. Esto es evidente en los diversos entornos en los que crecen,



incluidos el familiar, el social y el académico, Además, el psicólogo Alava (2021), ha sugerido que la inteligencia emocional tiene un impacto negativo en el rendimiento académico, ya que la función de aprendizaje disminuye del 20% al 30% cuando existen problemas de autorregulación emocional.

En las sociedades, la inteligencia goza de gran estima, por lo que varios estudiosos han intentado cuantificarla y ofrecer una definición objetiva de la misma a lo largo del tiempo. Se creía que una persona era inteligente si sacaba notas muy altas, ignorando el hecho de que los sentimientos desempeñan un papel trascendental en el funcionamiento cognitivo. Sin embargo, en la década de 1990, varios estudiosos pudieron presentar un método para evaluar el nivel de inteligencia en la Tierra.

Para que quienes se interesan por este tema y quienes trabajan para ayudar al desarrollo holístico de los niños puedan formar y construir en el futuro organizaciones e entidades sólidas en las que impere un buen clima social, y mejorar así nuestra nación, se espera que este estudio les ayude a conseguirlo. Dado que los niños atraviesan una fase de aprendizaje crucial en sus vidas y que instruirse a gestionar adecuadamente sus emociones mejorará su calidad de vida, padres y educadores pueden desarrollar estrategias para la mejoría de su salud físico mental de sus alumnos comprendiendo el vínculo entre la inteligencia emotiva y los juegos.



1.5. Hipótesis de la investigación

1.5.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la inteligencia emocional en niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

1.5.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de motivación en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024
- Los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de empatía en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024
- Los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

1.6. Variables

1.6.1. Variable independiente

- ✓ Aplicación de los juegos tradicionales

1.6.2. Variable dependiente

- ✓ Inteligencia emocional



1.7. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de variables

<u>VARIABLES</u>	<u>DIMENSIONES</u>	<u>INDICADOR</u>	<u>UND.</u>	<u>METODOLOGIA</u>
<u>Independiente</u> Aplicación de los juegos tradicionales	Juego motor	Diversidad de actividades Progresión de Dificultad Inclusión y adaptación Comunicación afectiva	Siempre	<u>Tipo de investigación</u> Explicativa
	Juego social	Empatía Colaboración y trabajo en equipo Razonamiento lógico	A veces	
	Juego cognitivo	Memoria y atención Habilidades de resolución de juegos Imaginación	Nunca	
<u>Dependiente</u> Inteligencia emocional	Motivación	Participación activa Persistencia Búsqueda de desafíos Interés intrínseco Reconocimiento de emociones		<u>Nivel de investigación</u> Aplicativa
	Empatía	Compartir y cooperar Sensibilidad hacia los demás Ayuda y consuelo	Siempre A veces	<u>Diseño de investigación</u> Pre experimental
	Habilidades sociales	Interacción con pares Comunicación verbal Resolución de conflictos Inclusión y aceptación de la diversidad	Nunca	



CAPÍTULO II MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacional

Quintero (2024), **evidencio la incidencia que tenían los juegos y la inteligencia emotiva en niños de inicial II.** En particular, se propusieron dos tareas que tenían en cuenta tanto el trabajo en solitario como en grupo y permitían demostrar los progresos de los infantes en el establecimiento de su inteligencia emocional. La fecha de observación, que constaba de 8 indicadores y 4 parámetros que se emplearon a cada niño de la muestra, fue el instrumento utilizado en el proceso de investigación, que se basó en los parámetros de un estudio cuantitativo porque los datos se recogieron y luego se tabularon. Además, se tuvieron en cuenta tres niveles de investigación: exploratorio, descriptivo y explicativo. Estos pasos apoyaron a mostrar cada uno de lo resultante de modo claro y sistemático tras el proceso de recogida y tabulación de datos. En última instancia, los resultados demostraron que los juegos son un instrumento útil para que los infantes crezcan en inteligencia emocional porque los alumnos plantearon las actividades de forma que fomentaran el aprendizaje activo y porque los



niños no mostraron signos de desinterés durante el desarrollo de la actividad. De todo ello se pudo extraer la conclusión de que el uso y la elección adecuados de las actividades eran componentes esenciales de la eficacia del aprendizaje.

Guzmán & Pérez (2023), **implemento una habilidad pedagógica en base al juego para fomentar la inteligencia emotiva en 3 niños con TDAH de primer grado**. Se utilizó un método descriptivo bajo el enfoque cualitativo para abordar un problema educativo y modificar las interacciones sociales con el fin de lograr este objetivo. Se logró incidir en los tres niños con TDAH que fueron la población objetivo del trabajo a través de la información recabada utilizando herramientas como el itinerario reflexivo y el registro de fotografías, etc, y las actividades efectuadas en el ámbito de una estrategia pedagógica sustentada en bases teóricas de gran influencia. El proceso de investigación arrojó resultados importantes porque consintió el empleo de estrategias creativas mediadas por el juego. Esto fortaleció la inteligencia emocional al dar cuenta de las situaciones únicas que los tres niños presentaban en un escenario natural. También promovió su interacción con otros compañeros de primer grado, favoreciendo su desarrollo integral.

Cevallos, Flor, & Ayala (2023), **desarrollaron mediante juegos tradicionales la inteligencia emocional en infantes**. Con énfasis en los juegos tradicionales. Se evaluó la inteligencia emotiva en 18 niños de la Unidad Educativa «García», mediante un test de observación. Los resultados se basaron en el test de inteligencia emocional empleando la prueba de Wilcoxon para aplicar estadísticas no paramétricas, y los resultados indicaron un aumento en los niveles de percepción emocional,



comprensión emocional, gestión emocional y uso emocional para mejorar el pensamiento. Tras estimar que la guía de educación promueve significativamente el fomento de la inteligencia emocional, se determinó que se ha producido una mejoría considerable de la inteligencia emocional. Niño, Ramírez, & Rangel (2021), **fortalecieron la inteligencia emocional en niños de 3 y 6 años empleando tácticas pedagógicas que implican el juego en Bucaramanga**. Para ello, se establece un diseño de investigación cualitativa con elementos etnográficos para conocer cómo se integra un sujeto en su ámbito personal, familiar y comunitario. Para ello, se elige como muestra a infantes en edad escolar de cinco a seis años; cabe subrayar que se exhibe de una muestra voluntaria, cuyos padres acceden al proyecto de estudio previa invitación; el escenario en el que se efectúen las diversas etapas del proceso está supeditado al actual estado de aislamiento derivado de la pandemia, por lo que los recursos empleados son virtuales y se apoyan en el uso de plataformas digitales. Podemos concluir que el juego y la lúdica en los proyectos de primera infancia se exhiben como un instrumento a considerar para avivar la inteligencia emocional en los infantes, ya que estas técnicas son más y mejor aceptados por ellos. Como técnicas de recolección se utilizó la observación colaboradora, entrevistas semiestructuradas y talleres de juegos.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Inga & Rosales (2023), **determinaron la incidencia entre los juegos y la inteligencia emocional en infantes de la IEI Trujillo**. Se realizó un diseño descriptivo correlacional transversal utilizando una técnica cuantitativa y una investigación básica en 33 estudiantes que habían completado cinco



años de educación inicial. Se tuvo en cuenta el uso de la herramienta de lista de comprobación y el enfoque de observación. La síntesis y comprobación de una correlación real y sustancial entre el empleo del juego como técnica para desarrollar la inteligencia emotiva en infantes (significativamente significativa a $0,000 < 0,005$) resultó de la contracción de hipótesis. Asimismo, se observó un valor Spearman de 0,94. Llegando a concluir que los juegos de rol están estrechamente relacionados con el fomento de la inteligencia emotiva en infantes de 5 años, es imperativo reconocer el empleo de tácticas como ésta. Sin embargo, el análisis de los datos también subraya la importancia de abordar los elementos emocionales y ambientales que pueden afectar al éxito de estas tácticas.

Barbarán & Casaverde (2023), **determinaron la asociación de los juegos tradicionales e inteligencia emocional en infantes de la IEI 0294 Luz Bardales**. Participaron 50 estudiantes en este estudio correlacional descriptivo transversal, de tipo básico - no experimental, método cuantitativo, con el formulario de observación como instrumento. Según los resultados, existe una asociación de la inteligencia emocional y los juegos que implican movimiento (p-valor 0,009, Rho: 0,367), la inteligencia emocional como los juegos que implican lanzamiento (p-valor 0,012, Rho: 0,361), y la inteligencia emocional y los juegos con pelota (p-valor 0,009, Rho: 0,363). Los resultados indican que presenta una asociación notable entre los juegos tradicionales y la inteligencia emotiva de los alumnos de primer curso, con una significación de 0,002 y un coeficiente de relación de 0,454, lo que se traduce en una asociación positiva y moderada. Como



resultado, la inteligencia emocional en los juegos tradicionales se ve afectada en un 21%.

Ramos & Montenegro (2023), **propusieron talleres de juegos afectuosos para fomentar la inteligencia emocional en alumnos del IV grado de una escuela de Chiclayo**. Se realizó una investigación básica, descriptivo. Se aplicó a 60 preguntas, fue administrado a 40 estudiantes de ambos sexos matriculados en una institución de Chiclayo. Se empleó el método de encuesta. Para la sistematización de datos se empleó el SPSS. En base a los resultados se indica que la mayor parte de las personas tienen una inteligencia baja (47,5%), media (42,5%) y alta (47,5%). Además, se registran puntuaciones en el nivel alto (22,5%) en el componente de adaptabilidad. Por lo tanto, se puede decir que los alumnos de IV de un colegio privado de Chiclayo tienen una inteligencia emocional más fuerte gracias al concepto del programa de juegos afectivos.

Chipana & Meza (2022), **determinaron la incidencia que presenta entre el juego simbólico y la inteligencia emotiva**, en cual se busca fortalecer la autoestima, manteniendo una motivación asertiva y les permita aprender a reconocer sus emociones a través del juego simbólico. Para estimar la asociación entre las variables juego simbólico e inteligencia emotiva en infantes de 5 años, se empleó un procedimiento teórico pura de enfoque cuantitativo, relacional deductiva de acuerdo al diseño no experimental. Nuestra población estuvo 192 infantes, con diseño muestral de 30 alumnos de la institución. La prueba de Pearson reveló una incidencia significativa, con un valor de $r=0,680$. Por lo anterior, se determinó que el

juego simbólico logra mejorar las emociones de los niños a temprana edad y tiene un impacto benéfico en la inteligencia emocional.

Revolledo (2022), **determino la incidencia del juego didáctico en la inteligencia emocional en los infantes de a IEI N°002 Zarumilla.** La muestra de veinte infantes de cinco años y los 50 jóvenes empadronados en el ciclo escolar 2021 conformaron la población. utilizando la metodología de encuesta y cuestionarios con 18 ítems que miden la variable juego didáctico y 45 ítems que miden la inteligencia emotiva. Se rechazó la hipótesis nula a la luz de los resultados, los cuales demostraron una relación entre la dimensión emotivo emocional del juego y la inteligencia emotiva en los estudiantes de 5 años de la entidad. concluyendo que las variables tienen una asociación algo positiva, significando que el uso del juego didáctico en el índice emotivo favorece el fomento de la inteligencia emotiva de los niños.

2.1.3. Antecedentes locales

Loza (2023), **determino la incidencia de un plan de juegos lúdicos en la inteligencia emocional en infantes de la IEI de Puno,** 53 niños de 3 a 6 años de edad de los distritos IEI 285 y 289, participaron en un estudio experimental. Antes de la implementación del plan, se descubrió que la inteligencia emocional era Adecuada (81,7%), así como la regulación emocional (76,9%), la atención en sentimientos (75,4%) y la luminosidad de sentimientos (64,3%). Tanto la inteligencia emocional general como la especializada fueron bastante aceptables tras la aplicación del programa, con puntuaciones de 86,5%, 82,7%, 82,7% y 84,6%, respectivamente. En cuanto a las diferencias a nivel general, atención a los sentimientos



($F=114,468$ y $Sig.,001$), claridad de sentimientos ($F=97,01$ y $Sig.,001$) y control emocional ($F=112,026$, $Sig.,001$), presentando una asociación estadísticamente significativa con ($F=165,022$ y $Sig.,001$). Se determina que, entre los niños de Yunguyo, Puno, el plan de juegos lúdicos tuvo impactos sustanciales ($p<,0,001$) en la inteligencia emocional, así como en la cuidado de los sentimientos la claridad de los sentimientos y la regulación de las emociones.

Cutisaca (2022), **determino el efecto del desarrollo psicomotor y la inteligencia emocional de infantes de primera infancia**, La población estaba formada por 15 niños con edades de referencia de 4 y 5 años. Utilizando la observación como método principal de compilación de datos, se emplearon como instrumentos un total de 30 ítems del Test. Los evaluadores fueron los instructores de clase. Para realizar el tratamiento estadístico se aplicaron la tabla de frecuencias, las figuras de barras y sus correspondientes interpretaciones. Al emplear la correlación de Spearman para la validación, se apreció una alta correlación positiva, con un valor de $r_s = 0,737$ y un $p_valor = 0,003 < 0,05$. Esto sugiere que presenta una asociación significativa entre el fomento psicomotor y la inteligencia emocional en los niños.

Choquehuanca & Quispe (2022), **determino el impacto de los juegos cooperativos en la inteligencia emotiva en niños de la institución educativa particular John Nash**. En este estudio cuasiexperimental participaron 14 chicos y chicas en un solo grupo. Se utilizaron pruebas previas y posteriores para recoger datos, lo que dio lugar a cuatro sesiones



de aprendizaje. Utilizando el programa estadístico Statgraphics XVI, se compararon las hipótesis por medio de la prueba estadística T de diferencia por medio de muestras emparejadas. Por lo tanto, se confirma que los juegos cooperativos tienen un impacto en la inteligencia emotiva bajo un nivel de significación de 0,05. En lo resultante a la prueba previa revelaron que el 50% de los niños obtuvieron una nota B y el 50% una nota C; sin embargo, después de utilizar los juegos cooperativos, el 71,43% de los niños obtuvieron una nota A y el 28,57% una nota B. También se demostró que el empleo de los juegos subsidiarios tiene una incidencia en la inteligencia emotiva de infantes. También se demostró que el uso del enfoque cooperativo repercutía positivamente en los aspectos de autoconocimiento, autocontrol y empatía.

Quispe (2018), **determinar la eficacia del empleo juegos para incrementar la inteligencia emocional de niños, de la IEI N° 288 de Yunguyo**. El juego de expresión es una actividad fundamental que ayuda sobre todo a los más pequeños a desarrollar su cuerpo, su mente y sus emociones. También es base inagotable de aprendizaje. Es un modelo y una réplica de la vida completa, de la vida personal y enigmática de la naturaleza del ser humano y en todas los elementos. Es el resultado más puro y espiritual de esta etapa de maduración humana. Por ello, crea felicidad, libertad, satisfacción, serenidad y armonía en la vida de los niños y ofrece maravillosas oportunidades de socialización, éxito, intercambio y disfrute. Dado que los juegos de expresión se utilizaron para aumentar la inteligencia emocional de infantes de 4 años, el tipo de investigación es de naturaleza experimental. Dado que los juegos de expresión sirven como



proxy de la variable independiente, la metodología de estudio empleada es cuasi-experimental. En resumen, la utilización de juegos de expresión eleva los valores de Inteligencia Emocional de infantes; el 63,64% de los niños que realizaron el examen de salida declararon tener una Inteligencia Emocional más elevada, lo que apoya nuestra afirmación de que esto es así. Se aconseja sobre todo a los instructores de primer nivel y a los aspirantes a instructores que se adapten, profundicen, amplíen y utilicen nuevas estrategias para elevar los niveles de Inteligencia Emocional.

2.2. Marco teórico

2.2.1. Los juegos

son actividades no planificadas, divertidas y gratuitas que permiten a los niños utilizar toda su iniciativa para conocer y explorar su entorno mediante el uso de juegos de mesa, juegos didácticos y otros juegos para el juego educativo (Galeano, 2020)

Según Guzmán & Peña (2019), la predisposición de un niño a medir el espacio se traslada cuando empieza a jugar porque la mayoría de sus actividades incluyen la medición. Al observar a un niño pequeño, observamos cómo ensambla tablitas, piedras y otros objetos formando círculos y diversas formas sin ninguna guía. Por encima de todo, es imprescindible inculcar en los niños el sentido del libre albedrío a una edad temprana. Esto se consigue a través de los juegos, y si nos tomamos en serio la tarea de llenar el vacío existente en nuestras escuelas, hay que animar a las madres y otros cuidadores de nuestros hijos a que practiquen

este tipo de juegos, y los educadores deben trabajar incansablemente para construir sobre esta base.

En este texto se resalta el valor del juego para que los niños adquieran excelentes habilidades, todo lo cual debe ser apoyado por los instructores responsables, ya que es su labor fomentar el aprendizaje y, de igual forma, incluir a los padres de familia para tener mejores resultados (Aroca, 2023). De acuerdo con Díaz & González (2021), el juego es una táctica instruccional que puede implementarse en toda modalidad del nivel educacional. Se organiza como un juego controlado que incorpora escenarios de acción prereflexiva, así como la simbolización o apropiación abstracto-lógica de experiencias con fines de instrucción y aprendizaje.

El juego es un método de instrucción notablemente eficaz para fomentar el liderazgo y las normas de comportamiento en los alumnos. Proporciona un entorno favorable con la cantidad adecuada de independencia y toma de decisiones, e implica la adquisición y el refuerzo de cierto nivel de dominio (Mera, 2024).

2.2.1.1. Características de los juegos

Según Monroy (2022), los juegos se clasifican en:

- **Juegos de interior.** - Implican la realización de actividades lúdicas -como juegos de memoria, verbales, de mímica y manipulativos como juguetes- en un área designada.
- **Juegos de exterior.** - Para ello se necesita una zona amplia donde los niños puedan realizar actividades de juego imaginativo, como correr, esconderse, perseguir, montar en bicicleta y construir circuitos.



- **Juegos dirigidos.** - Los profesores tienen la responsabilidad de dirigir e instruir el juego para que el niño pueda crecer de forma natural. Los profesores pueden o no interferir activamente en el juego, pero hacerlo se verá.
- **Juegos motores.** - Estos juegos tienen una influencia significativa en la vida de todos, fundamentalmente en la primera infancia, la infancia y la adolescencia. Proporcionan una oportunidad para la actividad física que ayuda a construir y fortalecer la parte muscular del cuerpo. Se clasifican en las siguientes categorías:
 - Juegos motores abiertos: los niños pueden participar libremente en estas actividades, que les exigen organizar sus movimientos en un entorno libre, desarrollar escenarios y plantear reglas de forma autónoma.
 - Los juegos motores cerrados requieren una preparación más intrincada, ya que la implicación motriz de los jugadores depende unos de otros y hay que ajustar la sincronización y el ritmo de los movimientos.
 - Como su nombre indica, los juegos de motricidad combinada combinan juegos que crean dinámicas más intensas, aumentando la implicación motriz de cada niño.
- **Juegos sensitivos.** - Este juego se nos ofrece desde las primeras períodos de la vida y continúa durante la educación



infantil. Por ello, el objetivo principal de estos juegos es entrenar gradualmente los sentidos.

- **Juegos manipulativos.** - Apretar, sujetar, retorcer, moldear, vaciar, llenar, pegar y trazar son actividades de presión con las manos que se incluyen en estos juegos. Estos juegos son progresivos en su adaptación a la edad del niño.
- **Juegos intelectuales.** - Estos juegos se proporcionan aplicando el método científico, que implica aplicar la experiencia, crear tensión cognitiva y, sobre todo, utilizar la curiosidad para fomentar el crecimiento de la inteligencia.

Por otro lado, Niño, Ramírez, & Rangel (2021), nos da la siguiente clasificación:

- **Juegos efectivos.** - Estos juegos fomentan los instintos sociales, la sensibilidad y la fuerza de voluntad. Por ello, deben elegirse cuidadosamente tanto para el hogar como para la escuela. Seleccione juegos que ayuden a los jugadores a adquirir hábitos positivos.
- **Juegos artísticos.** - Estas actividades animan a los niños a usar libremente su imaginación, dándoles la oportunidad de expresar sus sentimientos, talentos y, lo que es más importante, sus habilidades y aptitudes.
- **Juego individual.** - El pequeño necesita jugar solo para crecer intelectual y personalmente. Sobre todo si se trata de videojuegos, hay que vigilar o restringir estos juegos, ya que



pueden provocar adicción y aislamiento social. Las fases del juego individual son las siguientes:

- - Jugar con el cuerpo: Un niño explorará y comprenderá mejor su cuerpo cuando juegue con sus distintas partes.
 - Jugar con objetos: Un niño entra en la etapa del juguete cuando empieza a manipular objetos a los que da otra utilidad manejándolos con las manos.
 - Juego de imitación, en el que un niño intenta imitar los gestos, comportamientos y conductas de adultos y animales.
 - Cuando los niños participan en juegos de ficción, empiezan a dotar a los objetos de personalidad y alma propias; como resultado, los juguetes cobran vida gracias a su vívida imaginación.
- **Juego paralelo.** - Aunque parece que el pequeño juega con otros niños, se determina mediante una estrecha vigilancia que sólo juegan unos contra otros y no interactúan en absoluto.
 - **Juego en pareja.** - Estos son todos los juegos que se practican a lo largo del primer ciclo, que va de uno a tres años, y en los que el profesor interactúa con el niño dando y recibiendo. Después, el pequeño puede participar en juegos de palmas con un compañero, a los que seguirá el canto.



- **Juego de grupo.** - Mediante esta actividad, los niños conectan y se relacionan con otros niños de su entorno, empezando a crear conexiones cooperativas, competitivas y asociativas.

2.2.2. Factores que determina el juego

- **Identidad personal:** Los juegos son acciones vivenciales en las que debemos aprender a aceptar a las personas con sus defectos y virtudes y a apreciar la diversidad de personalidades. También proporcionan un entorno en el que todo el mundo es libre de expresarse de diversas maneras y con una serie de emociones. En consecuencia, valores como la seguridad, la tolerancia, la honestidad y el respeto por si mismos y por otros deben estar presentes en los juegos (Cevallos, Flor, & Ayala, 2023).
- **Creatividad:** Fundamental para los juegos debe ser la capacidad de dar rienda suelta a la creatividad tanto del individuo como de la comunidad; esto es especialmente cierto en nuestra cultura industrializada e informatizada, donde la aplicación de la creatividad está severamente restringida (Cevallos, Flor, & Ayala, 2023).
- **Participación:** Para promover la inclusión y la aceptación de todos los niños, los juegos deben permitir la participación de la totalidad de niños, , así como los niños con requerimientos educativos especiales (Cevallos, Flor, & Ayala, 2023).
- **Cooperación:** Serán áreas donde el niño viva una plena implicación e mezcla y donde se desarrollen los contactos sociales ya que el objetivo

primordial debe ser el del disfrute individual y grupal (Cevallos, Flor, & Ayala, 2023).

a) Factores que se deben evitar con los juegos.

- **Eliminación:** En contraste directo con la colaboración, que hemos visto primeramente como un factor crucial a tener en cuenta en los juegos, los juegos de eliminación hacen que algunos niños, normalmente los menos dotados, queden marginados. Estos niños se vuelven menos observadores del juego (Cevallos, Flor, & Ayala, 2023).
- **Discriminación sexual:** Ciertos juegos (canicas, bandas elásticas, etc.) han sido históricamente jugados por un sexo y no por otro; sin embargo, esto se debe a factores sociales más que a la naturaleza del juego. Aunque actualmente la sociedad avanza hacia la igualdad sexual, aún queda demasiado camino por transitar, por lo tanto, en lugar de ser sexistas, los juegos deberían promover el paralelismo de oportunidades de participación, ganancia de experiencia, juego de roles, entre otras cosas (Cevallos, Flor, & Ayala, 2023).
- **Dirección autoritaria:** Por lo general, el maestro, un adulto u otro niño propone o dirige los juegos; sin embargo, esta acción no tiene que ser autoritaria ni realizada metódicamente por las mismas personas (el maestro, etc.); se debe dar la oportunidad a todos de proponer y dirigir los juegos (Cevallos, Flor, & Ayala, 2023).

2.2.3. Inteligencia emocional

Los psicólogos Peter Salovey y Mayer popularizaron originalmente la frase «inteligencia emocional» en 1990 para referirse al potencial de



reconocer y comprender los sentimientos ajenos y propios (Chacon, 2022).

Sin embargo, cabe destacar que la psicología siempre ha considerado que el desarrollo de las emociones es significativo y crítico; como resultado, la inteligencia emocional se ha vuelto más popular que el coeficiente intelectual (Chipana & Meza, 2022).

Se dice que una persona que no ha desarrollado su inteligencia emocional no podrá tener una vida plena, independientemente de que tenga o no un alto coeficiente intelectual. Esto se debe a que la inteligencia emocional es un tema que se toma en cuenta en la vida personal y profesional, además de la escolar.

Según Chipana y Meza (2022), que nos ayudan a comprender que, aunque la capacidad cognitiva ayuda a resolver problemas, no es la clave del éxito personal, el cociente intelectual sólo personifica el 21% del éxito en el vivir. Esto se debe a que un individuo emocionalmente maduro puede manejar eficazmente sus propios sentimientos, así como los de los demás, lo que le da una ventaja sobre las normas sociales que rodean el éxito.

«Son importantes la automotivación, la resistencia ante los contratiempos, el control de los impulsos, el aplazamiento de la gratificación, la regulación del estado de ánimo, evitar que la ansiedad nuble nuestro juicio y, por último, pero no por ello menos importante, la capacidad de empatía y confianza mutua» es lo que Choquehuanca & Quispe (2022) definen como inteligencia emocional.



Según Goleman, es el potencial de los individuos para detectar, comunicar y valorar tanto sus propias emociones como de otros. Es la capacidad de afrontar plenamente los problemas y lidiar con todo lo malo que ocurre en la vida. La empatía, el autocontrol emocional y las habilidades sociales son solo algunos de los contextos que intervienen en el fomento de la inteligencia emocional (Chávez & Saavedra, 2018).

2.2.3.1. Componentes de la inteligencia emocional

- a. Ser sensato de los propios sentimientos es un paso necesario hacia el autoconocimiento. el regocijo, la tristeza, el miedo y la desaprobación son ejemplos de estas emociones principales. Dado que las emociones tienen un impacto directo en nuestras acciones, es importante entender cómo gestionarlas para no actuar impulsivamente (Cuberos, 2021).
- b. Sean agradables o malas, controlar nuestras emociones significa responder adecuadamente a ellas. Para ello, debemos ser conscientes de lo que hacemos, recapacitar y, sobre todo, gestionar nuestros impulsos (Cutisaca, 2022).
- c. La automotivación es el impulso para dejar de lado la impulsividad y construir un estado emocional y mental ideal en el objetivo del autocontrol sobre las emociones (Quintana, 2016).
- d. Identificar las emociones implica tener empatía y comprender los sentimientos de los demás. Por otro lado, es fundamental entender cómo comunicar cada emoción, ya que es una forma de transmitir señales y entender cómo interpretarlas. Esto se debe a que es

fundamental discernir entre las emociones genuinas y las falsas (Mera, 2024).

- e. La capacidad de socializar con los demás es un prerrequisito para gestionar las relaciones, ya que fomenta el crecimiento de la empatía y las perspectivas positivas a la hora de afrontar los contratiempos (Huarcaya, 2021).

2.2.3.2. Dimensiones de la inteligencia emocional

Según Guzmán & Pérez (2023), se plantea las siguientes dimensiones:

a) Empatía

Es el potencial de ser «sensatos de uno mismo», ya que es más fácil comprender las experiencias de los demás cuando estamos más implicados en nuestros propios sentimientos. La empatía es el potencial de colocarse en el lugar de los demás y responder adecuadamente a las reacciones que otras personas tienen ante los retos a los que se enfrentan. Se basa en la idea de que cuanto más implicados estemos en nuestras propias emociones, más fácil nos resultará comprender los sentimientos de los demás. La escucha activa y la comprensión se combinan para crear esta dimensión (Inga & Rosales, 2023).

Los individuos que poseen empatía aprenden a interiorizar las emociones de los demás, lo que les permite participar en conversaciones productivas que son ventajosas para ambas partes. Por ello, se afirma que la empatía es esencial para tener relaciones sanas con otras personas y, en consecuencia, quienes poseen empatía suelen tener vidas sociales exitosas (Jimenez & Jimenez, 2020).



Sin embargo, también se dice que el nivel de empatía de una persona está muy influenciado por la educación que sus padres dan a sus descendencias (Goleman, 1995) Si los niños son más empáticos, es porque se les ha enseñado el daño que su comportamiento puede hacer a otras personas. Por ejemplo, si un niño pega a otro o le quita su juguete, los padres deben ayudarlo a darse cuenta de que ha sido un error y no intentar racionalizarlo calificándolo de broma. Como es bien sabido que los niños imitan en su mayoría lo que ven en los demás, este nivel de empatía dependerá no solo de la instrucción que ofrezcan los padres, sino también de lo empática que sea la sociedad en determinadas situaciones (Paredes, 2018).

Componentes de la empatía

- **Escucha activa.** - Es saber escuchar con mucha atención lo que dice la otra persona, es decir, poner todos los sentidos del cuerpo en estado de atención, para que se produzca una verdadera escucha activa, que nos permitirá percibir plenamente todo lo que la otra persona nos quiere comunicar y en cierto modo hará que el emisor se sienta más seguro a la hora de expresar todas sus inquietudes (Monroy, 2022).
- **Comprensión.** - Comprender es ver los sentimientos y actos de la otra persona con naturalidad, sin emitir juicios ni condenas, sino comprendiéndolos. Es la conducta que sigue a la escucha activa, que sugiere interferir en el mundo de la otra persona. Se afirma que quienes han recibido una educación cariñosa y afectuosa en la

infancia tendrán más facilidad para adquirir esta habilidad (Galeano, 2020).

- **Asertividad.** - La capacidad de comunicar los propios pensamientos, sentimientos y deseos sin alterar ni herir los sentimientos de los demás se conoce como inteligencia emocional. Por ejemplo, si alguien se siente profundamente incómodo durante un desacuerdo, debe ser asertivo y resistirse a la necesidad de actuar según sus impulsos; en lugar de eso, debe expresar sus sentimientos de forma calmada y serena para evitar disgustar a la otra persona

Características de las personas empáticas

- **Altamente sensibles.** – suelen ser personas generosas y amables que siempre están ahí para ayudar a los demás cuando lo necesitan (Monroy, 2022).
- **Absorben las emociones de otras personas.** – Al estar tan absortos en las emociones ajenas, los empáticos asumen la ira de los demás cuando la ven, y lo contrario ocurre con las emociones buenas (Monroy, 2022).
- **Son introvertidos.** - La mayoría de ellos prefiere la interacción uno a uno porque les permite centrarse únicamente en esa persona y comprenderla mejor, pero también les gusta estar incluidos en grupos pequeños donde pueden expresarse o escuchar a los demás de una forma más constructiva (Niño, Ramírez, & Rangel, 2021).
- **Son altamente intuitivos.** - Con sólo ver a otra persona, poseen la capacidad de percibir sus emociones y dolores sin tener que comunicarse con ella (Sanchez, 2021).



b) Autocontrol emocional

El autocontrol emocional se relaciona con el potencial de una persona para expresar adecuadamente sus emociones positivas y negativas de la forma más adecuada. Esta capacidad mejorará significativamente el comportamiento humano, ya que la persona se mostrará más serena, firme y digna de confianza en cualquier circunstancia. Sin embargo, para lograr todo lo anterior, es necesario ser consciente de las propias emociones para poder controlarlas o gestionarlas eficazmente (Galeano, 2020).

Un punto crucial a destacar es que el autocontrol emocional es posible porque la amígdala del cerebro, una estructura asociada a las regiones que controlan el lenguaje, el movimiento y el pensamiento, también es responsable de la experiencia de las emociones, según Pinillos (2023), Joseph LeDoux, neurocientífico, descubrió la importancia de esta estructura, que se encarga específicamente de regular o controlar las emociones más irracionales. Esto llevó a la conclusión de que un individuo carente de amígdala carece también de emociones (Quintana, 2016).

Inga & Rosales (2023), citan a Salovey diciendo que «el autocontrol es el potencial de suprimir la impulsividad y posponer la gratificación; es un intangible que se encuentra en el núcleo de todo logro.» También estaremos en mejor posición para lograr resultados notables en todos los aspectos de la vida si podemos sumergirnos por completo en el estado de «flujo».

Salovey nos explica que el autocontrol emocional es el potencial del ser humano para soportar estímulos positivos o negativos, suprimiendo así

los impulsos que surgen en determinadas circunstancias, formando el mismo detrás de todo tipo de logro. También sugiere que las personas pueden alcanzar el éxito en toda área de su vida si logran alcanzar un estado de flujo, que es el potencial de reunirse por completo en las actividades que se está realizando y desatender todo lo demás (Jimenez & Jimenez, 2020).

Sin embargo, según Sánchez (2021), para controlar las emociones lo mejor posible es necesario aprender tres habilidades básicas. Estas son:

- **El autodomínio.** - Implica controlar los impulsos negativos y perturbadores; es decir, pensar bien las cosas y mantener la calma antes de actuar
- **La confiabilidad.** - Es preservar la propia integridad, lo que significa actuar moralmente y asumir los errores cuando se producen.
- **La adaptabilidad.** - Una persona debe ser adaptable y estar dispuesta a todo para poder regular sus emociones. Para ello debe estar abierta al cambio.

c) **Habilidades sociales**

Son un grupo de acciones que consienten interacciones y relaciones satisfactorias y agradables con los demás, dando lugar a las mejores relaciones posibles entre los miembros de la comunidad. A las personas con habilidades sociales les resulta fácil relacionarse con los demás porque pueden identificar sus emociones y reacciones, y también pueden resolver las disputas que surgen en cualquier tipo de interacción humana (Pinillos, 2023).



Según Huarcaya (2021), sostiene que el desarrollo de dos aptitudes fundamentales -la empatía y el autocontrol emocional- es un requisito previo necesario para dominar las artes sociales. Las habilidades sociales se desarrollan sobre la base de estas aptitudes sociales, que garantizan que los compañeros les traten bien; de lo contrario, se producirá un fracaso interpersonal o una ineptitud social.

Las habilidades sociales en la escuela

Como es bien sabido, la escuela de un niño sirve tanto de segundo hogar como de agente socializador, lo que significa que es crucial porque permite al niño ampliar sus horizontes sociales y aumentar las oportunidades de aprender nuevas habilidades sociales (Chipana & Meza, 2022).

El niño aprende conductas sociales en la escuela, aunque no se enseñen como tema. En cambio, las conductas sociales se enseñan a lo largo del periodo de enseñanza-aprendizaje en los que participa el niño, ya que de este modo la conducta social es la más adecuada y beneficiosa. Aquí entran en juego tres componentes cruciales, que son:

El fomento de las habilidades sociales del infante se caracteriza por tres cambios principales y progresivos. Estos son: en este ámbito, el infante adquiere el potencial de establecer habilidades sociales; y en este ámbito, el niño obtiene el potencial de establecer habilidades sociales:

- **Área social - afectiva.** - Además de aprender a comunicar sus sentimientos y emociones, como el contento, la angustia o, con frecuencia, la ira, el niño también desarrolla vínculos afectivos con los demás y el autocontrol en este ámbito. Esto



permite al niño aprender a refrenar sus impulsos (Jimenez & Jimenez, 2020).

- **Área social – cognitiva.** - Esta área es crucial para el desarrollo social del infante, ya que es donde empieza a aprender habilidades sociales, o a conocer a los demás, que le harán más persuasivo y le permitirán predecir o intuir lo que los demás pensarán de él. El juicio moral es otra habilidad que hay que desarrollar en esta área. Un joven aprende las normas morales de la sociedad como suyas (Niño, Ramírez, & Rangel, 2021).
- **Área del comportamiento social.** – clasificada como la capacidad de construir relaciones sociales con los demás porque es en estas relaciones donde el niño aprende a comunicarse, asumiendo un papel activo en el proceso y perfeccionando así sus habilidades de participación en una variedad de actividades que involucran a un gran número de personas, incluyendo familia, amigos, compañeros de clase y grupos sociales. Dentro de ese ámbito, el pequeño también mejora su capacidad para manejar y resolver situaciones conflictivas (Guzman & Peña, 2019).

d) La motivación

Proporciona un fuerte estímulo mental y emocional. Sirve como fuente de motivación y superación personal que nos hace seguir adelante incluso en situaciones o entornos insatisfactorios. Habla de la determinación de tener éxito frente a los contratiempos y de la capacidad de concentrarse



en lo esencial para asignar nuestros recursos y gestionar nuestras emociones con el fin de cumplir los objetivos que nos hemos fijado (Cutisaca, 2022).

2.2.4. Los juegos y las emociones

Al realizar una específica actividad motriz, los participantes analizan cada escenario de juego en base a sus preconcepciones (Díaz & González, 2021), y los sentimientos que experimentan las personas vienen determinados por la valoración que hacen en cada momento (Monroy, 2022). En consecuencia, estos juegos físicos son creaciones culturales que reflejan los ideales de la cultura en la que se practican y no pasatiempos orgánicos e inocentes (Guzmán y Pérez, 2023).

Entender y analizar el conjunto de pautas que administran los juegos envuelve percibir los valores sociales que los sustentan, así como los sentimientos que estas reglas suscitan. Quintana (2016) afirma que, en su opinión, los sentimientos pueden clasificarse como buenos o negativos. Las emociones positivas incluyen la risa, el contento, el amor y el bienestar; las emociones no positivas incluyen el miedo, la vergüenza, la ansiedad, la rabia, el rechazo y la tristeza. Los autores mencionados también tienen en cuenta lo que se conoce como emociones ambiguas o límite, como la esperanza, la sorpresa y la compasión. Dependiendo de la situación, los sentimientos bipolares pueden considerarse buenos o negativos. Dependiendo del tipo de interacciones que permitan las reglas, los jugadores de los juegos tradicionales pueden experimentar una serie de emociones (Quispe, 2018). Por ejemplo, en función de si ganan o



pierden, los alumnos pueden experimentar felicidad o desesperación en el juego de salto de altura (psicomotricidad más competitividad).

Por lo tanto, cualquier estrategia educativa que intente educar a los alumnos en la adquisición de aprendizajes motores debe percibir primero cómo el sistema legal moldea la equidad emocional de las personas (Loza, 2023). En consecuencia, la investigación de los posibles patrones de las emociones de los jugadores durante los juegos físicos tiene especial importancia para el perímetro de la educación. Así también el desarrollo tanto de la inteligencia cinestésica, es el entorno perfecto (Ramos & Montenegro, 2023). Por otro lado, la inteligencia emocional debería ser una parte fundamental de la educación de todo estudiante, al igual que se requiere incluir elementos de aprendizaje que requieran que los niños asimilen a vincular el desarrollo de habilidades físicas con prácticas emocionales específicas.

2.3. Marco conceptual

- a) **Juego-** es la actividad que aprovecha todos los talentos de una persona; cuando se lleva a cabo, permite la interacción entre iguales dentro de un entorno para alcanzar objetivos e intereses. Los escenarios del mundo real pueden transformarse de forma imaginativa y creativa gracias al juego (Aroca, 2023).
- b) **Inteligencia-** Es una destreza que combina la biología y la psicología de un sujeto, se utiliza para digerir datos y puede activarse en específico con un ámbito cultural para resolver problemas o crear bienes beneficiosos para el medio ambiente (Barbarán & Casaverde, 2023).



- c) **Emociones-**. Incluye un cambio brusco o fugaz en el estado de ánimo, que puede ser lamentable o placentero, junto con una conmoción física específica (Galeano, 2020).
- d) **Inteligencia emocional-**. Es el potencial de una persona para controlar, absorber y comprender sus propios sentimientos y de otros (Gonzales & Jara, 2023).
- e) **Juegos tradicionales-**. son aquellos que son jugados por los lugareños, se realizan con frecuencia, se transmiten de generación en generación e incorporan una cantidad significativa de información históricamente relevante y única de ese lugar o región. (Pinillos, 2023).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACION

3.1. Diseño de la investigación

Se aplica un diseño de estudio preexperimental en el que se administra a un grupo un estímulo y, a continuación, se miden una o más variables para estimar el grado del grupo en cada una de ellas.

Aunque esta metodología puede ser útil para abordar ciertas cuestiones situacionales, no garantiza la causalidad e impide el desarrollo de teorías basadas en los datos recogidos (Hernandez & Fernandez, 2018).

3.2. Tipo de la investigación

El diseño de estudio del presente estudio es de grafía APLICATIVO porque los aportes que realiza contribuyen a esclarecer una cuestión relacionada con la realidad que es competencia de la investigación de una disciplina en particular (Hernandez & Fernandez, 2018).

3.3. Nivel de la investigación

Con el propósito de determinar las causas subyacentes a los hechos, acontecimientos y eventos físicos o sociales, la investigación se clasifica como «nivel EXPLICATIVO». Sus principales objetivos son investigar el



tema más a fondo, buscar conexiones causales y examinar todos los factores relevantes. Encontrar las causas o efectos que existen en una determinada situación es su objetivo primordial (Hernandez & Fernandez, 2018).

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Una población es un grupo de individuos u objetos que tienen muchas cosas en común. (Hernandez & Fernandez, 2018).

Por ende la población en estudio estará representada por infantes de 5 años de la IEI San Julián de Juliaca

3.4.2. Muestra

Según Córdova (2018), subraya que la muestra es «una porción de una población que se piensa una representación de la población».

Ante ello la muestra estará dada bajo un criterio no probabilístico a juicio del investigador; por ende, se ha escogido una sección de infantes de 5 años de la IEI San Julián de Juliaca que comprenden en total 25 niños.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnicas

La técnica de recolección de datos de esta investigación será la observación de clase sistemática; según Fernández, y otros (2021), esta técnica sugiere una observación preestablecida con propósitos claros, lo

que permite un control suficiente y la aplicación de determinadas herramientas.

3.5.2. Instrumentos

El instrumento para recolectar datos será el Test escala de percepción emocional; por ende, según Castro (2015), la define como un instrumento Para enfocar nuestras actividades hacia el logro de nuestros objetivos y compartirlos con los demás, nos permite reconocer, aceptar y gestionar nuestras emociones y distribuirlas entre otras personas.

En una escala de valoración previa y posterior a la prueba: La escala de valoración se utilizará mediante una actividad de juego libre en el Pre- y Post-test. Esta prueba consta de 15 ítems que recogen datos tanto antes como después de que los niños reciban el taller de juegos típicos (Anexo 2)

En estas situaciones, surgirá un desafío particular: determinar la valía del alumno mediante el seguimiento de su desempeño; en nuestro sistema de clasificación tendrá en cuenta estos factores:

NUNCA: el infante no desarrolla los ítems.

A VECES: el infante desarrolla mínimamente una vez los ítems.

SIEMPRE: el infante con mucha frecuencia desarrolla los ítems.

3.6. Materiales y equipos

a) Materiales

- ✓ Lapicero
- ✓ Corrector
- ✓ Tablero
- ✓ EPP

- ✓ Cuaderno de apuntes
- ✓ Escritorio

b) Equipos

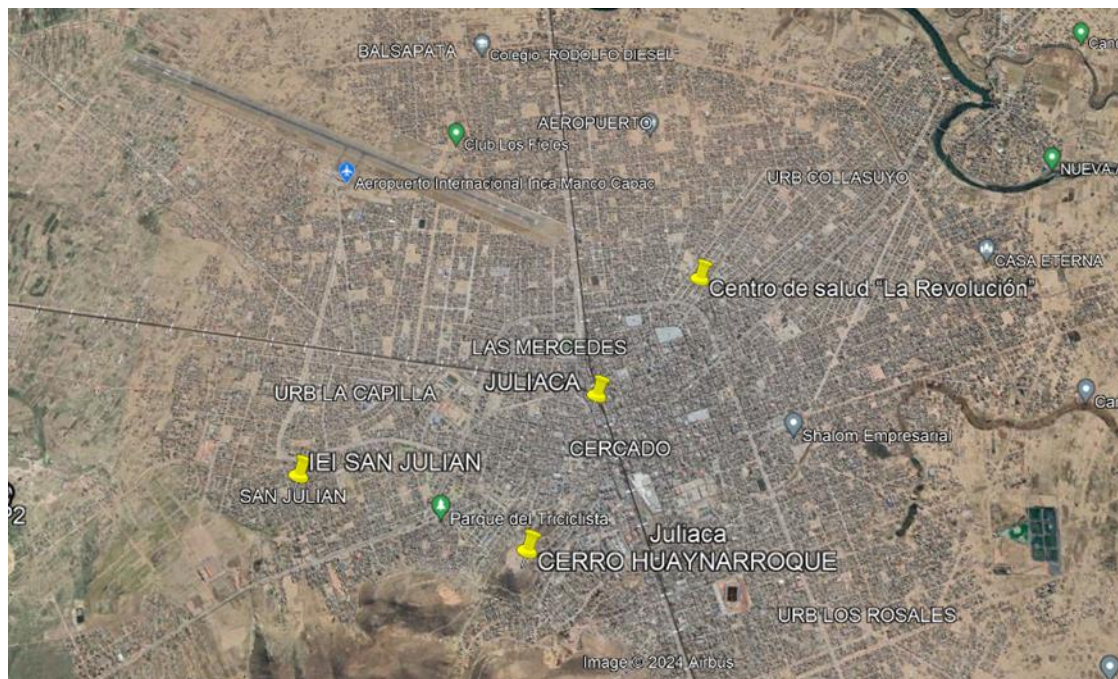
- ✓ Cámara digital
- ✓ Laptop
- ✓ Impresora

3.7. Ubicación de la zona en estudio

La zona en estudio está ubicada en la IEI San Julián de la ciudad de Juliaca; perteneciente a la provincia de San Román del departamento de Puno localizada en las siguientes coordenadas latitud: $15^{\circ}29'51.03''S$, Longitud $70^{\circ}9'21.69''O$ a una altitud de 3831 m.s.n.m.

Figura 1

Ubicación del área en estudio



3.8. Procedimiento metodológico

Para cumplir los objetivos se realizarán los siguientes procedimientos:

ETAPA 1 – Elaboración del test

Primeramente, se realizará la elaboración del Test de escala de percepción emocional con preguntas referentes a las variables a estudiar (inteligencia emocional)

Posteriormente se realizará la **validación** del instrumento (Test de percepción emocional) para determinar si es aplicable, mediante especialistas con grado de maestría, luego de su revisión se procederá a estimar la **confiabilidad** del test con el alfa de Cronbach; Utilizando un grupo de ítems que se prevé que miden el mismo constructo teórico, este enfoque permitirá estimar la fiabilidad del instrumento para su medida.

El alfa de Cronbach mide la fiabilidad suponiendo que los ítems de la escala de Likert evalúan el aspecto y están crecidamente relacionados (Monroy, 2022). La consistencia interna de los ítems evaluados es mayor cuando el valor alfa se aproxima a 1.

Para la evaluación de los coeficientes de alfa de Cronbach se tomará en cuenta lo siguiente:

- alfa $>.9$ es excelente
- alfa $>.8$ es bueno
- alfa $>.7$ es aceptable
- alfa $>.6$ es cuestionable
- alfa $>.5$ es pobre



ETAPA 2 – Aplicación del test

Antes de emplear los talleres de juegos tradicionales a los infantes se realizará el empleo del test; y posteriormente de emplear los juegos tradicionales se realizará el test (pre test y post test), empezando, primeramente solicitando la autorización a los padres de familia para la implementación del instrumento.

Seguidamente se llenará cada ítem para cada niño, manteniendo la confidencialidad de los datos obtenidos.

ETAPA 3 – Procesamiento de datos

Para procesar la información que se obtendrán del instrumento, se utilizará el programa SPSS 25, que facilitará el desarrollo de cuadros y gráficos estadísticos, que servirá para comparar lo resultante del pre y post-test, también utilizaremos el programan Microsoft Excel, que nos permitirá utilizar hojas de cálculo, manipular datos numéricos, crear tablas y gráficos estadísticos en base a la información obtenida del instrumento. Después se utilizarán las herramientas que proporciona la estadística para medir la significación de la correlación y cumplir los propositos de la investigación y demostrar la nulidad de la hipótesis. Estas herramientas incluyen la prueba Chi-cuadrado para el análisis de correlaciones y las pruebas de fiabilidad alfa de Cronbach. Para ello se utilizo el software estadístico SPSS v26 y se garantizará la precisión para determinar si los jóvenes de la IEI San Julián de Juliaca adquieren o no inteligencia emocional mediante los juegos tradicionales.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSION

4.1. Resultados

4.1.1. Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto motivación en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

En la tabla 2 y figura 2, La efectividad del uso de juegos tradicionales como táctica en el fomento de la inteligencia emocional del área de motivación en niños de cinco años de la IEI. San Julián de la ciudad de Juliaca, se evidencia que las pruebas de ingreso y salida, las cuales son evaluadas a través de cinco indicadores. Respecto a la primera señal, «El niño está motivado cuando el profesor lo recibe con cariño», encontramos que el 72% de los niños nunca lo hace en la prueba de ingreso, el 28% lo hace ocasionalmente y el 72% siempre lo hace en la prueba de egreso; En la encuesta de salida, encontramos que el 72% lo hace siempre, el 16% ocasionalmente y el 12% nunca lo hace para la segunda indicación, «El niño muestra satisfacción cuando realiza trabajo en equipo», mientras que el 72% no lo hace nunca y el 28% solo a veces. Además, En la prueba de acceso, se aprecia que el 72% de los niños nunca da su opinión



cuando trabaja en grupo y el 28% lo hace ocasionalmente. Sin embargo, en la prueba de salida, comprobamos que el 80% de los infantes siempre daba su opinión, seguido de un 20% que lo hacía ocasionalmente. En cuanto al cuarto signo, «El niño busca formas de mejorar en las actividades que efectúa», encontramos que, en el examen de ingreso, el 68% de los niños no lo hacía nunca y el 32% lo hacía ocasionalmente. Sin embargo, en el examen de salida, el 76% de los niños lo hizo siempre, el 12% lo hizo ocasionalmente y el 12% nunca lo hizo. En el examen de egreso, encontramos que 72% siempre lo hace, 18% algunas veces lo hace y 10% nunca lo hace, sin embargo, para el 5to indicador, «El niño cumple con las especificaciones señalados por el maestro», encontramos que 80% nunca lo hace y 20% algunas veces lo hace.

Los resultados finales para desarrollar la inteligencia emocional en el área de motivación muestran que en el examen de ingreso el 73% de los participantes nunca realizó los indicadores analizados, mientras que el 27% lo hizo ocasionalmente. En la prueba de salida, sin embargo, encontramos que el 72% de los participantes ya cumplía sistemáticamente los indicadores observados, el 18% lo hacía ocasionalmente y el 10% nunca lo hacía.

.

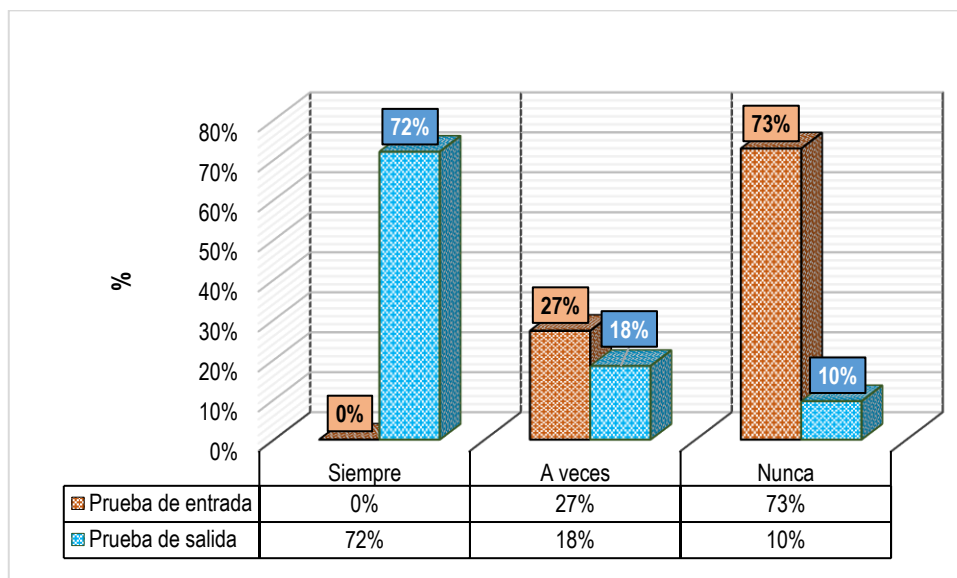
Tabla 2

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.

Indicadores	Prueba de entrada								Prueba de salida							
	Siempre		A veces		Nunca		Total		Siempre		A veces		Nunca		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
El niño(a) se siente motivado cuando la docente lo recibe con amor.	0	0%	7	28%	18	72%	25	100%	18	72%	5	20%	2	8%	25	100%
El niño(a) muestra satisfacción al realizar un trabajo en equipo.	0	0%	7	28%	18	72%	25	100%	18	72%	4	16%	3	12%	25	100%
El niño(a) opina cuando realiza trabajos en equipo.	0	0%	7	28%	18	72%	25	100%	20	80%	5	20%	0	0%	25	100%
El niño(a) busca la manera de mejorar en las actividades que realiza.	0	0%	8	32%	17	68%	25	100%	19	76%	3	12%	3	12%	25	100%
El niño(a) cumple los acuerdos establecidos por la docente.	0	0%	5	20%	20	80%	25	100%	15	60%	6	24%	4	16%	25	100%
Promedio	0	0%	6.8	27%	18.2	73%	25	100%	18	72%	4.6	18%	2.4	10%	25	100%

Figura 2

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.



a) Prueba de hipótesis

Para conocer la eficacia del empleo de los juegos tradicionales en el desarrollo del elemento motivacional se efectúa una prueba de hipótesis mediante Chi-cuadrado de la prueba de entrada y de la prueba de salida con el grupo experimental y los resultados. Teniendo en cuenta las acciones posteriores:

- **Prueba de hipótesis**

Ha: Los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de motivación en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

H0: Los juegos tradicionales no desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de motivación en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

- **Nivel de Significancia:**

El nivel de confianza del 95%, elegimos un umbral de significación o error del 5% o $\alpha = 0.05$,

- **Prueba estadística a usar:**

Elegimos la distribución chi-cuadrado ya que los datos son cualitativos, y su fórmula es la siguiente:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

- **Zona de aprobación y desaprobación:**

Encontramos el valor de la χ^2 tablas $= \chi^2 (K-1) (h-1) = \chi^2 (3-1) (2-1) = \chi^2 2, 0.05 = 5.99$

Región de Rechazo: si χ^2 calculada > 5.99

Región de Aceptación: si χ^2 calculada ≤ 5.99

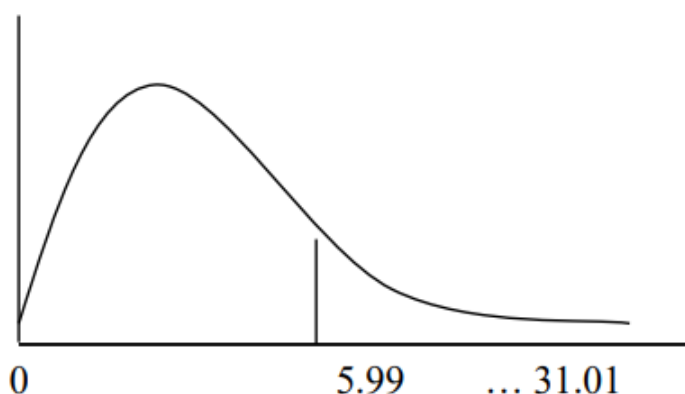


Tabla 3

Cálculo de la prueba estadística: Motivación

Frecuencias observadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	0.6	18.4	19.0
A veces	6.8	4.8	11.6
Nunca	17.6	1.6	19.2
Total	25	25	50

Frecuencias esperadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	9.5	9.5	19.0
A veces	5.8	5.8	11.6
Nunca	9.6	9.5	19.2
Total	25	25	50

Empleando la expresión se calcula los resultados:

$$x_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

$$x_{calculada}^2 = 30.46$$



- **Decisión:**

Después de llevar a cabo el experimento con los niños de la Institución Educativa Inicial (IEI) San Julián ubicada en la ciudad de Juliaca se obtuvieron resultados significativos que destacan la importancia de fomentar la inteligencia emocional en el ámbito de la motivación. Analizando los datos obtenidos y considerando un nivel de significación del 5% (margen de error aceptado en este tipo de estudios) se evidenció una mejora notable en el desarrollo de la inteligencia emocional en la prueba de salida en comparación con la prueba de ingreso.

Los cálculos estadísticos respaldan esta conclusión: el valor de chi cuadrado obtenido en el análisis (χ^2 calculado = 30,46) supera ampliamente el valor crítico de referencia (χ^2 tabla = 5,99), situándose dentro de la región de rechazo. Esto indica que la hipótesis nula que asumía que no habría una mejora significativa en el aspecto de motivación debe ser rechazada. Estos resultados resaltan que la intervención implementada durante el experimento tuvo un impacto positivo, fortaleciendo habilidades emocionales clave como la motivación, lo que resulta crucial para el desarrollo integral de los niños. En este contexto, se refuerza la idea de que trabajar en la inteligencia emocional desde edades tempranas puede generar cambios significativos y beneficiosos en su crecimiento emocional y social.



4.1.2. Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

En la tabla 4 y figura 3 se exhibe los resultados de los exámenes de ingreso y egreso para demostrar el valor del uso de juegos clásicos como táctica para ayudar a los niños con edad de 5 años del IEl San Julián de Juliaca a construir su inteligencia emocional en el área de la empatía. El examen se evalúa utilizando cinco métricas diferentes. En cuanto al signo inicial, «El niño percibe los sentimientos de sus compañeros cuando se encuentran tristes», encontramos que el 72% de los niños nunca lo hace en el examen de ingreso y el 28% lo hace ocasionalmente. Sin embargo, cuando observamos los resultados de la prueba de salida encontramos que el 64% de los estudiantes lo hace siempre y el 28% lo hace ocasionalmente. En cuanto al segundo indicador, «El niño escucha a sus compañeros cuando es necesario», confirmamos que en la prueba de salida el 72% de los encuestados lo hacía siempre además el 24% lo hacía ocasionalmente. En la prueba de adquisición, confirmamos que el 68% de los niños no atendía a un amigo desagradecido en clase, y el 20% lo hacía ocasionalmente. En la prueba de salida, sin embargo, se exhibe que el 76% de los niños se preocupaba siempre por un amigo que no participaba en clase, y el 20% lo hacía esporádicamente. En cuanto a la cuarta señal, que es «El niño ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan», vimos que en la prueba inicial el 72% de los niños no lo hacía nunca y el 28% lo hacía ocasionalmente y que en la prueba de salida el 72% de los niños lo hacía siempre y el 20% lo hacía ocasionalmente. En la prueba de salida vimos que el 80% lo hacía siempre y el



12% ocasionalmente, pero para la sexta señal, «El niño muestra facilidad para relacionarse con otros niños» vimos que el 64% no lo hacía nunca y el 24%, a veces.

Los resultados finales en la mejora de la inteligencia emocional en el área de empatía muestran que en la prueba de salida encontramos que el 72,7% cumple siempre con los indicadores apreciados sin embargo el 20% lo hace ocasionalmente. En la prueba de ingreso el 70,5% no cumple nunca los indicadores analizados sin embargo el 24,9% lo hace a veces y el 4,8% lo hace siempre.

.

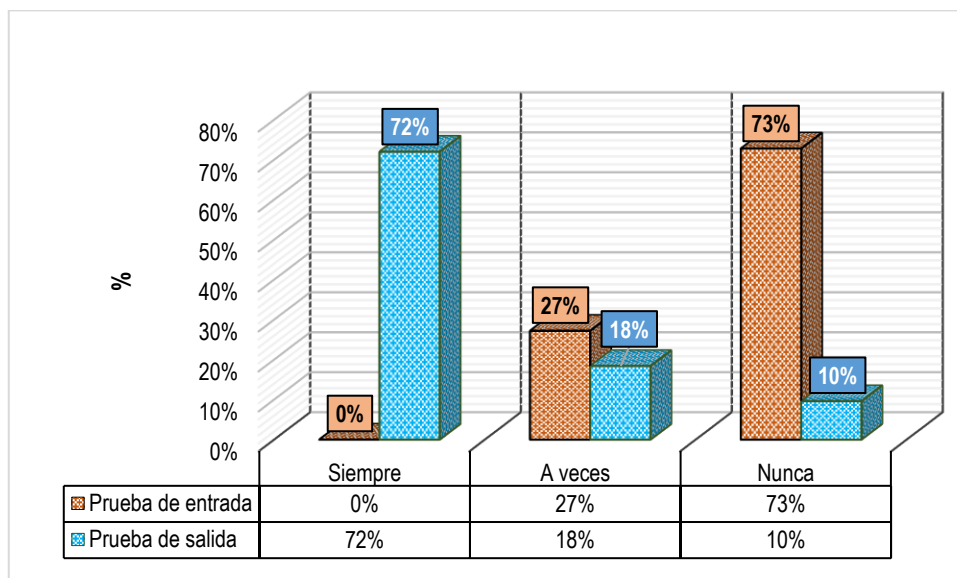
Tabla 4

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.

Indicadores	Prueba de entrada								Prueba de salida							
	Siempre		A veces		Nunca		Total		Siempre		A veces		Nunca		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
El niño(a) comprende los sentimientos de sus compañeros cuando están tristes.	0	0%	7	28%	18	72%	25	100%	16	64%	7	28%	2	8%	25	100%
El niño(a) escucha a sus demás compañeros cuando lo necesita.	0	0%	6	24%	19	76%	25	100%	18	72%	5	20%	2	8%	25	100%
El niño(a) se preocupa por el amigo que no llega a clases.	3	12%	5	20%	17	68%	25	100%	19	76%	5	20%	1	4%	25	100%
El niño(a) ayuda a sus compañeros cuando ellos lo necesiten.	0	0%	7	28%	18	72%	25	100%	18	72%	5	20%	2	8%	25	100%
El niño(a) muestra facilidad para relacionarse con sus compañeros.	3	12%	6	24%	16	64%	25	100%	20	80%	3	12%	2	8%	25	100%
Promedio	1.2	5%	6.2	25%	17.6	70%	25	100%	18.2	73%	5	20%	1.8	7%	25	100%

Figura 3

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.



b) Prueba de hipótesis

Para estimar la efectividad del empleo de los juegos tradicionales en el desarrollo del factor empatía se efectúa una prueba de hipótesis mediante Chi-cuadrado entre las puntuaciones de las pruebas de ingreso y salida del grupo experimental. Teniendo en cuenta las acciones posteriores:

- **Prueba de hipótesis**

Ha: Los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de empatía en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024



H0: Los juegos tradicionales no desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de empatía en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

- **Nivel de Significancia:**

Con un nivel de confianza del 95% elegimos un umbral de significación o error del 5% $\alpha = 0.05$

- **Prueba estadística a usar:**

Elegimos la distribución chi-cuadrado ya que los datos son cualitativos, y su fórmula es la siguiente:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

- **Zona de aprobación y desaprobación:**

Encontramos el valor de la χ^2 tablas $= \chi^2 (h-1) (K-1) = \chi^2 (3-1) (2-1) = \chi^2 2, 0.05 = 5.99$

Región de Rechazo: si χ^2 calculada > 5.99

Región de Aceptación: si χ^2 calculada ≤ 5.99

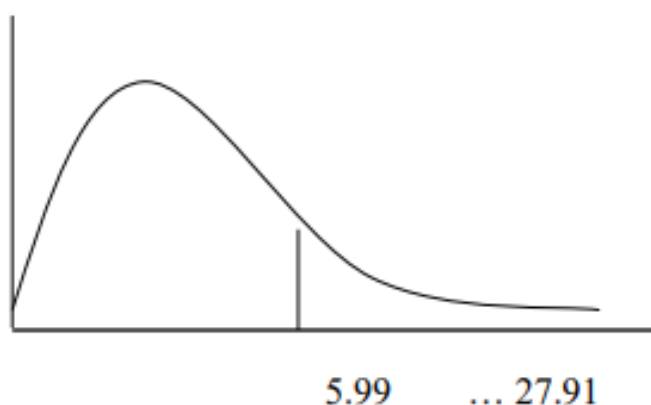


Tabla 5

Cálculo de la prueba estadística: Motivación

Frecuencias observadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	1.2	18.2	19.4
A veces	6.2	5.0	11.2
Nunca	17.6	1.8	19.4
Total	25	25	50

Frecuencias esperadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	9.7	9.7	19.4
A veces	5.6	5.6	11.2
Nunca	9.7	9.7	19.4
Total	25	25	50

Empleando la expresión se realiza el cálculo:

$$x_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

$$x_{calculada}^2 = 27.91$$



- **Decisión:**

Tras llevar a cabo un experimento con los niños de la Institución Educativa Inicial (IEI) San Julián de la ciudad de Juliaca se muestran resultados alentadores que ponen en evidencia el impacto positivo del desarrollo de la inteligencia emocional específicamente en el aspecto de la empatía. Este estudio con un nivel de significación del 5% permitió comparar los avances entre la prueba inicial y la prueba final.

Se mostraron que el nivel de empatía de los niños al finalizar el experimento mejoró significativamente en comparación con el nivel observado al inicio. Los análisis estadísticos lo confirman: el valor de chi cuadrado calculado ($x^2 = 27,91$) es considerablemente mayor que el valor crítico establecido en las tablas (x^2 tabla = 5,99) lo que ubica este resultado dentro de la región de rechazo de la hipótesis nula. Esto significa que la hipótesis inicial que asumía que no habría un cambio notable en el nivel de empatía no es válida.



4.1.3. Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

En la tabla 6 y figura 4, Con la finalidad de demostrar el valor del uso de juegos tradicionales como táctica para fomentar la inteligencia emocional en el área de habilidades sociales en niños de cinco años de la IEI. San Julián de la ciudad de Juliaca -que se evalúa en cinco indicadores- presentamos lo resultante de las pruebas de ingreso y salida. Respecto al primer indicador, «El niño agradece cuando alguien lo ayuda», encontramos que el 72% de los niños nunca lo hace, mientras que el 28% lo hace ocasionalmente. Sin embargo, cuando observamos las respuestas de los niños a la prueba de salida, encontramos que el 62,5% lo hace siempre y el 25% lo hace ocasionalmente. En cuanto a la segunda señal, «El niño interactúa bien con sus compañeros», comprobamos que el 77% de los encuestados no lo hace nunca y el 16% lo hace ocasionalmente. Sin embargo, en el examen de salida, comprobamos que el 76% lo hace siempre y el 24% ocasionalmente. En la prueba de acceso, el 84% de los encuestados nunca o casi nunca hizo la tercera señal, «El niño muestra interés por socializar con sus compañeros de clase», pero el 100% de los encuestados lo hizo en la prueba de salida. En cuanto a la cuarta señal, «Al niño le gusta trabajar en equipo», observamos que el 72% de los niños no lo hace nunca y el 20% lo hace ocasionalmente en la prueba de acceso, mientras que el 72% de los niños lo hace siempre y el 16% lo hace ocasionalmente en la prueba de salida. En la prueba de salida, encontramos que el 64% lo hace usualmente y el 36% ocasionalmente, pero para el 5to indicador, «El niño muestra amistad con



personas dentro de la escuela», encontramos que el 80% nunca lo hace y el 20% ocasionalmente lo hace.

Los resultados globales del fomento de inteligencia emocional en el área de habilidades sociales muestran que en la prueba de ingreso el 76,8% de los participantes nunca realiza los indicadores analizados además el 19,2% lo hace ocasionalmente y sólo el 4,0% lo hace siempre. En la prueba de salida sin embargo vimos que el 75% de los participantes siempre cumplió con los indicadores apreciados y que el 20,3% lo hizo ocasionalmente.

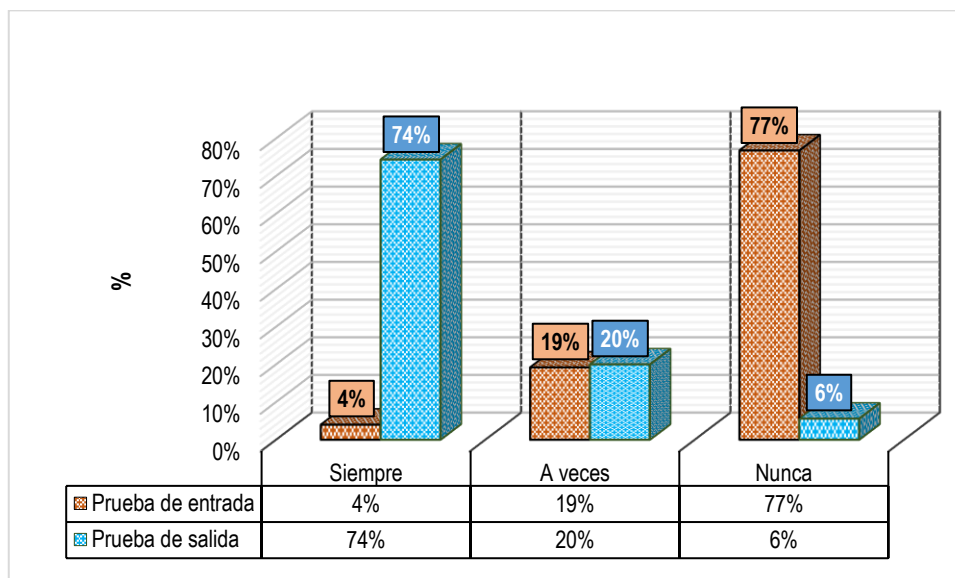
Tabla 6

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.

Indicadores	Prueba de entrada								Prueba de salida							
	Siempre		A veces		Nunca		Total		Siempre		A veces		Nunca		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
El niño(a) agradece cuando alguien lo ayuda.	0	0%	7	28%	18	72%	25	100%	15	60%	6	24%	4	16%	25	100%
El niño(a) interactúa bien con sus compañeros.	2	8%	4	16%	19	76%	25	100%	19	76%	6	24%	0	0%	25	100%
El niño(a) muestra interés al socializarse con sus demás compañeros.	1	4%	3	12%	21	84%	25	100%	25	100%	0	0%	0	0%	25	100%
El niño(a) le gusta trabajar en equipo.	2	8%	5	20%	18	72%	25	100%	18	72%	4	16%	3	12%	25	100%
El niño(a) demuestra amistad a las personas que están dentro del colegio.	0	0%	5	20%	20	80%	25	100%	16	64%	9	36%	0	0%	25	100%
Promedio	1	4%	4.8	19%	19.2	77%	25	100%	18.6	74%	5	20%	1.4	6%	25	100%

Figura 4

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de 5 años de la IEI. San Julián.



c) Prueba de hipótesis

Se utiliza la prueba de hipótesis chi-cuadrado para comparar las pruebas de ingreso y salida del grupo experimental, teniendo en cuenta los resultados para analizar hasta qué punto se aplican los juegos convencionales al ámbito del desarrollo de habilidades sociales. Teniendo en cuenta las acciones posteriores:

- **Prueba de hipótesis**

Ha: Los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

H0: Los juegos tradicionales no desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

- **Nivel de Significancia:**

Hemos seleccionado un nivel de significación del 5%, o $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

- **Prueba estadística a usar:**

Elegimos la distribución chi-cuadrado ya que los datos son cualitativos, y su fórmula es la siguiente:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

- **Zona de aprobación y desaprobación:**

Encontramos el valor de la χ^2 tablas $= \chi^2 (h-1) (K-1) = \chi^2 (3-1) (2-1) = \chi^2 2,0.05 = 5.99$

Región de Rechazo: si χ^2 calculada > 5.99

Región de Aceptación: si χ^2 calculada ≤ 5.99

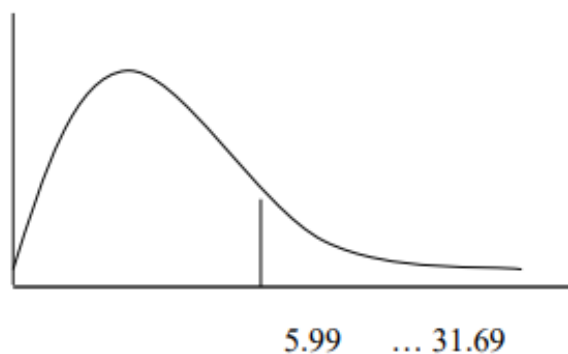


Tabla 7

Cálculo de la prueba estadística: Motivación

Frecuencias observadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	1.0	18.6	19.6
A veces	4.8	5.0	9.8
Nunca	19.2	1.2	20.4
Total	25	25	50

Frecuencias esperadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	9.8	9.8	19.6
A veces	4.9	4.9	9.8
Nunca	10.2	10.2	20.4
Total	25	25	50

Empleando la expresión de calcula:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

$$\chi_{calculada}^2 = 31.69$$

Decisión:

Después de realizar los estudios en los niños IEI San Julián de la ciudad de Juliaca a un nivel de significación o error del 5% se indica que el grado de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en la prueba de salida es mejor que el nivel de desarrollo en la prueba de entrada porque el χ^2 calculado = 31,69 es superior que el chi cuadrado de las tablas χ^2 tabla = 5.99, que concierne a la región de

rechazo. Por ende, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

4.1.4. **Objetivo general: Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024**

En la tabla 8 y figura 5 Con el fin de evaluar la eficacia del uso de juegos tradicionales para mejorar la inteligencia emocional en los estudiantes de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, observamos los resultados finales. Estos resultados son el promedio de las 5 tablas preliminares. Para el objetivo general, vimos que, en el examen de ingreso, el 75,7% de los alumnos, es decir, aproximadamente 19, estaban en la categoría nunca, el 21,5% de los alumnos, es decir, aproximadamente 5, estaban en la categoría a veces, y el 2,8% de los alumnos estaban en la categoría siempre.

Cuando los niños del grupo experimental hicieron la prueba de salida, comprobamos que el 73,1% de ellos -una media de 18 niños- estaban en la categoría de siempre, el 20,5% en la de a veces y sólo el 6,4% en la de nunca.

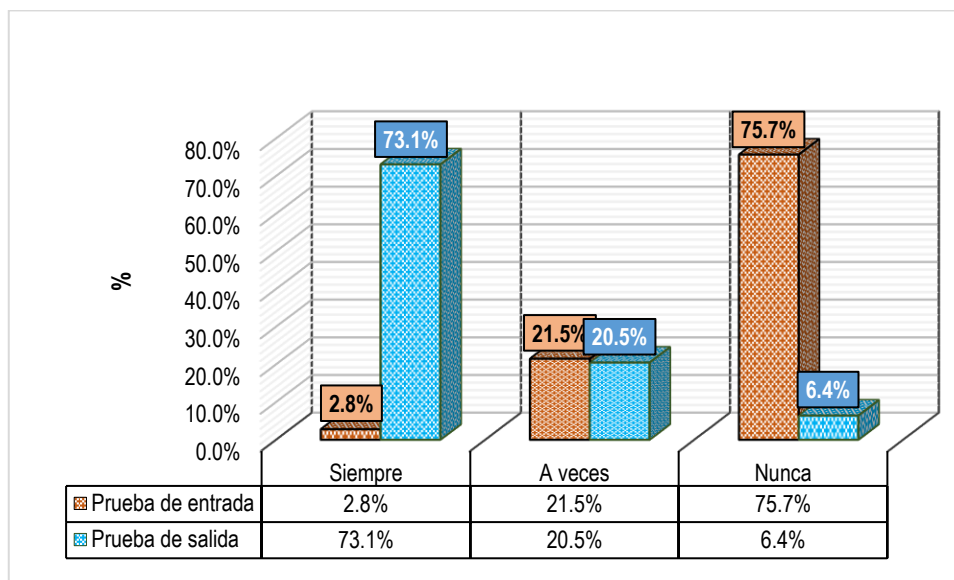
Tabla 8

Eficiencia de la aplicación de los juegos tradicionales en la Inteligencia Emocional en niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca

Indicadores	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0.7	2.8%	18.2	73.1%
A veces	5.4	21.5%	5.1	20.5%
nunca	19	75.7%	1.6	6.4%
Total	25	100.0%	25	100.0%

Figura 5

Eficiencia de la aplicación de los juegos tradicionales en la Inteligencia Emocional en niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca



a) Prueba de hipótesis

Para conocer la incidencia del empleo de los juegos tradicionales para fomentar la inteligencia emocional en los niños de la primera institución educativa San Julián de Juliaca, se efectúa una prueba de hipótesis empleando la prueba de Chi cuadrado entre la prueba de salida y la prueba de ingreso del grupo experimental. Teniendo en cuenta las acciones posteriores:

- **Prueba de hipótesis**

Ha: La aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la inteligencia emocional en niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

H0: La aplicación de los juegos tradicionales no desarrolla la inteligencia emocional en niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024

- **Nivel de Significancia:**

Con un nivel de confianza del 95%, elegimos un umbral de significación o error del 5% o $\alpha = 0.05$,

- **Prueba estadística a usar:**

Elegimos la distribución chi-cuadrado ya que los datos son cualitativos, y su fórmula es la siguiente:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

- **Zona de aprobación y desaprobación:**

Encontramos el valor de la χ^2 tablas $= \chi^2 (h-1) (K-1) = \chi^2 (3-1) (2-1) = \chi^2 2, 0.05 = 5.99$

Región de Rechazo: si χ^2 calculada > 5.99

Región de Aceptación: si χ^2 calculada ≤ 5.99

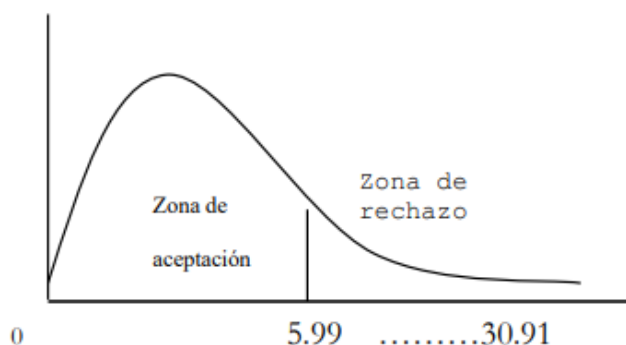


Tabla 9*Cálculo de la prueba estadística: Motivación*

Frecuencias observadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	0.7	18.2	18.9
A veces	5.4	5.1	10.5
Nunca	19.0	1.6	20.6
Total	25	25	50

Frecuencias esperadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	9.5	9.4	18.9
A veces	5.3	5.2	10.5
Nunca	10.3	10.3	20.6
Total	25	25	50

Empleando la ecuación se calcula:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

$$\chi_{calculada}^2 = 31.69$$

- **Decisión:**

Se rechaza la hipótesis nula y aceptamos la alternativa porque el chi cuadrado calculado (χ^2) = 30,91 es mayor que el chi cuadrado (χ^2) de la tabla = 5,99. Esto significa que el uso de talleres de juegos tradicionales favorece el fomento de la inteligencia emocional en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial San Julián hasta el 2024.



4.2. Discusión

Según los resultados obtenidos comparados con Quintero (2024), se asemejan debido a que los juegos son un instrumento útil con el propósito de que los niños desarrollen su inteligencia emocional porque los alumnos enmarcaron las actividades en un entorno de aprendizaje activo y porque los niños no se mostraron desinteresados durante el desarrollo de las actividades. Por lo tanto, se puede decir que el uso y la elección adecuados de las actividades fueron componentes esenciales para la eficacia del aprendizaje. Así mismo con respecto al estudio efectuado por Barbarán & Casaverde (2023), presentan peculiaridades similares los resultados demostraron una relación favorable y modesta entre los juegos y la inteligencia emocional. Como resultado la inteligencia emocional de los juegos tradicionales se ve afectada en un 21%.

De igual forma con respecto al estudio realizado por Revolledo (2022), presentan cierta similitud, descubriendo que las variables juego e inteligencia emocional tienen una asociación algo favorable. Esto sugiere que el uso del juego en su dimensión emocional emotiva ayuda al crecimiento de la inteligencia emocional de los niños; además con respecto a Choquehuanca & Quispe (2022), también son similares con un nivel de significación de 0,05 se demuestra que los juegos tienen un impacto en la inteligencia emocional de los niños. Lo resultante del pretest exhibieron el 50% de los niños recibieron una calificación de B y el otro tanto una calificación de C; sin embargo, después de usar los juegos, el 72,44% de los estudiantes recibieron una calificación de A y el 28,57% recibieron una calificación de B. También se demostró que el uso de los juegos cooperativos tuvo una incidencia positiva en los rasgos de autoconocimiento, autocontrol y empatía.



Y finalmente con respecto a Quispe (2018), también se asemejan los resultados del examen de salida indican que el 63,64% de los participantes alcanzaron un grado superior de inteligencia emocional. Esto sugiere que los educadores, incluidos los futuros educadores de nivel inicial, deben modificar, ampliar, profundizar y utilizar nuevas actividades para elevar los niveles de inteligencia emocional.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Según los resultados. Luego de aplicar el experimento a los niños de la IEI San Julián de la ciudad de Juliaca, a un nivel de error de 5%, se observa que el chi cuadrado calculado, χ^2 calculado = 30,45, es mayor que el chi cuadrado de tablas, χ^2 tabla = 5,99. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa y afirmamos que el grado inteligencia emocional en el aspecto motivación de la prueba de salida es superior comparado con el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación de la prueba de ingreso. Una mayor motivación emocional puede beneficiar a muchas facetas de la vida, como el rendimiento escolar, la colaboración en actividades extraescolares y el coraje ante las dificultades. El éxito a largo plazo depende de rasgos como la autodeterminación y la perseverancia ante la adversidad, que pueden verse influidos por este tipo de crecimiento.

SEGUNDA: Según los resultados se puede afirmar que luego de realizar el experimento en los estudiantes de la IEI San Julián de la ciudad de Juliaca, a un nivel de error del 5%, el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto empatía de la prueba de salida es mejor que el nivel de desarrollo en el aspecto empatía de la prueba de entrada, como lo puede indicar el chi cuadrado de la prueba de salida, χ^2 calculado = 27,91, que es superior que el chi cuadrado de las tablas, χ^2 tabla = 5,99, que concierne a la región de rechazo. La construcción de un entorno social agradable, el éxito de



la comunicación y las interacciones interpersonales pueden verse muy afectados por el desarrollo de la empatía. Además, el desarrollo de vínculos afectivos sólidos depende de la empatía, que tiene efectos positivos tanto en las personas como en las comunidades.

TERCERA: Según los resultados se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula en base al chi cuadrado computado, que está muy por encima del valor crucial del chi cuadrado tabulado y se encuentra dentro de la zona de rechazo. Por lo tanto, con un nivel de error del 5%, se concluye que los niños de la IEI San Julián de la ciudad de Juliaca han desarrollado su inteligencia emocional en mayor grado en la categoría habilidades sociales de la prueba de salida que lo que lo hacían inicialmente antes del experimento. La capacidad de comunicarse eficazmente, de establecer vínculos interpersonales sólidos y de colaborar en diversos entornos puede beneficiarse del desarrollo de las habilidades sociales. La relevancia práctica de los resultados obtenidos queda demostrada por la importancia de estas habilidades tanto en el lugar de trabajo como en la vida cotidiana.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Se recomienda establecer programas permanentes enfocados en actividades que fomenten estos aspectos como la motivación, empatía en los estudiantes. Estos programas pueden incluir juegos tradicionales, talleres de educación emocional, y dinámicas grupales que fortalezcan la autodeterminación y la colaboración, promoviendo un aprendizaje integral..
- SEGUNDA:** Es fundamental que la Unidad de Gestión Educativa Local (UGEL) en coordinación con los directores, implemente talleres de formación para los docentes en estrategias pedagógicas que incorporen el desarrollo de la inteligencia emocional en el aula. Estas capacitaciones deben centrarse en herramientas prácticas para enseñar habilidades como la empatía, la resolución de conflictos y la motivación, asegurando que estas se integren de manera efectiva en las actividades curriculares y extracurriculares.
- TERCERA:** Se recomienda que las instituciones educativas implementen un sistema de seguimiento y evaluación regular para medir el progreso en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes. Que incluyan pruebas similares a las realizadas en el experimento, aplicadas en diferentes etapas del año escolar



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Álava, S. (23 de Junio de 2021). *Guiainfantil*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/aprendizaje/problemas-emocionales-de-los-ninos/>
- Aroca, A. (2023). *Desarrollo de un programa de intervención para mejorar la inteligencia emocional en niños deportistas a través de un juego de mesa: un estudio piloto*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Barbarán, P., & Casaverde, L. (2023). *Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023*. Tarapoto: Universidad Cesar Vallejo.
- Castro, R. (2015). *Recolección de datos*. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Cevallos, A., Flor, A., & Ayala, D. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en el sub nivel inicial 2. *Journal of Science and Research*, 1 - 12.
- Chipana, N., & Meza, I. (2022). *El juego simbólico y la inteligencia emocional en niños de 5 años de la I.E N° 22256 San Antonio de Padua*. Ica: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública San Francisco de Asís .
- Choquehuanca, Y., & Quispe, A. (2022). *Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas 4 y 5 años de la institución*



educativa particular John Nash de Juliaca, 2022. Moquegua: Universidad José Carlos Mariátegui.

Córdova Baldeón, I. (2018). *"Instrumentos de investigación"*. Lima: San Marcos de Aníbal Jesús Paredes Galván.

Cuberos, L. (2021). *El juego infantil en el potenciamiento de la inteligencia emocional, el desarrollo de la empatía y la autorregulación del aprendizaje, en los niños y niñas de Primera Infancia que hacen parte de la estrategia "Aulas felices", orientada desde UNIMINUTO, So.* Bogotá: Corporación universitaria Minuto de Dios.

Cutisaca, N. (2022). *El desarrollo psicomotor y la inteligencia emocional de los niños de cuatro y cinco años de la institución educativa de ciencias "Buen Pastor", distrito de Juliaca, provincia San Román, región Puno, 2021.* Juliaca: Universidad Alas Peruanas.

Díaz, A., & González, S. (2021). *Fortalecimiento de la Inteligencia Emocional a través del Juego Cooperativo en los Niños de transición del colegio I.E.D Antonio Nariño Sede A, en el marco de la Propuesta CRE-SER.* Bogotá: Universidad Libre.

Fernandez, J., & Potenciano, A. (2021). *Conosca mas sobre las obligaciones tributarias.* Chiclayo: Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/75934/Fernandez_TJMA_Potenciano_FA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Galeano, J. (2020). *El Juego como Estrategia Didáctica para Fortalecer la Inteligencia Emocional y Seguimiento de Instrucciones de los Niños y*



Niñas del Grado Párvulos del Gimnasio Psicopedagógico Eagle Tech School, de la Ciudad de Ibagué. Ibagué: Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Gonzales, C., & Jara, M. (2023). *El juego didáctico y la inteligencia emocional en niños de 3 años de la i.e. 50941 - Construcción Civil Santiago - Cusco. Cusco: Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública.*

Guzman, L., & Peña, M. (2019). *Aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para fortalecer la inteligencia emocional en niños del grado 3° de la institución educativa colegio Francisco José de Caldas de la ciudad de San José de Cúcuta. San José de Cúcuta: Universidad de Pamplon.*

Guzmán, L., & Pérez, D. (2023). *El juego una estrategia pedagógica para fortalecer la inteligencia emocional en tres niños con TDAH. Soacha: Corporacion Universitaria Minuto de Dios.*

Hernandez, R., & Fernandez, C. (2018). *Metodologia de la Investigacion. Mexico: McGrawHill Education.*

Huarcaya, B. (2021). *Juegos e inteligencia emocional en estudiantes del II ciclo del distrito de Huancán. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Peru.*

Inga, R., & Rosales, T. (2023). *El juego de roles y la inteligencia emocional en niños de 5 años en una institución educativa de Trujillo, 2023. Lima: Universidad Cesar Vallejo.*

Jimenez, T., & Jimenez, M. (2020). *Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución*



educativa Gilberto Ochoa Galdos, Arequipa- 2019. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Loza, M. (2023). *Aplicación de un programa de juegos lúdicos para mejorar la inteligencia emocional en niños de educación nivel inicial. Puno, 2022.* Lima: Universidad César Vallejo.

Mera, D. (2024). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de quinto grado de educación general básica.* Milagro: Universidad Estatal de Milagro.

Monroy, L. (2022). *Juegos de mesa, una estrategia didáctica para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de tercer grado de educación preescolar.* Ciudad de Mexico: Secretaría de educación Pública.

Niño, M., Ramírez, C., & Rangel, C. (2021). *Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 6 años mediante estrategias pedagógicas que involucran el juego en la ciudad de Bucaramanga.* Bucaramanga: Universidad Santo Tomás.

Paredes, M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa Particular Abraham Lincoln International School - Cercado.* Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.

Pinillos, M. (2023). *Talleres de Juegos afectivos para la inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa particular de Chiclayo.* Chiclayo: Universidad César Vallejo.



- Quintana, M. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 "Cristo Rey Amigo de los Niños" – Nuevo Chimbote, 2016*. Nuevo Chimbote: Universidad Nacional del Santa.
- Quintero, I. (2024). *El juego infantil y la Inteligencia emocional en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa "Doctor Gabriel García Moreno" del cantón Guano*. Riobamba: Universidad Nacional del Chimborazo.
- Quispe, B. (2018). *Aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 288 de Yunguyo Puno 201*. Arequipa: Universidad San Pedro.
- Ramos, M., & Montenegro, C. (2023). *Talleres de Juegos afectivos para la inteligencia emocional en estudiantes del IV ciclo de una institución educativa particular de Chiclayo*. Chiclayo: Universidad Cesar Vallejo.
- Revolledo, A. (2022). *Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.
- Sanchez, C. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020*. Lima: Universidad Católica los Ángeles Chimbote.



ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Consistencia

JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSION DE ANALISIS	INDICADORES	INDICE	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024?	OBJETIVO GENERAL Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024	HIPOTESIS GENERAL La aplicación de los juegos tradicionales desarrolla la inteligencia emocional en niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024	VARIABLE INDEPENDIENTE Aplicación de los juegos tradicionales	Juego motor	Diversidad de Actividades Progresión de dificultad Inclusión y adaptación	Siempre	<u>Tipo de Investigación</u> Aplicativa
				Juego social	Comunicación afectiva Empatía y respeto Colaboración y trabajo en equipo	A Veces	
				Juego cognitivo	Razonamiento lógico Memoria y atención Habilidades de resolución	Nunca	
PROBLEMAS ESPECÍFICOS ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024?	OBJETIVOS ESPECÍFICOS Determinar si los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS Los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de motivación en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024	VARIABLE DEPENDIENTE Inteligencia emocional	Motivación	Participación active Persistencia Busqueda de Desafíos Interns intrinseco	Seimpre	<u>Nivel de investigación</u> Correlacional
¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de la institución educativa	Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños de la institución educativa	Los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de empatía en los niños de la institución		Empatía	Emociones Compartir y cooperar Sensibilidad hacia los demas Ayuda y consuelo	A veces	



inicial San Julián de Juliaca, 2024?	inicial San Julián de Juliaca, 2024	educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024					<u>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN</u>
¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024?	Determinar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024	Los juegos tradicionales desarrollan la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en los niños de la institución educativa inicial San Julián de Juliaca, 2024		Habilidades sociales	Intereacción con pares Comunicación verbal Resolución de conflictos Inclusión y aceptación de la diversidad	nunca	No experimental

Anexo 2. Test de inteligencia emocional

Test de inteligencia emocional						
INSTRUCCIONES						
El presente test; tiene como finalidad adquirir información con respecto a la investigación titulada: "juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños de la institución educativa inicial N° 611 San Julián de Juliaca, 2024"						
El diseño del test tiene opciones de respuesta según escala Likert y cada uno de los valores del 1 al 3 tiene un significado diferente en particular.						
Marque con (X) tu respuesta de acuerdo a tu opinión						
Siempre		A veces		Nunca		
1		2		3		
Dimensión 1: Motivación				1	2	3
01	El niño(a) se siente motivado cuando la docente lo recibe con amor	X				
02	El niño(a) muestra satisfacción al realizar un trabajo en equipo	X				
03	El niño(a) opina cuando realiza trabajos en equipo	X				
04	El niño(a) busca la manera de mejorar en las actividades que realiza	X				
05	El niño(a) cumple los acuerdos establecidos por la docente.	X				
Dimensión 2: Empatía						
06	El niño(a) comprende los sentimientos de sus compañeros cuando están tristes	X				
07	El niño(a) escucha a sus demás compañeros cuando lo necesita	X				
08	El niño(a) se preocupa por el amigo que no llega a clases	X				
09	El niño(a) ayuda a sus compañeros cuando ellos lo necesiten	X				
10	El niño(a) muestra facilidad para relacionarse con sus compañeros			X		
Dimensión 3: Habilidades sociales						
11	El niño(a) agradece cuando alguien lo ayuda	X				
12	El niño(a) interactúa bien con sus compañeros	X				
13	El niño(a) muestra interés al socializarse con sus demás compañeros	X				
14	El niño(a) le gusta trabajar en equipo	X				
15	El niño(a) demuestra amistad a las personas que están dentro del colegio	X				



Validación de instrumento

Opinión de experto

I. DATOS DEL EXPERTO

1. Apellidos y Nombres: Canaza Quispe Victoria Marizol
2. Cargo e institución donde labora: Directora de la I.E.I. N° 611 San Julián
3. Grado académico: Licenciada en educación inicial
4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024
5. Autor del instrumento: Bach: Dionisia Blanca Benavente Yanapa

II. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: EXCELENTE

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 %

Lugar y fecha: JULIACA, 04/09/2024



Lic. Victoria Canaza Quispe
DIRECTORA

.....
Firma del experto
DNI N°: 40545613 Cel: 945241839



Validación de instrumento

Opinión de experto

V. DATOS DEL EXPERTO

6. Apellidos y Nombres: Zayda Roque Coarita
7. Cargo e institución donde labora: Directora de la I.E.I N° 316 La capilla
8. Grado académico: Magister en educación inicial
9. Nombre del instrumento motivo de evaluación: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024
10. Autor del instrumento: Bach: Dionisia Blanca Benavente Yanapa

VI. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X

VII. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: EXCELENTE

VIII. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 %

Lugar y fecha: JULIACA, 04/09/2024



[Firma manuscrita]
Mg. Zayda R. Coarita

Firma del experto
DNI N°: 02412998 Cel: 918951737



Validación de instrumento

Opinión de experto

IX. DATOS DEL EXPERTO

11. Apellidos y Nombres: Chacon Rosel Sabina
12. Cargo e institución donde labora: Directora de la I.E.I. N° 306 Barcia Boniffati
13. Grado académico: Magister en educación inicial
14. Nombre del instrumento motivo de evaluación: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024
15. Autor del instrumento: Bach: Dionisia Blanca Benavente Yanapa

X. PUNTOS DE VALIDACIÓN

DIMENSIONES	INDICADORES	Deficiente	Regular	Buena	Muy buena	Excelente
		0 - 20%	21 - 40%	41 - 60%	61 - 80%	81 - 100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado					X
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en base a la realidad local					X
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia					X
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					X
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para la mejora de las unidades de estudio					X
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos-científicos					X
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones					X
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico					X

XI. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: EXCELENTE

XII. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 100 %

Lugar y fecha: JULIACA, 04 / 09 / 2024





Sabina Rosel
Mg. Sabina Chacón Rosel
DIRECTORA



Firma del experto
DNI N°: 02378872 Cel: 985946053

Anexo 3. Juegos tradicionales aplicados



YACKSES

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Se les invita a los niños (as) a ubicarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller, luego se motiva con un cuento: "El espejo mágico".</p> <p style="text-align: center;"><u>EL ESPEJO MÁGICO</u></p>  <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cómo se sintió Mato cuando su mamá lo abrazó? ○ ¿Cómo se sienten cuando la profesora les recibe con amor? ○ ¿Cuáles son las palabras mágicas? 	<p>Recurso humano. Cuento.</p>	<p>10 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Luego los niños (as) se organizan en grupos de 4, y observan, escuchan y desarrollaran el siguiente juego que consta de una pelotita de jebe y yackses.</p> <p>El juego consiste en tirar los yackses al suelo y luego arrojar la pelotita al aire mientras se recogen los yackses. Se hace más complejo el juego cuando se agregan otros movimientos como palmear otros juegos antes de recoger los yackses.</p> <p>Seguidamente cuando hace caer la pelotita al suelo o hace rebotar dos veces pasara a su compañero para que pueda jugar así sucesivamente los niños disfrutan el juego.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños (as):</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cuándo nos hacíamos daño que hacíamos? ○ ¿Será bueno o malo obedecer las reglas? ○ ¿Qué es lo que más les gustó del juego? ○ ¿El grupo ganador como se sintió? 	<p>Pelotitas de jebe. yackses. Ficha de observación.</p>	<p>10 min.</p>



JUEGO DE TROMPOS

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller.</p>  <p>Luego se les motiva con un cuento: "El pollito desobediente"</p> <p style="text-align: center;"><u>EL POLLITO DESOBELENTE</u></p> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px;"> <p>En un bonito gallinero vivía una gallina con sus seis pollitos, pero uno de ellos era muy desobediente. Una tarde la gallina salió de pasco con todos sus pollitos y antes de cruzar la calle dijo: _ ¡Miren para ambos lados antes de cruzar! El pollito Tomasito no hizo caso a su madre y mientras cruzaba Vio un coche que se acercaba a gran velocidad.</p> <p>Por suerte sólo perdió algunas plumitas. Luego llegaron al gallinero. Al pollito Tomasito le llamaba mucho la atención el fuego, por lo que la madre le advirtió: ¡Tomasito no te acerques mucho al fuego porque te puedes quemar! Pero el pollito Tomasito como era muy desobediente se acercó</p> </div>  <p>Enseguida se le realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cuándo el pollito Tomasito no obedeció que le paso? ○ ¿Será importante que ustedes obedezcan las reglas? ¿Por qué? ○ ¿Qué importante será obedecer a las personas que nos quiere? <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Luego los niños (as) se organizan en grupos de dos, y observan, los materiales como: Trompos, cordeles grandes, pequeños y medianos.</p> <p>Posteriormente los niños(as) desarrollaran el siguiente juego, se utilizan trompos que se encordela y se lanza al suelo utilizando ojo mano, una vez que no logra hacer bailar el trompo absolutamente le pasa a su compañero, así continua el juego.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Quiénes obedecieron las reglas del juego? ○ ¿Será bueno o malo obedecer las reglas? ○ ¿El grupo ganador como se sintió? ○ ¿Cómo se sintieron durante el juego? ○ ¿Qué dificultades tuvieron? 	<p>Recurso humano.</p> <p>Cuento</p> <p>Trompos.</p> <p>Cordeles Ficha de observación.</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p> <p>10 min.</p>

JUEGO DE SILLAS

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Se les invita a los niños (as) a ubicarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller, luego se motiva con un cuento: "El espejo mágico".</p> <p style="text-align: center;"><u>EL ESPEJO MÁGICO</u></p>  <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cómo se sintió Mato cuando su mamá lo abrazó? ○ ¿Cómo se sienten cuando la profesora les recibe con amor? ○ ¿Será importante que las personas nos traten con amor? ○ ¿Les gusta trabajar en equipo? 	<p>Recurso humano. Cuento.</p>	<p>10 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Se les comenta en que consiste el juego de carrera de cucharas, para ello se traza una línea como meta y los niños(as) se colocan en una columna a una distancia de 3 metros de la meta, se le entrega una cuchara y un limón a cada participante.</p> <p>La carrera consiste en que cada jugador camina lo más rápido que pueda con una cuchara en la boca y dentro de la cuchara llevara el limón, así mismo el limón no debe de caer. Si el jugador hace caer pierde la carrera de juego y el que llega al meta primero con el limón en la cuchara gana el juego de carreara.</p>	<p>Cucharas. Limones.</p>	<p>20 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños(as):</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Durante el juego se sintieron motivados? ○ ¿Cómo trataste a tus compañeros durante el juego? ○ ¿Cómo se sintieron al realizar el juego en equipo? ○ ¿El equipo ganador como se sintió? ○ ¿Les gusto el juego? ¿por qué? ○ ¿Qué dificultades tuvieron? 	<p>Ficha de observación.</p>	<p>10 min.</p>

JUEGO DE SACOS




Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y se motiva con un cuento "Las normas del aula"</p>  <p>Luego realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trato el cuento? ○ ¿Para que servirán los acuerdos? ○ ¿En qué lugar se establecen los acuerdos? ○ ¿Será importante cumplir los acuerdos? 	<p>Recurso humano. Cuento</p>	10 min.
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Los niños (as) se organizan en grupos de 2 y se introducen en los sacos y se colocan en columna sobre la línea blanca (línea de partida) dejando un espacio al lado de su compañero y los otros niños(as) se sientan a observar y a esperar su turno. Así mismo los niños(as) sobre la línea blanca al escuchar el silbato empiezan a saltar con los dos pies y sujetando el borde del saco con sus dos manos. El que llega primero a la meta será el ganador</p>	<p>Sacos. silbato. Cinta más King.</p>	20 min.
<p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cómo se sintieron durante el juego? ○ ¿Quiénes cumplieron las normas del juego? ○ ¿Quiénes no cumplieron las normas del juego? ¿Por qué? ○ ¿Cómo hemos jugado? ○ ¿Qué dificultades tuvieron durante el juego? 	<p>Ficha de observación.</p>	10 min.

JUEGO DE SOGAS


Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller; luego se les motiva con un cuento, "Hace mucho frío".</p> <p>Érase una vez un bosque repleto de árboles cubierto de nieve, era invierno y hacía frío, muuuucho frío. Pero un día se despertaron asustados con el ruido de una gran máquina que estaba derribando todos los árboles. Aterrados los animales corrían de un lado a otro intentando salvar a sus familias. Papá ardilla al darse cuenta de lo que ocurría cerró la puerta de su casa. La mamá ardilla preocupada le preguntó: ¿que pasa afuera" y el papá ardilla le contestó: - No te preocupes, nuestro árbol es el más grande y no nos va a pasar nada. Pero mamá ardilla sabiendo que sus vecinos tenían dificultades le dijo: - y nuestros amigos, debemos ayudarles, tenemos espacio, comida... y ellos nos necesitan. El papá ardilla no lo pensó dos veces y corrió a ayudar y llamar a sus vecinos. En un ratito la casa de la ardilla estaba llena de animales, todos estaban a salvo y tan contentos que parecía que había llegado la primavera.</p> <p>Luego se le menciona las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿La mamá ardilla por quienes se preocupaba? ○ ¿Quiénes estaban en peligro y quien las ayudo? ○ ¿Qué mensaje nos da el cuento? <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Los niños (as) se organizan en grupos de tres. En donde dos ellos se encargarán de hacer rodar la soga y cantar y el otro saltara al ritmo de la canción.</p> <p style="text-align: center;">Manzanita verde dime, cuántos años tienes tú, Yo tengo 5 años, 1,2,3,4,5 Y ahora date una vuelta y sales.</p> <p>Los niños (as) deben entrar y saltar según la melodía, y después salir. Si uno de los jugadores falla al saltar ocupara uno de los lugares de los niños que se la quedan dando vueltas a la soga.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños (as):</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué dificultades tuvieron? ○ ¿Ayudaste a tu compañero (a)? ○ ¿Cuándo el compañero (a) se hacia el daño como se sintieron? 	<p>Recurso humano.</p> <p>Soga.</p> <p>Cinta más King.</p> <p>Ficha de observación.</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p> <p>10 min.</p>




JUEGO DE LA GALLINITA CIEGA

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y luego se motiva con una canción "Ayudar a los demás".</p>  <p>Luego se realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata la canción? ○ ¿En qué momento ayudan a sus compañeros(as)? ○ ¿Ayudar a los amigos(as) será importante? ¿Por qué? 	<p>Recurso humano.</p> <p>Canción.</p>	<p>10 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales como: pañuelos, bufandas pequeños y medianos.</p> <p>Luego elegimos a dos niños (as) para el sorteo al que pierde se le tapa los ojos a un niño (a) para que sea la gallinita ciega.</p> <p>Posteriormente empieza el juego y se le pregunta la edad y se le da un número de vueltas. Los jugadores le preguntan: Gallinita ciega ¿qué es lo que se te ha perdido?, ella o él responde: Una aguja y un dedal. Los jugadores dicen: Yo lo tengo y no te lo quiero dar.</p> <p>Todos se mueven a su alrededor y la gallinita trata de atrapar a uno. Al lograrlo tiene que decir a quién atrapo. Si lo adivina, ese se convierte en la gallina ciega y se vuelve a empezar de nuevo el juego así sucesivamente.</p> 	<p>Pañuelo.</p> <p>Ficha de observación.</p>	<p>20 min.</p> <p>10 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños (as):</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cuándo nos hacíamos daño que hacíamos? ○ ¿Qué es lo que más les gustó del juego? ○ ¿Cómo se sintieron con ojos vendados? ○ ¿Qué emociones expresaron en el juego? 		

JUEGO DE EL LOBO

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y luego se motiva con un cuento "La importancia del trabajo en equipo".</p> <p style="text-align: center;"><u>LA IMPORTANCIA DEL TRABAJO EN EQUIPO</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Luego se realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata el cuento? ○ ¿Cómo las dos hormigas lograron trasladar la hoja? ○ ¿Cuándo alguien necesita ayuda trabajan en equipo? ○ ¿Será importante trabajar en equipo? 	<p>Recurso humano. Cuento.</p>	<p>10 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Seguidamente se les explica las reglas del juego y se escoge dos niños, luego se realiza el sorteo con la moneda el que gana será el lobo, el cual se sitúa en el centro del patio, mientras que todos los demás se colocan en un extremo. El lobo dice: ¿Quién teme al lobo?, y los jugadores contestan: "yo no". E intentan pasar del extremo en que se encuentran, al contrario. Si en el intento es tocado alguno de los jugadores por el lobo, éste se queda en el centro formando una muralla para impedir el paso de los jugadores. Finalmente se debe quedarse solo un niño(a) para que sea el ganador y vuelva a ser el lobo para jugar de nuevo.</p>	<p>silbato.</p> <p>Ficha de observación.</p>	<p>20 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cómo juraron? ○ ¿Durante el juego trabajaron en equipo? ○ ¿Les gusto jugar en equipo? ○ ¿Qué dificultades tuvieron? 		<p>10 min.</p>

JUEGO DE LAS ESCONDIDAS

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en media luna en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller. Luego escuchan atentamente el cuento: "EL PAIS DEL SILENCIO".</p>  <p>Posteriormente se le cuestiona las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata el cuento? ○ ¿Cómo caminaba la gente? ○ ¿Por qué no hacían ruido? 	Recurso humano.	10 min.
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Posteriormente se les da a conocer el juego. Luego mediante una dinámica "papa se quemó" se elige de forma democráticamente a un niño (a) quien buscara a los de más. El niño (a) elegido tendrá que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida.</p> <p>Seguidamente los niños (as) que se van a esconder tendrán que hacerlo de manera silenciosa (en puntas de pies). Al terminar de contar, el niño (a) debe avisar diciendo "ya voy" y comenzar a buscar a los demás, si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr donde se estaba contando "llamado casa" y tocarlo.</p> <p>Una variante del juego consiste en el que el niño que busca no debe tocar a quien encuentre, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la niña (o).</p>	<p>maskaras. silbato.</p> <p>Ficha de observación.</p>	20 min.
<p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Finalmente, los niños (as) inhalan y exhalan y posteriormente se realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué aprendimos hoy? ○ ¿Qué dificultades tuvieron? ○ ¿Cómo se sintieron cuándo no lograron llegar a la meta? ¿Por qué? ○ ¿Qué emociones expresaron? 		10 min.



UNIVERSIDAD ANDINA

"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

DICTAMEN N° 988-2024-OI-VRI

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PARA : Unidad de Investigación de Educación

DE : Oficina de Investigación

ASUNTO : Dictamen sobre Borrador de Trabajo de Investigación

FECHA : Juliaca, 03 de Noviembre del 2024



Señores Unidad de Investigación, remitimos el resultado de la revisión de originalidad con el software TURNITIN del borrador del trabajo de investigación presentado por el autor:

BENAVENTE YANAPA, DIONISIA BLANCA

con la denominación **JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024** asesorado por **Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS** con el porcentaje **Apto de 22%** para su sustentación en la fecha que disponga la comisión de Grados y Títulos.



UNIVERSIDAD ANDINA
NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ

Dr. José D. Choquehuanca Catina
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN





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

SOLICITO: PERMISO PARA LA EJECUCIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN
Lic. VICTORIA MARIZOL CANAZA QUISPE

Yo, **DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA**, identificada con DNI N° 71953252, ante Ud., respetuosamente me presento y expongo lo siguiente:

Que, siendo egresada y bachiller de la Carrera Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez, es que me dirijo a su digna autoridad con la finalidad de solicitar que me otorgue el permiso respectivo, para realizar la ejecución de trabajo de investigación y de acopio de datos de mi tesis de pre grado titulado: "JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024".

POR LO EXPUESTO:

Agradezco anticipadamente su gentil atención, lo cual ruego a Ud. Acceder mi solicitud por ser justa y legal.

Juliaca, 26 de agosto de 2024

DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA
DNI N° 71953252


Lic. Victoria Marizol Canaza Quispe
DIRECTORA

DIRECTORA



INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611

SAN JULIÁN - JULIACA

CONSTANCIA

**EL QUE SUSCRIBE DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 611 SAN JULIÁN**

Lic. VICTORIA MARIZOL CANAZA QUISPE

HACE CONSTAR:

Que el Bachiller **DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA**, identificada con DNI N° 71953252, egresada de la Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez", ha ejecutado el proyecto de tesis titulado "**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024**", cumpliendo eficientemente el proceso de aplicación según el cronograma presentado.

Se expide el presente documento a solicitud del interesado para el uso y fines que viere por conveniente.

Juliaca, 12 de setiembre de 2024



[Signature]
Lic. Victoria Marizol Canaza Quispe
DIRECTORA

Anexo 4. Panel fotográfico



Nota. Institución educativa inicial San Julián



Nota. Obtención del permiso para la aplicación del instrumento



Nota. Explicación a los niños sobre los juegos que se aplicara



Nota. Explicación a los niños sobre los juegos que se aplicara



Nota. Desarrollo de los juegos tradicionales



Nota. Desarrollo de los juegos tradicionales



Nota. Desarrollo de los juegos tradicionales



Nota. Desarrollo de los juegos tradicionales



Nota. Desarrollo de los juegos tradicionales



Nota. Desarrollo de los juegos tradicionales



ANEXO I
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

AUTORIZACIÓN PARA LA INCORPORACIÓN DE LOS
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN
EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL UANCV

Formato digital

Fecha de entrega: _____

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: DIONISIA BLANCA BENAVENTE YANAPA

Dirección: JR. PATALLA 130

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 71953252

Teléfono: 999414128 email: blancabenaventeyanapa@gmail.com

Nombres y Apellidos: _____

Dirección: _____

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: _____

Teléfono: _____ email: _____

Facultad y/o Escuela de Posgrado: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Escuela Profesional o Mención: EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Título o Grado Académico a optar: LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL INTERCULTURAL BILINGÜE

Asesor: Dr. FREDY TORIBIO CHALCO VARGAS

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 611 SAN JULIÁN DE JULIACA, 2024

Palabras claves, (3 a 5 términos): Juegos tradicionales, inteligencia emocional, motivación

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{1,2}?

1,2

¹ Indicar si su producción intelectual ha empleado recursos tales como, instalaciones, laboratorios, insumos, equipos, bases de datos, asesoría técnica por parte del personal de la UANCV, financiamiento, entre otros relacionados.

² Si su producción intelectual se desarrolló en la UANCV totalmente o parcialmente, deberá autorizar el depósito en el Repositorio de manera obligatoria.



2. Referencia de tesis:

Bachiller Título 2da Especialidad Maestría Doctorado

3. Licencias:

a) Licencia estándar:

Bajo los siguientes términos, autorizo el depósito de mi tesis en el Repositorio Digital de la UANCV.

Con la autorización de depósito de mi producción Intelectual, otorgo a la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi producción intelectual (incluido el resumen), en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido o por conocerse, a través de los diversos servicios por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de tesis UANCV, colección de producción intelectual, entre otros, en el Perú y en el extranjero por el tiempo y veces que considere necesarias, y libres de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" podrá reproducir mi producción intelectual en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que la producción intelectual es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicha producción intelectual no infringe derechos de autor de terceras personas.

La Universidad Andina "Néstor Cáceres Velásquez" consignará el nombre del y/o los autor(es) de la producción intelectual, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la licencia.

Autorizo su publicación (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente,
 Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (d/m/a): _____
 No autorizo.

b) Licencia CREATIVE COMMONS 4.0 INTERNACIONAL:

Si usted concede una licencia CREATIVE COMMONS sobre su producción intelectual, mantiene la titularidad de los derechos de autor de esta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de esta, bajo las condiciones siguientes:

¿Quiere permitir usos comerciales de su producción intelectual?

Sí: significa que usted permite la reproducción, distribución y comunicación pública de la producción intelectual incluso con fines comerciales.

No: significa que usted permite la reproducción, y comunicación pública de la producción intelectual, pero sin fines comerciales.

Sí autorizo
 No autorizo



Jurisdicción de su Licencia

Todas las licencias CREATIVE COMMONS son de ámbito mundial, sin embargo, usted puede elegir entre la opción "internacional" o una adaptada a su jurisdicción, como para el caso peruano.

La opción "internacional" emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales; en cambio, la adaptada a su jurisdicción, recoge las particularidades de la legislación peruana.

En consecuencia, **la opción "internacional" goza de una mayor eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.** Mientras que la opción adaptada a la jurisdicción del Perú goza de una mayor eficacia ante los tribunales peruanos.

Internacional

Nacional

Línea de investigación: GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P03

Firma de Autor



huella digital

10/12/2024

Fecha