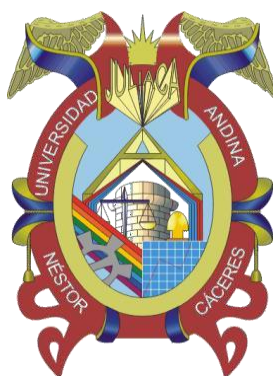




**UNIVERSIDAD ANDINA**  
**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**



**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA  
EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DE SAN PEDRO  
DE PUTINA PUNCCO – SANDIA, 2021**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR**  
**MAGDALENA COAQUIRA SUCA**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN:**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**JULIACA - PERÚ**  
**2022**



**UNIVERSIDAD ANDINA**

**NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DE SAN PEDRO DE PUTINA PUNCCO – SANDIA, 2021**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR**

**MAGDALENA COAQUIRA SUCA**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN:  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL**

**APROBADO POR:**

**PRESIDENTE**

:

  
Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER

**PRIMER MIEMBRO**

:

  
Dra. DANYA CASTILLO MONROY

**SEGUNDO MIEMBRO**

:

  
Dr. TEÓFILO CONDORI TIPULA

**ASESOR DE TESIS**

:

  
Mgtr. BERTHA BEJAR PARRA

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

:

GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN - P01



#### RESOLUCIÓN DECANAL N° 064-2022-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 10 de octubre de 2022.

#### VISTOS:

El Expediente N°. CU-33308 presentado por el (la) egresada: COAQUIRA SUCA, Magdalena, quien ha solicitado, fecha y hora de Sustentación del Trabajo de Investigación titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DE SAN PEDRO DE PUTINA PUNCCO-SANDIA , 2021 para optar el Bachiller en Educación Inicial.

#### CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador del Trabajo de Investigación titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DE SAN PEDRO DE PUTINA PUNCCO-SANDIA , 2021 ha emitido su dictamen favorable para su sustentación.

Qué, 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.

Que, 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 del Trabajo de Investigación titulada: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DE SAN PEDRO DE PUTINA PUNCCO-SANDIA , 2021 presentado por el (la) Egresada: COAQUIRA SUCA, Magdalena para la sustentación del Trabajo de Investigación, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE:	Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER
1ER. MIEMBRO:	Dra. DANYA CASTILLO MONROY
2DO MIEMBRO:	Dr. TEÓFILO CONDORI TIPULA
ASESOR DE TESIS:	Mgtr. BERTHA BEJAR PARRA

**SEGUNDO:** Fijar fecha y hora para el Trabajo de Investigación, para el jueves 13 de octubre del 2022 a horas 9.am. en el Salón de Grados y Títulos de la facultad de Ciencias de la Educación ubicado en la ciudad universitaria.

**TERCERO:** Ratificar y reconocer como asesor (A) del Trabajo de Investigación al docente ordinaria Mg. BERTHA BEJAR PARRA.

**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)  
LWCC/myhc.



UNIVERSIDAD ANDINA  
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"  
Dr. Leopoldo Condori Cari  
Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación  
JULIACA - PERÚ



## JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DE SAN PEDRO DE PUTINA PUNCCO – SANDIA, 2021

### INFORME DE ORIGINALIDAD

24%

INDICE DE SIMILITUD

23%

FUENTES DE INTERNET

9%

PUBLICACIONES

15%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://1library.co">1library.co</a> Fuente de Internet	5%
2	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
3	<a href="http://repositorio.uap.edu.pe">repositorio.uap.edu.pe</a> Fuente de Internet	3%
4	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
5	<a href="http://repositorio.unap.edu.pe">repositorio.unap.edu.pe</a> Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	1%
7	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%



### Metadatos complementarios – UANCV\_

<b>Datos de autor</b>	
Nombres y apellidos	MAGDALENA COAQUIRA SUCA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40192202
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0007-7714-479X">https://orcid.org/0009-0007-7714-479X</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	Mgtr.BERTHA BEJAR PARRA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02039791
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0003-1881-4291">https://orcid.org/0000-0003-1881-4291</a>
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres y apellidos	Dr. EDUARDO MIRANDA QUISBER
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02430962
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres y apellidos	Dr. DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	41007095
<b>Miembro del jurado 2</b>	
Nombres y apellidos	Dr. TEOFILO CONDORI TIPULA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02039791
<b>Miembro del jurado 3</b>	
Nombres y apellidos	No aplica.
Tipo de documento	No aplica.



Número de documento de identidad	No aplica.
<b>Datos de investigación</b>	
Línea de investigación	GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN – P01
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin Financiamiento.
Ubicación geográfica de la investigación	Edificio: Institución Educativa Inicial N° 291 DE San Pedro de Putina País: Perú Departamento: Puno Provincia: Sandia Distrito: Putina Puncco Latitud: 14° 54' 42.826" Longitud: 69° 52' 17.718"
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Setiembre 2021- Octubre 2022
URL de disciplinas OCDE <a href="https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html">https://concytec-pe.github.io/Peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html</a> - Librería	<b>Ciencias de la Educación</b> <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.00</a>



UNIVERSIDAD ANDINA  
"NÉSTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"

*Dr. Rolinda Flores Aguilar*  
DIRECTOR  
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN  
FAC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



### DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo MAGDALENA COAQUIRA SUCA, identificado con DNI Nro. 40192202 en mi condición de egresado de:

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

EDUCACIÓN INICIAL

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

"JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 291 DE SAN PEDRO DE PUTINA PUNCCO-SANDIA, 2021"

Asesorado por: Mgtr. BERTHA BEJAR PARRA

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 18 de NOVIEMBRE del 2025

ASESOR (A)

MAGDALENA COAQUIRA SUCA  
DNI: 40192202





## DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación lo dedico a quienes me inculcaron responsabilidad, honestidad y perseverancia con vocación de servicio a los niños.

A mis hijos: **Jimena, Marcelo, Nicol y Carlos** y a mi esposo **Severino** por el amor que me brindan día a día, por darme la sonrisa que me alienta.



## AGRADECIMIENTO

A la Facultad de Ciencias de la Educación, la cual nos permite seguir mejorando nuestra formación académica.

No podemos dejar de lado a los docentes, que nos han ofrecido sus conocimientos, para ampliar nuestro saber.

Al compañero de mi vida Severino por su apoyo incondicional en todos los aspectos.



## ÍNDICE

ÍNDICE .....	i
RESUMEN .....	iv
ABSTRACT .....	v
INTRODUCCIÓN .....	vi

### CAPÍTULO I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA .....	1
1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA .....	3
1.2.1 Problema general.....	3
1.2.2 Problema específicos.....	3
1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	4
1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN .....	5
1.4.1. Objetivo general.....	5
1.4.2. Objetivos específicos .....	5

### CAPÍTULO II

#### MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.....	6
2.1.1. A nivel internacional.....	6
2.1.2. A nivel nacional.....	7
2.2. BASES TEÓRICAS.....	9
2.2.1. Los juegos.....	9
2.2.2. Inteligencia Emocional. ....	20
2.3. HIPÓTESIS .....	26
2.3.1. Hipótesis general .....	26



2.3.2. Hipótesis específicos .....26

2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES .....28

**CAPÍTULO III**

**METODOLÓGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN.....29

3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN .....29

3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....29

3.4. POBIACIÓN Y MUESTRA .....30

    3.4.1. Población .....30

    3.4.2. Muestra .....31

3.5. UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN.....31

3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN .....31

    3.6.1. Técnica .....31

    3.6.2. Instrumento .....32

3.7. PLAN DE RECOLECCION DE DATOS .....32

3.8. PLAN DE TRATAMIENTO DE DATOS.....33

3.9. MÉTODO DE ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO.....33

    3.9.1. Prueba de hipótesis .....33

        3.9.1.2 Hipótesis Nula .....33

    3.9.2. Prueba de t-student.....34

**CAPÍTULO IV**

**RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN  
.....36

CONCLUSIONES .....44



RECOMENDACIONES .....	46
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	47
ANEXOS.....	49



## RESUMEN

La investigación motivo del presente informe está orientado por la siguiente interrogante  
¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021?

El objetivo general de la investigación fue determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021.

La investigación es aplicada, con diseño cuasi experimental, siendo los instrumentos de investigaciones utilizadas la ficha de observación (pre y post test) esto me permitió registrar los comportamientos y actitudes de los niños y niñas de la muestra.

La investigación cuenta con una muestra total de 47 niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021.

La conclusión principal a la que llego es la siguiente: la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco - Sandia.

**Palabras Clave:** Juegos tradicionales, Inteligencia emocional.



## ABSTRACT

The research reason for this report is guided by the following question: To what extent do traditional games improve the development of emotional intelligence of 4-year-old boys and girls from institución educativa inicial N ° 291 De San Pedro De Putina Puncco – Sandia, 2021?

The general objective of the research is to determine to what extent traditional games improve the development of emotional intelligence in 4-year-old boys and girls from institución educativa inicial N ° 291 De San Pedro De Putina Puncco – Sandia, 2021.

The research is applied, with a quasi-experimental design, with the research instruments used being the observation sheet (pre and post test), this allowed me to record the behaviors and attitudes of the boys and girls in the sample. The research has a total sample of 47 4-year-old boys and girls from the institución educativa inicial N ° 291 De San Pedro De Putina Puncco – Sandia, 2021.

The main conclusion I reached is the following: the application of traditional games significantly improves the development of emotional intelligence of 4-year-old boys and girls from institución educativa inicial N ° 291 De San Pedro De Putina Puncco - Sandia.

**Key Words:** Traditional games, Emotional intelligence.



## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulada: los juegos tradicionales para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021. En la actualidad podemos observar como la aplicación de los juegos tradicionales contribuye mucho en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas. La verdadera importancia de los juegos tradicionales en el procedimiento de aprendizaje de los niños va adquiriendo conocimientos, expresiones y situaciones a través de esta estrategia. El presente trabajo de investigación tiene la finalidad de la determinación de la influencia de los juegos tradicionales para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia 2021. Esta investigación está estructurada en los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I: Consta del planteamiento del problema de investigación como la descripciones, determinación, justificación, objetivos del estudio realizado.

CAPÍTULO II: Consta el marco teórico, antecedentes o estudios realizados a nivel internacional, nacional y local, base teórica referida a las dramatizaciones de cuentos, expresión oral, formulaciones de hipótesis, operacionalización de variables.

CAPÍTULO III: Consta del tipo y diseño de investigación, población y muestra de estudio, técnicas e instrumentos de recolección de datos, plan de tratamiento de datos.

CAPÍTULO IV: Consta de los resultados de investigación, descripciones de los resultados y comprobación o prueba de la hipótesis de investigación.



Finalmente se presentan las conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas, los Anexos: Anexo 1: Matriz de Consistencia, Anexo 2: Instrumentos de Recolección de Datos y otros.



## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACION

#### 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En los últimos años de nuestra sociedad se ha observado que la era digital está en todos los campos, esta era sin duda es un gran avance para la humanidad, pero qué pasa si no utilizamos de forma racional, en especial con los niños y niñas, hoy en día podemos observar que las mamás y papas optan por entregarles un celular, tabletas entre otros medios digitales para que de esa forma mantenerlos tranquilos a sus pequeños. En la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco, también se observó que los padres y madres entregan celulares a sus hijos e hijas y estos pequeños quedan hipnotizados frente a la pantalla generándoles así una vida sedentaria, cuando no aparecieron los celulares la vida diaria de los infantes era más sencilla y más sana porque los niños jugaban de manera genuina, intelectual, social estos juegos convencionales ayudan a los niños y niñas en el desarrollo de la inteligencia emocional nos referimos a juegos tradicionales.

Según (Ginez, 1997), indica que los juegos tradicionales siempre han



estado presentes a lo largo de nuestra historia como un medio importante en cada cultura. Con esto podemos comprender que los juegos tradicionales han perdurado por generaciones en generaciones en estos últimos años se observa que se está dejando de jugar estos juegos al aire libre. Al dejar de jugar estriamos perdiendo parte de nuestra identidad. En importante tomar conciencia respecto a estos juegos tradicionales para que los niños y niñas empiecen a jugar con más frecuencia estos juegos.

Por otro lado, también se observa que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco tiene problemas en el manejo de sus emociones como: en la empatía algunos estudiantes se muestran indiferentes ante el problema de sus compañeros, incluso no falta quien se burle del problema ajeno; la motivación de uno mismo, el autocontrol, en las relaciones interpersonales, es evidente que muchos niños y niñas no han desarrollado es inteligencia emocional.

Los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco, no expresan sus emociones, pocas veces se relacionan con sus compañeros, ya no practican ningún tipo de juegos. Por las razones mencionadas se decidió investigar el dominio de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional.

La mayoría de los niños y niñas tienen sentimientos y/o emociones de rabia, frustración agresivos, egoístas, muy sensibles ante una llamada de atención, dudan de su capacidad de lograr un aprendizaje, por estas



razones esta investigación estudio los juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional, es en esta etapa de los infantes debemos desarrollar al máximo esta inteligencia.

## 1.2. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

### 1.2.1 Problema general

¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021?

### 1.2.2 Problema específicos

- ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo del autocontrol de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la empatía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021?



### 1.3. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación, que se presenta es justificable por la importancia que presta al reconocer que tan importante es la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional para mejorar el aprendizaje significativo, para mejorar este problema. Utilizamos los juegos tradicionales para el desarrollo de la inteligencia emocional.

Esta actividad se da espontáneamente, debe ser aprovechada en forma adecuada realizando una planificación sistemática y acompañado de la evaluación por ser importante, para que el niño pueda expresarse bien por medio de estas actividades de a conocer y expresarse sus experiencias vividas, utilizando los juegos tradicionales.

Por lo cual considero que es de suma importancia realizar el siguiente trabajo, ya que en su diseño nos permite el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas, así mismo nos permitirá analizar nuestra realidad, también servirá para que futuras investigaciones que traten de dar solución a esta problemática.

Con este resultado de la presente investigación se aportará al mejoramiento que los niños y niñas de la I.E.I N° 291 obtén por los juegos tradicionales no solo en la institución sino también fuera de ella, conjuntamente con sus familiares, y de esta forma desarrollaran mejor su inteligencia emocional.



## 1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.4.1. Objetivo general

- Determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021.

### 1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo del autocontrol de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia - 2021.
- Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la empatía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia - 2021.
- Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 De San Pedro De Putina Puncco – Sandia, 2021.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

##### 2.1.1. A nivel internacional

Según León Martínez (2016) en su tesis titulada "Juego, Interactúo y Aprendo: Desarrollo de la Inteligencia Emocional a través de la Implementación de una Estrategia Didáctica de Juegos Cooperativos en Niños y Niñas del Cuarto Grado" nos menciona las siguientes conclusiones: que la inteligencia emocional en niños de cuarto grado es una estrategia didáctica que busca la estimulación personal, intrapersonal, e interpersonal las cuales se van fortaleciendo con adaptación y fortalecimiento de inteligencia emocional.

Quijano y Gonzalo (2013) en su tesis "La Inteligencia Emocional Como Herramienta Pedagógica en el Preescolar de la Ciudad de Merida" llegaron a la siguiente conclusión: se consideró que los niños deberían saber sus derechos y los adultos están en la obligación de enseñar los derechos para vivir en paz y armonía la cual se deben lograr mediante el manejo de controles de fuertes emociones que en



momentos determinados los embargan y los impulsan a accionar sin estar concientes; este es la situación del sentimiento de rabia, tristeza, odio, miedo y otros.

Chumpi (2012) en su tesis "Evaluación De Los Juegos Tradicionales Infantiles de la Cultura Shuar Para Niñas y Niños de 5 Años de Educación Básica, de la Escuela Ciudad de Macas de la Comunidad de Guadalupe, en el año 2012" en Cuenca – Ecuador, concluye que: Investigaciones como esta ayudan a los sistemas de educación intercultural bilingüe, especialmente a la educación primaria, a las transmisiones de conocimientos culturales y prácticas tradicionales como los juegos ancestrales a las generaciones nuevas.

### **2.1.2. A nivel nacional**

Maza (2016) en su tesis "Aplicación de un Programa de Juegos Tradicionales para Desarrollar la Inteligencia Emocional en los Niños y Niñas De 5 Años de la I.E.I. N°1563 Nuevo Chimbote - 2016" concluye que el uso de programas de juego tradicionales incide de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años de la I.E.I. 1563 Nuevo de Chimbote al 95% de nivel de confianza.

Andrade (2011) en su obra "Programa del Juego Creativo en el Desarrollo Emocional "Este estudio se realizó con una muestra de 15 niños, utilizando un diseño pre experimental, con pre test y post test,



también se utilizó el método de la observación y listas de cotejo: llegando a las conclusiones siguientes: El juego ayuda al estado emocional de los niños, logrando una satisfacción necesaria todo esto para que ellos puedan superar las experiencias traumáticas que tuvieron dominándolas para luego poder reconocer sus propios sentimientos y de los demás, de esta manera poder motivarse y llevar una relación interpersonal adecuada, descubriendo nuevos pensamientos.

Para Calderón y Villanueva mencionan en su tesis titulada “Efectividad de los Juegos Recreativos Tradicionales en la Prevención de la Violencia Escolar en niños de 9 a 12 años de la Institución Educativa Particular Santa Magdalena Sofía. Distrito de Alto Selva Alegre Arequipa”, donde llega a la conclusión de: que el grado de violencia en la Institución Educativa Particular San Magdalena Sofía de Arequipa, era muy alto, luego del ejercicio de los juegos recreativos disminuyo en un porcentaje. También que las efectividades de los juegos recreativos tradicionales al aplicarlos en los niños de 9 y 12 años logro una gran mejora.

### 2.1.3. A nivel regional

Juares (2022) en su tesis “Práctica de Juegos Tradicionales en estudiantes del VI Ciclo De Las Instituciones Educativas del Distrito de San Pedro de Putina Punco” tiene como objetivo general definir las prácticas de juego tradicionales en el alumnado del VI ciclo de las



instituciones del distrito de San Pedro de Putina Punco, se concluyó que entre los estudiantes del VI ciclo de las instituciones educativas secundarias del distrito de San Pedro de Putina Punco, la práctica de los juegos tradicionales de acuerdo a las categorías, a veces, 47,2%, seguido de (casi nunca) y 34,4%, (casi siempre) 15,2 %, esta fue la mayoría durante los 10 a 20 minutos (34,4 %), de 20 a 40 minutos el 31,2 %, y solo el 14,4 % practicaba más de 2 horas. Asimismo, el 40% señala usar su teléfono o la práctica de deportes que a los juegos tradicionales.

Mamani (2019) en su obra “La Influencia de Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Inteligencia Emocional de los Estudiantes del Primer Grado de La IES Politécnico Huáscar de la Ciudad De Puno – 2019” Los resultados sugieren la aceptación de la hipótesis alterna de que el juego tradicional afecta de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional de los alumnos. Posteriormente, se concluyó que la aplicación de juegos tradicionales mejoró de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de primer año de la I.E.S. Instituto Tecnológico de Huasca en Puno, con un nivel de confianza del 95%.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. Los juegos**

#### **2.2.1.1 Definición**

De acuerdo a VIGOTSKY: “Él cree que las interacciones sociales que



tienen lugar en el juego son fundamentales para el desarrollo de los niños. Él cree que los niños aprenden a través de la interacción social”

De acuerdo a Sarlé (2010), nos señala que “A partir de una perspectiva social, el juego inicia la vida de un niño, porque a través del juego presenta ejemplos de la vida social que conviven en el hogar y en la escuela. El juego tradicional es muy importante porque refleja la naturaleza de la vida del niño, porque está en su ambiente y es espontáneo, a través del juego desarrolla las capacidades físicas y mentales del niño, porque analiza cómo manejará el objeto, el niño desarrolla su observación, la capacidad de analizar, investigar y construir, que el juego concede en el desarrollo del aprendizaje”.

Para Aucoturier (2004), menciona que “los juegos permite que los niños se expresen de manera libre sin reglas ni regulaciones, y experimenten su mismo aprendizaje a través de la socialización con compañeros de los mismos edades y con mayores. Entonces construyen su mundo construyendo y destruyendo, desarrollando así sus mentes, los niños están más preocupados por el juego y continúan jugando para desarrollarse.”

### **2.2.1.2. Características del juego**

Para las rutas del aprendizaje (2013) señalan que:

“El juego es sobre todo divertido y agradable, y aunque no hay signos de felicidad, las personas que lo juegan siempre lo ven como algo



positivo. Cada juego tiene características por lo general aceptadas por todos los autores, y como tales nos ayudan a distinguir el juego de cualquier otra actividad.

Estas características sobresalientes son”:

- Tienes que ser placentero.
- Tienes que ser espontáneo
- Tiene que tener su forma original
- Tiene que tener un fin
- Debe de ser expresivo, comunicativo y sobre todo explorativo.
- Debe tener la participación activa de los jugadores.

### **2.2.1.3 Importancia del Juego**

Para las rutas de aprendizaje (2013) indican que:

“El juego es esencial para el desarrollo personal y social de los niños y el desarrollo de aprendizajes importantes. El juego es la interacción de los niños con su entorno sociocultural, a diferencia de los adultos. Actualmente, la mayoría de los docentes reconoce que “jugar” es una de las actividades que se utiliza como métodos didácticos en el proceso de aprendizaje.” (p.53).

### **2.2.1.4. Concepto de Tradición.**

Según Trigo (1994) nos expresa sobre tradición, es una composición literaria, doctrina, rito y costumbres todo esto se realizó de generación en generación.



- Las noticias de un acontecimiento que paso anteriormente.
- Una costumbre que el algún hogar pudieran llevarlo de generación en generación.
- La costumbre de un pueblo llevado de padre a hijo así hasta la actualidad se convierte
- En una tradición.

### 2.2.1.5. Los juegos Tradicionales

Para La vega (1996), indica que los juegos tradicionales nos lleva a vivir una parte de lo pasado, a sus costumbres, a sus tradiciones todo esto porque enfocan hechos en sus vida diaria, estos casos son muy propios de nuestras culturas de ellas se han transmitido de generaciones en generaciones, un claro ejemplo es cuando una niña juega a la cocinita, que hacen preparan comida con los productos que tienen en su hogar, cabe indicar que los juegos tradicionales recrean todo los acontecimientos que pasaron antes estos son las fiestas , los trabajo que realizan un pueblo , la caza de animales , la agricultura de los antepasados y entre otros,

Según Vásquez (2012), relaciona los juegos tradicionales con todas las actividades que se realizaron antiguamente, por ejemplo, los hechos históricos que presentan los pueblos, las vivencias y costumbres, todo esto permite que el niño tenga agrado al juego tradicional y por lo tanto lo practique.

En la actualidad en la que vivimos los juegos tradicionales poseen un



rol muy esencial en la vida diaria de los niños, permitiéndoles despertar el interés y logrando un aprendizaje eficaz, estos nuevos enfoques que plantean la educación tienen que fomentar en los niños la práctica de los juegos tradicionales, esto porque corre riesgo de desaparecer a falta de la práctica. La tarea que tiene los docentes hoy en día es el poder recabar estos juegos para luego aplicarlos como unos métodos de competencia de número y operaciones.

En el lugar donde cada persona vive, existen una variedad de juegos tradicionales, las cuales son usadas en su frecuencia por los niños y niñas, también a veces por otras personas jóvenes, los juegos que más les llama la atención son los juegos de competencia, los juegos como ronda y canciones, sorteo son los más usados por los niños y niñas.

Las personas cuando realizan una actividad como lo que es el juego indican que es más divertido si el juego lo realizan sin ningún compromiso porque les permite ser libres y poder sacar lo máximo en su desempeño intelectual, mientras si un juego es sometido no les permite que sean libres en sus actos limitándolos en todo sentido, el juego al ser libre permite en las personas liberar su inteligencia emocional, hay una variedad de juegos los cuales son necesariamente necesitan de materiales costosos, esos juegos son muy divertidos al igual que los otros que cuestan, practicar esos juegos permite interactuar con las otras personas.

Por otro lado, Úfele (2014), expresa que los juegos tradicionales



poseen un origen en los primeros años de vida de los niños, estos comienzan a relacionarse con su entorno, sobre todo con las personas cercanas a ellos, poniendo ver las acciones que realizan, como son el hablar, el cantar, el recitar de las poesías, rimas; los juegos tradicionales imparten un vínculo en la familia y en el lugar en donde se encuentren.

Piaget (1985), afirma que “mediante el juego tradicional, desarrollan sus propios pensamientos cognitivos, y al estimular los pensamientos de los niños, producen aprendizajes importantes porque en su entorno, fácilmente”

## **2.2.1.6. Tipos de Juegos Tradicionales**

### **2.2.1.6.1. El juego de los yaces Definición del juego de los yaces:**

Este juego es uno de los más entretenidos por las niñas, este juego permite tener una destreza en las manos, para jugarlo se necesita una superficie plan, una pelotita y los yaces, lo más jugado es en los suelos porque es más cómodo.

#### **Elementos para jugar los yaces.**

Los elementos para jugar yaces son:

- Pelotita pequeña de tamaño normal.
- Un conjunto de yaces.
- Una superficie plana.

#### **Reglas para jugar yaces.**

Primeramente, para poder jugar el juego se tiene que contar con un cierto



número de participantes.

- Se ordena los yaces tienen que ser par ya sea de 4, 6, 8 depende de los jugadores.
- Los pares siempre tienen que ser del mismo color.
- Al comenzar el juego se recoge del mismo color y un par, si se requiere recoger tres se hace dos de un mismo par y el tercero de otro color.

### **Las jugadas más relevantes del yaces son:**

- **Levis:** En esta parte se lanza la pelotita y en el mismo instante se procede a recoger los yaces y luego el recojo de la pelotita.
- **Pasadas:** Se lanza la pelotita para luego de forma rápida recoger los yaces con la otra mano, para después volver a lanzar la pelotita y pasarlos los yaces a la otra mano después de recoger la pelotita nuevamente.
- **Levis con palmadas:** se lanza la pelotita para después recoger los yaces, luego se procede a lanzar la pelotita hacia arriba y en el mismo momento se da una palmada en el piso, y para finalmente recoger la pelotita.
- **Levis con doble palmada:** se lanza la pelotita para luego recoger los yaces, luego se procede a lanzar la pelotita hacia arriba y en el mismo instante se da dos palmadas en el piso, y para finalmente recoger la pelotita.
- **Pasadas con palmadas:** Se lanza la pelotita hacia arriba y se procede a recoger los yaces, para luego volver a lanzar la pelotita y luego dar una palmada en el piso.

- **vuelta al mundo:** Se lanza la pelota al aire, luego se procede a recoger los yaces inmediatamente se pasa a otra mano mientras que con la otra hace unas vuelta, para luego poder recoger la pelotita.
- **Tijeras:** Se lanza la pelotita hacia arriba se procede a recoger los yaces, enseguida se hace el gesto de cortar, para luego recoger la pelotita.
- **Conclusión:** Los yaces es un juego muy entretenido y divertido para los niños, este juego permite al niño poder coordinar la mano con los ojos también generando una actividad psicomotriz, permitiéndole a los niños el pode sociabilizar entre ellos también aprender sucesiones lógico matemáticos, lo que conlleva los yaces al recoger de 1 en 1 después de dos en dos, luego de tres en tres y así de manera sucesiva.

#### 2.2.1.6.2. El juego de los boliches

**Definición:** Podemos definir a los boliches como una esfera de diferente material, este pude ser de vidrio, cerámica, arcilla, cristal, piedra entre otros, los cuales son utilizados en diversos juegos por los niños. Estos boliches tienes una gran cantidad de nombres, unos los llaman canicas, bolita, pelotitas pequeñas bolas, entre otros, también existen boliches de diferentes tamaños y diseños.

#### Regla del juego de las bolichas

Primeramente, se dibuja un esquema de una figura en el piso, este puede ser una circunferencia, un cuadrado, o u triangulo dependiendo de la forma como deseen jugar. Dentro de esta zona limitada se procede a poner una determinada cantidad de boliches, el que logra sacar los bolichas de la zona



se lleva.

Los participantes para este juego son diferentes, esto depende de la cantidad de personas que decidan jugar, siempre respetando el orden que se les toco, para esto antes de comenzar el juego sortean el orden en el cual van a lanzar la boliche.

- Se forma grupos de varios integrantes normalmente se ponen de 4 personas por grupo y se les asigna un nombre.
- Luego se selecciona que boliches se van a utilizar para jugar.
- luego para poder realizar el juego el docente empieza a explicar cómo jugar.
- primeramente, se coloca dentro del centro 5 boliches.
- Para poder iniciar los participantes lanzan los boliches a una línea al que se acerca a la línea es el que comienza.

Finalmente el que gana es el que saca todas la bolichas y convierte a su grupo en el ganador.

**Conclusión.** El juego de los boliches o más conocido como juego de las canicas es una actividad muy entretenida para los niños permitiéndoles desarrollar una actividad psicomotriz, también les permite relacionarse socialmente entre ellos, este juego permite en los niños adquirir capacidades intelectuales, motoras y afectivas, esto se debe a que el juego lo realizan con un placer, sin ninguna obligación.

### 2.2.1.7. Valor de los Juegos tradicionales.

El valor de los juegos tradicionales es que ellos mismos justificarán su



existencia en las sociedades históricas y actuales, algunas de las razones las describen autores citados en Moreno (2002):

Para Medina (1987); indica que existen una diversidad de razones los cuales se justifica la existencia de los juegos en la vida de un niño.

- “Conforman uno de los recursos más elegantes y distractores para el uso exitoso del tiempo libre.
- Si bien muchos de estos son naturalmente para los niños, hay algunos son reflejos del mundo de los adultos y los niños se familiarizan con ellos al imitarlos.
- Respetar las reglas acordadas por los niños significa tener en cuenta estos juegos es una escuela de ciudadanía y civismo.
- El apoyo social físico e intelectual se fomenta o se entrena en juegos de canciones, su apoyo rítmico hace más atractiva y firme la búsqueda de objetivos, y proporciona a los niños una gran cantidad de recursos lingüísticos.
- Los juegos son unos antídotos excelentes para la educación excesivamente tecnológica.
- Impulsan la creatividad”.

Trigo (1994), señala que es justificable los juegos tradicionales a partir de la función que alcanzan en la educación:

- Favorecen la cualitativa mejora de los tiempos libres.
- Conlleva a la autoestima de lo propio.
- Ayudan a fomentar las relaciones con distintas personas de diferentes edades, géneros y condiciones.



- Posibilitan comprender mejor la propia cultura y por por la cual valorarla.
- Desarrollan un especial interés por aprender juegos tradicionales desde la práctica entre sus alumnos.
- Contribuyen al desarrollo de las capacidades investigadora de todos descubriendo un patrimonio interesante” p.10

Después de evaluar, Generelo y Plana (1996), se cree que los juegos tradicionales tienen el siguiente valor didáctico:

- “Favorecen el acercamientos entre generaciones.
- Promueve los conocimientos de datos o componentes culturales de la comunidad.
- Facilidad de incorporar temas transversales en los diseños curriculares de Educación Primaria.
- Facilidades para la incorporación de métodos de interdisciplinariedad.
- Favorece las presentaciones de los procesos científicos.
- Ayudan a destacarse los valores socio-motores del juego”.

Por último, Lanuza, Pérez & Ferrando (1980) señalan que el aspecto pedagógicas de los juegos tradicionales son:

- “Socialización.
- Relación entre adultos y niños.
- Desarrollo del lenguaje.
- Actuaciones al aire libre, adaptación a la psicomotricidad (p.10)

### 2.2.2. Inteligencia Emocional.

Salovey & Mayer (1990), citado por Santrock (2002) afirman que:

“La inteligencia emocional es la capacidad de percibir y expresarse las emociones con precisión y adaptación (p. ej., ponerse en el lugar de los demás), comprender las emociones y el conocimiento emocional (p. ej., comprender el papel de las emociones en las amistades y los matrimonios), el empleo de los sentimientos para facilitar el pensamiento (por ejemplo, tener emociones positivas, que están asociadas con el pensamiento creativo), y manejar las propias emociones y las de los demás (como ser capaz de controlar la ira de uno mismo).”

De la misma forma, Thorndike (1920), citado por Santrock (2002) determina que:

Inteligencia Emocional: "La capacidad de entender y guiar a hombres y mujeres, niños y niñas, y actuar de manera conciente en las relaciones".

Por otra parte, Goleman (1995), citado por Santrock (2002) afirma que:

“Conllevó este tema a la atención del mundo con la publicación de su libro Inteligencia Emocional, y lo determinó como la habilidad del reconocimiento de los sentimientos propios y ajenos, la capacidad de administrar mientras se trabaja para los demás.”

#### 2.2.2.1. Definición de Emoción.

Daniel Goleman (autor de la famosa obra “La Inteligencia Emocional), citado por Chiroque & Rodriguez (1999) señala que:

“La emoción es un sentimiento, una situación psicológica y biológica, manifestado por diversas tendencias conductuales. Las emociones son



tanto naturales como culturales, esto es, están enraizadas en la naturaleza humana pero inmersas en la cultura social “.

Por otra parte; Campos, Saarni y colaboradores (2006); citados por Santrock (2001) determinan las emociones como:

“El sentimiento o influencia que se produce cuando una persona se encuentra en un determinado estado o interacción que es importante para ella. Las emociones están caracterizadas por acciones que reflejan el estado agradable o desagradable en el que te encuentras o la transacción por la que estás pasando.”

#### **2.2.2.2. Definición de Inteligencia Emocional.**

La definición conceptual de la Inteligencia Emocional originalmente fue creado por Peter Salovey y John Mayer. Salovey & Mayer (1990), citado por Santrock (2002) afirman que:

“La inteligencia emocional es la habilidad de percibir y expresión de emociones con precisión y adaptación (p. ej., ponerse en el lugar de los demás), comprender las emociones y el conocimiento de la emoción (p. ej., comprender el rol de las emociones en las amistades y los matrimonios), usar los sentimientos para dar facilidad del pensamiento (por ejemplo, tener emociones positivas, que están asociadas con el pensamiento creativo), y el manejo de las propias emociones y del resto de la sociedad (como ser capaz del control de la ira de uno mismo)”.

Adicionalmente, Thorndike (1920), citado por Santrock (2002) señala que:

La inteligencia emocional como: “Las habilidades para la comprensión y guiar a os hombres y mujeres, jóvenes y señoritas, y actuar de manera



sabia en las relaciones humanas”.

Asimismo, Goleman (1995), citado por Santrock (2002) afirma que:

“Llevó este tema a la atención del mundo con la publicación de su libro, Inteligencia Emocional, y lo determinó como la habilidad de reconocer los sentimientos propios y ajenos, y ser capaz de gestionarlos mientras se trabaja para los demás”.

### **2.2.2.3. Componentes de inteligencia emocional.**

Martin D. y Boeck K (2007p. 23-25); precisan cinco componentes o capacidades emocionales:

#### **2.2.2.3.1. Reconocer las propias emociones:**

Martin y Boeck (2007), nos indican que:

“La autoconciencia, el reconocimiento de un sentimiento a medida que se produce, es la clave de la inteligencia emocional. Solo quien sabe por qué se siente así puede gestionar sus emociones, temprarlas y controlarlas conscientemente” (p.23).

#### **2.2.2.3.2. Saber manejar las propias emociones:**

Martin y Boeck (2007), nos expresan que:

“Emociones como el temor, la tristeza o la ira son mecanismos de supervivencia y parte de nuestro bagaje emocional básico. No podemos elegir nuestras emociones. No se puede sencillamente desconectar o prevenir. Pero tenemos el poder de impulsar nuestras respuestas emocionales. El hecho de que cómo procesamos nuestras emociones,



gestionándolas inteligentemente, dependen de la inteligencia emocional”

(p.23).

### **2.2.2.3.3. Utilizar el potencial existente:**

Según Martin y Boeck (2007), nos señalan que:

“10 % de inspiración, 90 % de esfuerzo; esta cita da en el clavo: un alto coeficiente intelectual por sí solo no nos convierte en los primeros de nuestra clase ni en los ganadores del Premio Nobel. Las calificaciones realmente buenas requieren perseverancia, amor por aprender, confianza en uno mismo y la capacidad de superar el fracaso” (p.24).

### **Reconocer las emociones en los demás:**

De acuerdo a Martin y Boeck (2007), señalan de que:

“La investigación en comunicación asume que alrededor del 90% de la comunicación emocional ocurre sin palabras. La empatía por los demás requiere reconocer las tendencias emocionales, escuchar atentamente y ser capaces de entender los pensamientos y sentimientos que no se expresan de forma verbal” (p.24).

### **Crear relaciones sociales:**

Para Salovey & Mayer (1990). afirma que:

“En cualquier contacto con otras personas ingresan en el juego las habilidades sociales: el trato con los clientes, la discusión con la pareja.



Nuestras relaciones satisfactorias con los demás dependen de nuestras capacidades para la creación y nutrir relaciones, para identificar y resolver conflictos, para encontrar el tono de voz adecuado y para percibir el estado mental de nuestros interlocutores.”.

### 2.2.2.3. Habilidades de la Inteligencia Emocional

Goleman citado por Blas, A. (2005) determina que, “Compáralo con las múltiples inteligencias, que determinó en su última conferencia en Madrid, cinco capacidades prácticas que surgen de la inteligencia emocional, que se pueden dividir en dos áreas:

- La Inteligencia Interpersonal (externas, de relación e interacción
- La Inteligencia Intrapersonal (interna, de autoconocimiento).”

**Inteligencia Intrapersonal:** Pertencen 3 habilidades:

#### **Conciencia en uno mismo:**

“Es la capacidad de identificar y comprender las propias fortalezas, debilidades, emociones, debilidades e impulsos, y cómo estos afectan a los demás y funcionan. Esta habilidad se manifiesta en personas con juicio realista, que son conscientes de sus limitaciones y admiten honestamente sus errores, son sensibles al aprendizaje y tienen un alto nivel de confianza en sí mismos”.

#### **Autorregulación o control de sí mismo:**

“Es la capacidad del control de nuestras propias emociones e impulsos para adaptarlos a los objetivos, responsabilizarnos de nuestras propias



acciones, pensar antes de actuar y evitar juicios tempranos. Las personas con esta habilidad son genuinas y íntegras, manejan el estrés y la ansiedad en casos comprometidas y son flexionales ante una conversión o las nuevas ideas”.

### **Auto-motivación:**

“Es la capacidad de permanecer en un estado de constante exploración y persistencia en el proceso de alcanzar metas, enfrentar problemas y encontrar las soluciones. Esta capacidad se refleja en personas que muestran una gran ilusión por su trabajo y por la consecución de sus objetivos, mostrando no sólo un alto nivel de iniciativa y compromisos con las recompensas económicas, sino también un gran optimismo por la consecución de sus objetivos”

**Inteligencia Interpersonal:** Compuestas por 2 habilidades:

### **Empatía:**

“Es la capacidad de comprender las necesidades, sentimientos y problemáticas de los demás, ponerse en el lugar del otro y responder adecuadamente a sus reacciones emocionales. Las personas empáticas son aquellas que pueden escuchar a los demás y comprender sus problemas y motivaciones, muchas veces con alta visibilidad y aceptación social, pueden anticiparse a las necesidades de los demás y aprovechar las oportunidades que estos brindan”.



## **Habilidades sociales:**

“Es la capacidad de gestionar las relaciones con los demás, sabiendo persuadir e influir en los demás. Las personas socialmente competentes son mejores negociadores, tienen una excelente capacidad para liderar equipos y guiar el cambio, y son capaces de colaborar en equipos.”.

## **2.3 . HIPÓTESIS**

### **2.3.1. Hipótesis general**

- La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la institución educativa inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia – 2021.

### **2.3.2. Hipótesis específicos**

- Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del autocontrol de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia - 2021.
- Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la empatía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia- 2021.
- Los juegos tradicionales mejoran significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia- 2021.



## 2.4. SISTEMA DE VARIABLES

### **Variable independiente**

Juegos tradicionales.

### **Variable dependiente**

Inteligencia Emocional.

## 2.5. Operacionalización de variables

**Tabla N° 1**

*Operacionalización de variables.*

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS
VI: Juegos Tradicionales	Los Juegos tradicionales es el conjunto de actividades planificadas sistemáticamente; Estos juegos son transmitidos de generación en generación.	Identidad personal	- "Respeta las opiniones de sus compañeros - Acepta las limitaciones de los demás. - Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos".	Nunca, A veces, Casi siempre, Siempre
		Creatividad	"Crea reglas en el juego de forma espontánea - Propone creativamente nombres a un juego - Propone espontáneamente juegos".	Nunca, A veces, Casi siempre, Siempre
		.	"Interactúa con los	Nunca,
		Participación	demás activamente - Se organiza para formar grupos. - Asume responsabilidades en el juego".	A veces, Casi siempre, Siempre
VD: Inteligencia emocional	La inteligencia emocional es la capacidad que tiene las persona para reconocer sus emociones y de las demás personas.	Autocontrol	- "Demuestra seguridad de lo que dice y hace. - Demuestra satisfacción durante el juego - Reacciona positivamente cuando alguien le corrige. - Reconoce sus limitaciones al jugar".	Nunca, A veces, Casi siempre, Siempre
		Empatía	- "Anima a su amigo cuando está triste. - Apoya a su amigo cuando necesita ayuda. - Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros"	Nunca, A veces, Casi siempre, Siempre
		Habilidad social	- "Es afectuoso y cariñoso con sus amigos". - "Juega en armonía con sus compañeros Demuestra alegría cuando comparte".	Nunca A veces, Casi siempre, Siempre



## CAPÍTULO III

### METODOLÓGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. MÉTODO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación está dentro del enfocado cuantitativo, dado que se recolectó los datos para la prueba de la hipótesis, esto mediante el uso estadístico que se realizó.

#### 3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación realizada corresponde al tipo experimental, porque se aplicó los juegos tradicionales para que desarrollen la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. 291.

#### 3.3. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación realizada tiene como diseño el cuasi-experimental pues unicamente se manipuló la variable independiente, el mismo que estaba representado por los juegos tradicionales. El grupo experimental estaba representado por la sección 4 años. Se trabajó con un grupo solo, con una ficha de observación (pre-test) y otra de salida (post – test), teniendo en cuenta el siguiente gráfico.

$$M = 01 - X - 02$$

Donde:

M = muestra de estudio
01 = Pre – test
X = aplicación de los juegos tradicionales
02 = Post test

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.4.1. Población

La población de estudio del presente trabajo de investigación está conformada por todos y todas los niños y las niñas matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Punco-Sandia- 2021 conformada de la siguiente forma:

#### **Tabla N° 2**

*Población de niños y niñas de Inicial de La Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro De Putina Punco-Sandia- 2021.*

Sección	N° de alumnos	Niñas	Niños
5 años	44	20	24
4 años	47	23	24
3 años	33	15	18
Total	<b>124</b>	58	66

FUENTE: nómina de matrícula 2021

ELABORADA: Ejecutora

### 3.4.2. Muestra

Utilizar muestreo no probabilístico por conveniencia, teniendo en consideración que toda la población, ya que esta es una población pequeña, la muestra es parte "A" y "B" de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco-Sandia- 2021.

#### **Tabla N° 3**

*La Muestra de Niños del Nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 291 De San Pedro De Putina Puncco- Sandia- 2021.*

Sección	N° de alumnos	Niñas	Niños
4 años	47	23	24
<b>Total</b>	<b>47</b>	23	24

FUENTE: Registro de matrícula 2021

ELABORADA: Ejecutora

### 3.5. UBICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

La población del presente trabajo de investigación se realizará en el en el distrito de Putina Puncco, provincia de Sandía, en la Institución Educativa Inicial N° 291, provienen de familias de clase media y no cuentan con ingresos económicos fijos, dado que no pueden costear las diversas actividades dispuestas para el desarrollo integral de sus hijos.

### 3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

#### 3.6.1. Técnica

Para el presente trabajo de investigación se usó la técnica de



observación esto me facilitó identificar las conductas y actitudes de los niños y niñas referente al desarrollo emocional antes y luego de aplicar los juegos tradicionales.

### 3.6.2. Instrumento

Ficha de observación (pre y post test) esto me facilitó el registro de las conductas y actitudes de los niños y niñas de la muestra. Cada test contó con sus respectivos ítems cuya escala valorativa es: nunca, a veces, casi siempre, siempre. El instrumento utilizado es de Beatriz Vilma Mamani Marón.

## 3.7. PLAN DE RECOLECCION DE DATOS

Para recolectar datos se procedió de la siguiente forma:

- **Primero:** se presentó una solicitud de autorización para la ejecución del trabajo a la directora de la IEI, N° 291 de San Pedro de Putina Punco-Sandia-2021.
- **Segundo:** se coordina con la docente de aula para efectuar la observación y descripción de la situación problemática.
- **Tercero:** se aplica unas pruebas de ingreso con el propósito de conocer el grado de desarrollo de inteligencia emocional de los estudiantados.
- **Cuarto:** se planifica el desarrollo de las actividades por sesiones
- **Quinto:** Se aplica el taller experimental con los juegos tradicionales en el grupo de estudiantes.
- **Sextos:** La finalidad de aplicar el post-test es comprobar si el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional del alumno ha mejorado para



poder diferenciarlo posteriormente del pre-test.

### **3.8. PLAN DE TRATAMIENTO DE DATOS**

Luego de la recolección de los datos, se procede a:

- Organizar los datos obtenidos en gráficos y cuadros.
- Calcular las medidas de tendencias centrales y dispersión.
- Contrastación la hipótesis.

### **3.9. MÉTODO DE ANÁLISIS Y PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO**

#### **3.9.1. Prueba de hipótesis**

##### **3.9.1.1 Hipótesis alternativa**

Los juegos tradicionales se desarrollan significativamente la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia 2021.

##### **3.9.1.2 Hipótesis Nula**

Los juegos tradicionales no desarrollan la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia 2021.

### 3.9.2. Prueba de t-student

Para poder probar la Hipótesis se aplica la prueba de T – Student, estas medidas poblacionales se determinan usando dicha prueba, las diferencias por las medias muestrales, este estadístico sigue un proceso norma. Las cuales se hace mediante la siguiente formula.

**La prueba Z para la diferencia entre dos medias es la siguiente:**

$$Z = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{\sigma_1^2}{n_1} + \frac{\sigma_2^2}{n_2}}}$$

En su mayoría se da a conocer lo que es la varianza y sus desviaciones estándares de las poblaciones, estas son la únicas informaciones que podemos obtener de las medias muestrales.

Se puede hacer una pequeña suposición de que las muestras se hacen de una forma aleatoria a partir de las respectivas poblaciones, las cuales tienen distribución normal y las varianzas son iguales, al tener en cuenta esto se realiza la prueba de t de student para las varianzas combinadas, para poder definir si hay una diferencia entre sus medias poblacionales.

Luego de hacer esto se prueba la hipótesis lo cual determinara si hay medias entre las dos poblaciones.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Para probar se usa la t de la varianza combinadas para probar las medias.

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{S_p^2 \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$



Donde:

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s^2 + (n_2 - 1)s^2}{(n_1 - 1) + (n_2 - 1)}$$

$S_p^2$  = es la varianza conuinada

El estadístico de prueba  $t$  sigue una distribución  $t$  con  $n_1 - n_2 - 2$

Grados de libertad para un nivel de significancia dado.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN

##### 4.1.1. Resultados obtenidos en el pre test y post test

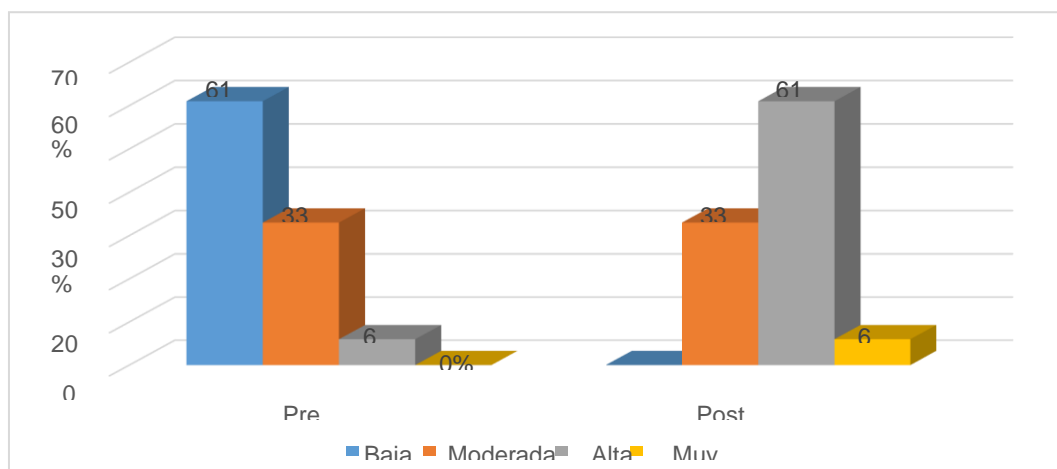
Los resultados que se obtuvieron sobre el Nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa N° 291 de San Pedro de Putina Puncco antes y después de de la aplicación de los juegos tradicionales.

*Tabla N° 1 Desarrollo del autocontrol antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.*

		Pre Test		Post Test	
Niveles	Puntaje	F	%	F	%
Baja	0 – 5	29	61 %	0	0%
Moderada	6 – 10	15	33%	15	33%
Alta	11 – 15	3	6%	29	61 %
Muy Alta	15 – 20	0	0%	3	6%
TOTAL		47	100%	47	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 4 años de edad, matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro De Putina Puncco-Sandia- 2021.

**Grafico N° 1 resultados obtenidos del autocontrol.**



Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 4 años de edad, matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco-Sandia- 2021.

### INTERPRETACION:

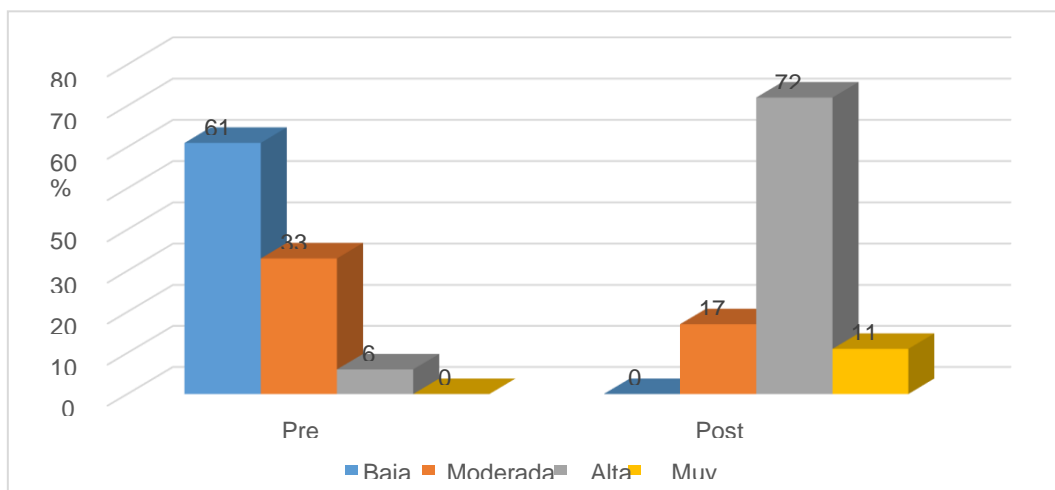
En la tabla 1 y figura 1, se obtiene los resultados que se obtuvo del conjunto experimental, en el pre y post test del autocontrol de los estudiantes, en la cual se apreció que el pre test el 33% presentando moderado autocontrol, el 61% baja; en el pos test el 61% tenían un autocontrol alto, el 06% bastante alto y el 33% moderada. Con lo resultó que se obtuvo queda demostrado que los juegos tradicionales mediante la aplicación de los talleres educativos si influye en el autocontrol de los estudiantes dado que constituye a que los estudiantes tengan confianza en sí mismos, a convivir en grupo y entenderse a sí mismos y con los demás.

*Tabla N° 2 Desarrollo de la empatía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.*

Niveles	Puntaje	Pre Test		Post Test	
		F	%	F	%
Baja	0 - 5	15	33%	0	0%
Moderada	6 - 10	29	61 %	8	17%
Alta	11 - 15	3	6%	34	72 %
Muy Alta	15 - 20	0	0%	5	11%
TOTAL		47	100%	47	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 4 años, matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco-Sandia- 2021.

**Gráfico N° 2** resultados obtenidos de la empatía.



Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 4 años de edad, matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco-Sandia- 2021.



## **INTERPRETACION:**

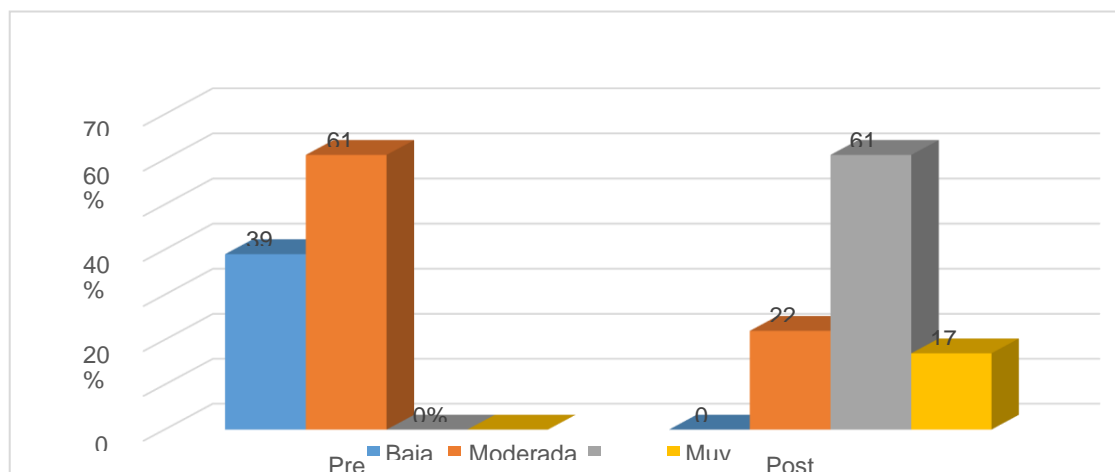
En la tabla 2 y figura 2, se obtiene los resultados que se obtuvo del conjunto experimental, en el pre y post test de la empatía de los estudiantes, en la cual se apreció que el pre test el 61% presentaron moderada empatía, el 6% alto y el 33% bajo; en el pos test el 72% poseen empatía alto, el 11% muy alta y el 17% moderado. Con lo que resultó queda demostrado que los juegos tradicionales a través de la aplicación de los talleres educativos influyen en la empatía de los estudiantados dado que contribuye a que el estudiantes puedan comprender las necesidades, los problemas y sentimientos de los demás.

*Tabla N° 3 Desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.*

Niveles	Puntaje	Pre Test		Post Test	
		F	%	F	%
Baja	0 - 5	18	39%	0	0%
Moderada	6 - 10	29	61%	10	22%
Alta	11 - 15	0	0%	29	61%
Muy Alta	15 - 20	0	0%	8	17%
TOTAL		47	100%	47	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 4 años de edad, matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco-Sandia- 2021.

**Grafico N° 3 resultados obtenidos de habilidades sociales.**



Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 4 años de edad de la sección "B", matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco-Sandia- 2021.



## **INTERPRETACION:**

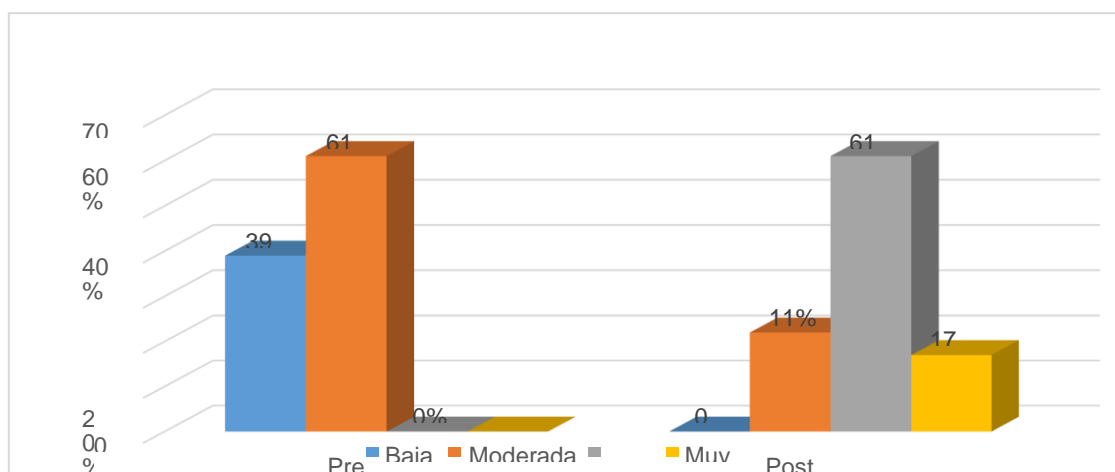
En la tabla 3 y figura 3, se obtuvo en los resultados alcanzados en el pre y post test de las habilidades sociales de los estudiantes, en la cual se apreció que el pre test el 61% presentaron habilidades sociales moderadas, el 39% bajo y el 0% alto; en el pos test el 61% tenían habilidades sociales altas, el 17% muy altas y el 22% moderado. Con los resultados que se obtuvo se queda demostrado que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, dado que contribuyó a que los estudiantes mejoren sus correlaciones sociales con su entorno, se demostró que la capacidad para liderar grupos y para producir cambios, puesto que al desarrollar las habilidades sociales fueron capaces del trabajo en equipo.

*Tabla N° 4 Desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.*

Niveles	Puntaje	Pre Test		Post Test	
		F	%	F	%
Baja	0 – 5	18	39%	0	0%
Moderada	6 – 10	29	61%	05	11%
Alta	11 – 15	0	0%	29	61%
Muy Alta	15 – 20	0	0%	13	28%
TOTAL		47	100%	47	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 4 años de edad, matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco-Sandia- 2021..

**Grafico N° 4 resultados obtenidos de la inteligencia emocional.**



1

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 4 años de edad de la sección "B", matriculados en la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco-Sandia- 2021.



En la tabla 04 y figura 4, se obtiene los resultados que se obtuvo del conjunto experimental, en el pre y post test del desarrollo de inteligencia emocional de los estudiantes, en la cual se apreció que el pre test el 39% presentaron una baja inteligencia emocional y el 29% moderado; en el pos test el 61% tuvieron una alta inteligencia emocional, el 28% muy alto y el 11% moderado. Con lo resultó que se obtuvo y queda demostrado que los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de inteligencia emocional, gracias a esta intervención el estudiante aceleró los procesos de desarrollo de inteligencia emocional. En tales sentidos el estudiante aprende al control y a reconocer las emociones de amor, temor, placer, tristeza, rabia, etc. en su persona como en sus compañeros.



## CONCLUSIONES

- PRIMERA:** La aplicación de los juegos tradicionales mejoraron significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021. Ello se observa en las tablas 4, esto demuestra que mejoraron su inteligencia emocional todos los estudiantes, lo que indica que; los juegos tradicionales mejoran en el desarrollo de la inteligencia emocional.
- SEGUNDA:** Los juegos tradicionales de manera significativa mejoraron el desarrollo de autocontrol de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021. Ello se observa en las tablas 01 ello demuestra que todos los estudiantes mejoraron su autocontrol, con ello queda demostrado que; los juegos tradicionales mejoran de manera significativa el desarrollo del autocontrol.
- TERCERA:** Los juegos tradicionales significativamente mejoraron el desarrollo de la empatía de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia, 2021. Ello se observa en las tablas 2, ello demuestra que todos los niños y niñas desarrollaron la empatía, con ello queda demostrado que; los juegos tradicionales significativamente mejoran el desarrollo de la empatía.
- CUARTA:** Los juegos tradicionales significativamente mejoraron el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco



– Sandia, 2021. Ello se observa en las tablas 03 ello muestra que todos los estudiantes mejoraron sus capacidades sociales con ello queda demostrado que; los juegos tradicionales significativamente mejoran el desarrollo de las capacidades sociales.



## RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Aplicar nuevas metodologías en los niños, mediante los juegos tradicionales, para desarrollar la inteligencia emocional, permitiéndoles un desarrollo integral adecuado.
- SEGUNDA:** Evaluar las emociones de los niños y niñas, utilizando los materiales educativos que sean adecuados y asertivos, para desarrollar sus emociones permitiéndoles tener un conocimiento adecuado de lo que aprende.
- TERCERA:** Desarrollar la sociabilización y la identidad cultural en cada niño y niña, teniendo en cuenta que los juegos tradicionales son una fundamental herramienta para el desarrollo intelectual de cada niño.
- CUARTA:** Se recomienda a otros investigadores que sigan incentivando este tipo de investigaciones, lo cual es positivo para la atención de grupos de estudiantes de educación básica regular.



## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ávila Acosta R,B. (2001). Metodología de la investigación. Como realizar la tesis y/o Investigaciones. Edit. Estudio y Edicions R.A. Lima - Perú. pp.237.
- Bísquerria (2000). Educaciones emocionales y bienestar, Barcelona. Editorial Praxis S.A. Constances, K., Rhetas De, V. (2000). *La teorías de Piagets y la educación preescolar*. Aprendizaje Visor.
- GENERELO, E., PLANA, C. (1997) Análisis del compromisos fisiológico de la Educaciones Físicas en la Educaciones Primarias. En CASTEJÓN, F.J. (coord.) Manual del maestros especialistas en Educación Físicas, Madrid, Ed. Pilateleña.
- MIRABENT Perozo, Gloria. Revistas Pedagógicas Cubana. Año II Abril – Junio No. 6. La Habana, 1995
- Parra, M. (2010). El rescates del juego tradicional para el fortalecimientos de la Identidades Regionales.
- REYES, Gómez Melba. El Taller en Trabajos Sociales. En: Kisnerman
- Quijano, A. & González A. (2013). La Inteligencias Emocionales como herramientas pedagógicas en el preescolar.
- Taboada, M. & Vilcano, R. (2010). Influencias de los juego infantil en el desarrollos del Esquemas Corporales en los niño de 5 años del Colegio Parroquial Particular Raimondis-Chimbote.
- Doris Martin y Karin Boeck (2007). *Qué es Inteligencia Emocional. Cómo lograr que las emocioms determine nuestros triunfos en todos los entornos de la vida*. (9ª. Ed.) España: EDAF Editorial.
- Goleman (1996). Inteligencia emocionale. Barcelona: KAIROS.



- Gonzalez (2009) I juegos como técnic de aprendizajes. 2da. Edición Editorial Paidos.
- Hurlock, B (1991). Desarrollo del Niño (6ª.ed.). Mexico, DF, McGraw-Hill Editoral
- LANUZA, E. De; .; FERRANDO, V. PÉREZ, C: (1980): El juego populars aplicados a la Educación. Madrid. Cincel.
- Moreno, J. (2002). Aprendizajes mediante el juego. Aljibe, Editorial.
- Morrison, G. (2001) Los nuevos mundos de la educación durantes las primera infancias, *Educcación Preescolar* (pp.240-249). Pearsons Prentices Hall.
- Santrock, J. (2002) Desarrollos Infantiles (Onceava ed.). Méxicoes,DF: Mc Graw Hill. Santrocks, J. (2001) Desarrollos Infantiles (Undécimas edicc.). México,DF: Mc Graw Hill.
- Trigo, E. (1994). Aplicaciones de los juegos tradicionales en el currículums de educaciones físicas. Vol. II. Aplicaciones. Barcelona, Paidotribos.
- Vigotsky (1966). Los juegos y sus papeles en el desarrollo psíquico del niño. Voprosi Psijologii.



# ANEXOS



### ANEXO 1

### FICHA DE OBSERVACION A LOS NIÑOS Y NIÑAS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula: \_\_\_\_\_

Nombre del niño: \_\_\_\_\_

Fecha de observación: \_\_\_\_\_

#### II. ASPECTOS A OBSERVAR:

N°	CAPACIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	Siempre	Casi siempre	Nunca	A veces	Puntaje
<b>AUTOCONTROL</b>						
1	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.					
2	Demuestra satisfacción durante el juego.					
3	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.					
4	Reconoce sus limitaciones al jugar.					
<b>EMPATÍA</b>						
1	Anima a su amigo cuando esta triste.					
2	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.					
3	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros.					
<b>Habilidades sociales</b>						



1	Es afectuoso y cariñoso con sus compañeros.					
2	Juega en armonía con sus compañeros.					
3	Demuestra alegría cuando comparte.					
	<b>Total</b>					



### ANEXOS 2

#### ESCALA VALORATIVA: JUEGOS TRADICIONALES

##### I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula:

---

Nombre del niño:

---

Fecha de observación:

---

##### II. ASPECTOS A OBSERVAR:

	CAPACIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	Siempre	Casi siempre	Nunca	A veces	Puntaje
<b>IDENTIDAD PERSONAL</b>						
1	Respeto las opiniones de sus compañeros.					
2	Acepta las limitaciones de los demás.					
3	Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos.					
<b>CREATIVIDAD</b>						
1	Crea reglas en el juego de forma espontánea.					
2	Propone creativamente nombres a un juego.					
3	Propone espontáneamente					



	juegos.					
<b>PARTICIPACIÓN</b>						
1	Interactúa con los demás activamente.					
2	Se organiza para formar grupos.					
3	Asume responsabilidades en el juego.					
	<b>Total</b>					



<b>ACTIVIDAD:</b> Los juegos de hoy.	
<b>GRADO:</b> 4 años	
<b>FECHA:</b> 08-11-2021	
<b>PROPÓSITO:</b> Los niños y niñas exploran las posibilidades de movimiento con las manos para proponer y crear juegos.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	Menciona los juegos que le gusta jugar.
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora sus propias ideas imaginativas con el modelado.
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	
<b>INICIO</b>	La maestra saluda con mucho cariño a los estudiantes.  Se invita a los niños y niñas a formar un círculo  La maestra entona una canción, "Las manitos"  Se pregunta:  ¿De qué trato la canción?, ¿Cuántas manos tenemos?,  ¿Cuántos dedos en cada mano?, ¿Para qué servirán las manos?  Todos juntos vuelven a cantar la canción.  Observan sus manos y se pregunta ¿Qué juegos se pueden



	<p>realizar con las manos?</p> <p>La maestra escucha y anota sus ideas.</p> <p>Se pregunta si desean realizar alguno de los estos juegos que se ha mencionado. Luego de que elijan cual desean jugar, elijen los materiales que se necesiten.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>La maestra menciona los juegos que realizaba cuanto tenía la edad de 4 años, mostrando los objetos de juego como: canicas, trompo, yo yo, yaxes, mata gente, Lambayeque, entre otros, contando de qué trataba cada juego.</p> <p>Se pregunta si desean realizar alguno de los estos juegos que se ha mencionado. Luego de que elijan cual desean jugar, elijen los materiales que se necesiten.</p> <p>La maestra indica que con nuestras manos también podemos elaborar diversas representaciones como modelar, dibujar, amasar</p> <p>Con algunos materiales que se encuentra a nuestro alrededor.</p> <p>En este caso los estudiantes modelan con plastilina los objetos de los juegos que han elegido. Como canicas y yaxes.</p> <p>Llevan las canicas y yaxes a casa para jugar en familia.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Recordamos lo que aprendimos hoy, se vuelve a cantar la canción de las manitos.</p>



<b>ACTIVIDAD:</b> Mis manos se mueven así.	
<b>GRADO:</b> 4 años	
<b>FECHA:</b> 09-11-2021 y 10-11-2021	
<b>PROPÓSITO:</b> Qué las niñas y niños Reconocen sus gustos y preferencias en los juegos que realizan.	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.  SE DESENVUELVE DE MANERA AUTONOMA A TRAVES DE SU MOTRICIDAD.	Reconocen los juegos que le gusta jugar.  Movimiento de las manos a través de una canción.
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	
<b>INICIO</b>	La maestra saluda con mucho cariño a los estudiantes.  Conversa sobre los juegos que el día anterior escogieron el juego de las canicas y los yaces.  Se pregunta  ¿Les gustaría que juguemos juntas o juntos los dos juegos que eligieron?  ¿Qué materiales necesitamos?, ¿Qué forma tienen las canicas y los yaces?, ¿Cómo empezaremos a jugar?



	<p>Los niños y niñas dan su respuesta con mucha alegría.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>La maestra le explica otra vez del juego de las canicas, los estudiantes se agrupan de dos en dos. A cada grupo entrega ocho canicas. También marcan en el patio un círculo, cada grupo, en el medio del círculo colocan 6 canicas, cada jugador tiene una canica en su mano.</p> <p>Antes de iniciar el juego establecen reglas.</p> <p>Inicia el juego con el jugador que haya a cercado su canica al círculo con un solo movimiento.</p> <p>Un movimiento será correcto, con cada movimiento se alterna el turno entre cada competidor hasta obtener un ganador.</p> <p>Gana quién mayor número de canicas tenga en su posesión, luego de que se acaben las canicas ubicadas dentro del círculo</p> <p>Los niños y niñas empiezan a jugar.</p> <p>El juego de los Yaces.</p> <p>Los participantes se sientan cómodamente en el suelo, pueden jugar 3-4 ó 5 personas</p> <p>Se deja caer 6 yaces al suelo y se hace rebotar una pelotita de goma al suelo mientras la pelotita está en el aire se recoge de uno en uno los yaces en el primer turno, de dos en dos en el segundo turno, de tres en tres terceros turnos. Se debe recibir la pelotita con una sola mano, no se debe mover ninguno de</p>



	<p>los yaces cuando se recogiendo, gana el jugador que logre mayor puntaje.</p> <p>Los niños y niñas juegan con mucha alegría.</p>
<b>CIERRE</b>	Recordamos lo que aprendimos hoy, ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado para jugar?

<p><b>ACTIVIDAD:</b> Te cuento como me siento.</p> <p><b>GRADO:</b> 4 años</p> <p><b>FECHA:</b> 11-11-2021 y 10-11-2021</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Que las niñas y los niños expresen lo que sintieron durante el juego identificando sus emociones</p>	
<b>COMPETENCIA</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACIÓN</b>
CONSTRUYE SU IDENTIDAD.	Reconoce sus emociones, así como la causa que las origino, y las comunica a través de palabras, acciones, gestos y movimientos.
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Utiliza palabras de uso frecuente, usa sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz



<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	
<b>INICIO</b>	<p>La maestra saluda con cariño y respeto.</p> <p>Se pregunta</p> <p>¿Cómo te sientes hoy? A cada estudiante</p> <p>Luego propone realizar el juego CARAS Y GESTOS DE LAS EMOCIONES. El cuál consiste en hacer un gesto para que otros puedan reconocer la emoción que representa.</p>
<b>DESARROLLO</b>	<p>Después del juego recordando algunas situaciones donde sintieron la emoción que representaron</p> <p>Los niños y niñas recuerdan las situaciones que vivieron durante el juego con los yaces y canicas.</p> <p>Yo me enojé cuando no pude recoger los yaces de tres en tres</p> <p>También algunos estudiantes digieron que estaban alegres al jugar</p> <p>Me encanto jugar las canicas con mi compañero</p> <p>La maestra propone que dibujen libremente sobre las emociones que sintieron durante el juego de canicas y yaces.</p>
<b>CIERRE</b>	<p>Recordamos lo que aprendimos hoy, ¿Qué parte de nuestro cuerpo hemos utilizado para jugar?</p>

### ANEXO 3: PANEL FOTOGRAFICO

Aplicación de los juegos tradicionales a los niños del nivel Inicial de la Institución Educativa Inicial N° 291 de San Pedro de Putina Puncco-Sandia-2021.











MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA I.E.I N° 291 DE SAN PEDRO DE PUTINA PUNCCO – SANDIA 2021

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLE	DIMENSIONES	DISEÑO	ESCALAS
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia 2021?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b> ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo del autocontrol de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia 2021? ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la empatía de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia 2021? ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia 2021?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia 2021.</p> <p><b>OBJETIVO ESPECIFICOS</b> Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo del autocontrol de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia - 2021. Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la empatía de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia - 2021. Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia 2021.</p>	<p><b>HIPOTESIS GENERAL</b> La aplicación de los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia-2021.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</b> Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del autocontrol de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia – 2021. Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la empatía de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia – 2021. Los juegos tradicionales mejoran significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia – 2021.</p>	<p><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b> Juegos tradicionales.</p> <p><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b> Inteligencia Emocional.</p>	<p>Identidad personal</p> <p>Creatividad</p> <p>Participación</p> <p>Autocontrol</p> <p>Empatía</p> <p>Habilidades sociales</p>	<p><b>TIPO:</b> Aplicada</p> <p><b>DISEÑO DE LA INVESTIGACION</b> Pre-experimental</p> <p><b>POBLACION</b></p> <p><b>Y MUESTRA:</b> la población de 66 estudiantes y la muestra es de 24 niñas y niños de 4 años de la I.E.I. N° 291 de San Pedro de Putina Puncco – Sandia – 2021.</p>	<p>NUNCA,</p> <p>AVECES,</p> <p>CASI SIEMPRE,</p> <p>SIEMPRE</p>



ANEXO 1  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN

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

Formato digital

Fecha de entrega: 18/11/2025

1. Datos del autor (es):

Nombres y Apellidos: MAGDALENA COAQUIRA SUCA

Dirección: Jr. CORDILLERA N° 240

DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 40192202

Teléfono: 981912657 email: liduvina.csv@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

Título o Grado Académico a optar: BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL

Asesor: Mgtr. BERTHA BEJAR PARRA

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:

Trabajo de Investigación  Tesis  Trabajo de Suficiencia Profesional  Trabajo Académico

Título: JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL  
DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL  
N° 291 DE SAN PEDRO DE PUTINA PUNCCO-SANDIA, 2021

Palabras claves, (3 a 5 términos): JUEGOS TRADICIONALES, INTELIGENCIA EMOCIONAL

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV <sup>1, 2</sup>?

2

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> 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-P01

Magdalena cs.

Firma de Autor



huella digital

18/11/2025

Fecha