



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



JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306
BARCIA BONIFFATI-JULIACA 2023

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. ALBERTO MAGNO QUISPE CARI

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO 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 EN EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306
BARCIA BONIFFATI-JULIACA 2023

TESIS PRESENTADA POR:

Bach. ALBERTO MAGNO QUISPE CARI

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

APROBADO POR EL JURADO REVISOR:

PRESIDENTE

: 
Dra. NORMA ELENA FLORES VIZA

PRIMER MIEMBRO

: 
Dr. TEÓFILO CONDORI TIPULA

SEGUNDO MIEMBRO

: 
Dr. RODOLFO FREDY ARPASI CHURA

ASESOR DE TESIS

: 
Dra. DANYA CASTILLO MONROY

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DIDÁCTICA INTERCULTURAL - P03



RESOLUCIÓN DECANAL N° 073-2024-D-CF-FACE-UANCV

Juliaca, 19 de setiembre de 2024.

VISTOS:

El Expediente N° 13250-2024 presentado por el (la) Bachiller: **ALBERTO MAGNO QUISPE CARI** quien solicita, fecha y hora de Sustentación de tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI JULIACA 2023**; Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Inicial intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

Qué, el jurado dictaminador de la Tesis titulada: **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI JULIACA 2023**; 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 EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI JULIACA 2023**; presentado por el (la) Bachiller: **ALBERTO MAGNO QUISPE CARI** para la sustentación de la Tesis, el mismo que está conformada por los siguientes docentes:

PRESIDENTE	:	Dra. Norma Elena Flores Viza
1ER. MIEMBRO	:	Dr. Teófilo Condori Tipula
2DO Miembro	:	Dr. Rodolfo Fredy Arpasi Chura

SEGUNDO: Fijar fecha y hora para la sustentación de la Tesis, para el viernes 27 de setiembre a horas 2:00 pm. en el Auditorio de la Facultad de Ciencias de la Educación.

TERCERO: Ratificar y reconocer como asesor (A) de la Tesis al docente asociado **Dra. Danya Castillo Monroy.**

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.



[Handwritten signature]
 Dra Norma Flores V.
 23.07-24

[Handwritten signature]
 01.09.2024
 23-09-24



RESOLUCIÓN DECANAL N° 005-2023-D-UI-SA-FACE-UANCV

Juliaca, 10 de agosto de 2023.

VISTOS:

El registro de Proyecto de Investigación según directiva 004-2019-UANCV-VRAD-OI y la opinión técnica sobre la evaluación de los jurados, y el expediente 04917-2023, presentado (a) por el (a) Alberto Magno QUISPE CARI, quien solicita aprobación de proyecto de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI JULIACA 2023**, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

CONSIDERANDO:

En concordancia, con la Ley Universitaria N° 30220, en el Artículo 45 y en el Estatuto de UANCV Juliaca. La obtención de grados y títulos se realiza de acuerdo a las exigencias académicas que cada universidad establezca en sus respectivas normas internas. Para la obtención del título profesional requiere la aprobación de una tesis o trabajo de suficiencia profesional.

De acuerdo, con los procedimientos establecidos en la directiva 004--2019-UANCV-VRAD-OI. Asimismo, en cumplimiento de requisitos exigidos en el reglamento de grados y títulos.

Estando conferido las facultades al señor (a) Decano y en uso de atribuciones que le asigna la ley universitaria y el estatuto universitario de UANCV.

SE RESUELVE:

1. **APROBAR**, el proyecto de tesis: **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI JULIACA 2023**, presentado (a) por el (a) Alberto Magno QUISPE CARI, para optar el Título Profesional de Licenciado (a) en Educación Inicial Intercultural Bilingüe.
2. **RATIFICAR**, al asesor y los jurados nominados por la dirección de Unidad de Investigación.

Presidente	: Dra. Norma Elena Flores Viza
1er. Miembro	: Dr. Teofilo Condori Tipula
2do. Miembro	: Dr. Rodolfo Fredy Arpasi Chura
Asesor	: Dra. Danya Castillo Monroy
3. **DISPONER**, el tiempo de ejecución y presentación de borrador de tesis de acuerdo al reglamento de grados y títulos de la Facultad de Ciencias de la Educación.
4. **ENCARGAR**, a la Dirección de Unidad de Investigación, Comisión de Grados y Títulos, Secretaria Académica y Secretaria Administrativa, de dar cumplimiento de la presente resolución.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE

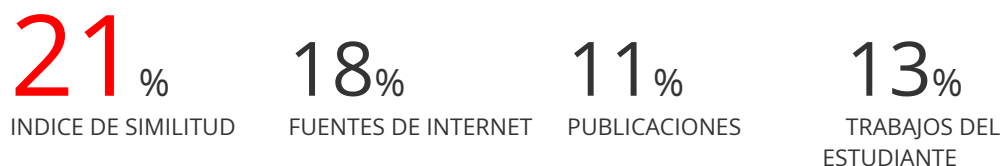
Distribución
UI-CGT/FACE
INTERESADO (A)
D-OVVC/pcgt-tct.





EFECTOS PSICOLÓGICOS EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI-JULIACA 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS


1	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	10%
2	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	core.ac.uk Fuente de Internet	<1%



Metadatos Complementarios

Título de la tesis	
JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI-JULIACA 2023	
Datos de autor	
Nombres y apellidos	ALBERTO MAGNO QUISPE CARI
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	02037556
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-5387-5569
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	DANYA CASTILLO MONROY
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	41007095
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0001-9456-6491
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Noímbres y apellidos	NORMA ELENA FLORES VISA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	29258552
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	TEOFILO CONDORI TIPULA
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	02039791
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	RODOLFO FREDY ARPASI CHURA
Tipo de documento	DNI



Número de documento de identidad	02442507
Datos de investigación	
Línea de investigación	DIDACTICA DE INTERCULTURAL – P03
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	<p>Ubicación: INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 306BARCIA BONIFFATI</p> <p>País: Perú Departamento: Puno Provincia: San Román Distrito: Juliaca Av. Floral N° 348</p> <p>Coordenadas GMS Longitud: -15.488760546491605 Latitud: -70.13861516348666</p>  <p>URL. maps https://maps.app.goo.gl/enrrbbS6WZfg3WBBj6</p>
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Mayo 2023 – octubre 2023 2023 – 2023
URL de disciplinas OCDE https://concytec-pe.github.io/peru-CRIS/vocabularios/ocde_ford.html -Librería	<p>Ciencias de la Educación https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.00.00</p> <p>Educación General https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</p>



UNIVERSIDAD ANDINA
NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ
Katty A. Pérez Ordoñez
Katty A. Pérez Ordoñez
DECANA (e)
Facultad de Ciencias de la Educación



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo Alberto Magno Quispe Cari, identificado con DNI
Nro. 02037556 en mi condición de egresado de:

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

Educación Inicial Intercultural Bilingüe

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

"Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Inteligencia Emocional de los Niños y Niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati-Juliacá 2023"

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.

Juliacá _____ de _____ del 20__


Firma del Asesor


Firma del Estudiante


Huella



DEDICATORIA

Como todo el mundo sabe, en la vida hay muchos obstáculos, y la universidad es sin duda uno de ellos. Mirando en mi interior, he llegado a darme cuenta de que es algo más que una lucha; constituye la base de mis conocimientos en la materia que he estado estudiando, así como en todo lo relacionado con la vida y mis aspiraciones de convertirme en maestra de educación infantil.



AGRADECIMIENTO

Doy gracias a Dios porque me ha mostrado el camino y siempre me está convirtiendo en una persona mejor.

Estoy eternamente agradecida a mis padres y a mi abuelo, que me iluminan desde lo alto, por enseñarme que, por muy oscuras que se pongan las cosas, hay que seguir creyendo y seguir intentándolo.



ÍNDICE

DEDICATORIA.....iii

ADRADECIMIENTO.....iv

ÍNDICEv

INTRODUCCIÓNviii

RESUMEN.....x

ABTTRACTxi

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática12

1.2. Formulación del planteamiento del problema14

 1.2.1. Problema general.....14

 1.2.2. Problemas específicos.....14

1.3. Justificación de la investigación.....15

 1.3.1 Justificación teórica.....15

 1.3.2 Justificación práctica15

 1.3.3 Justificación metodológica16

1.4. Objetivos17

 1.4.2. Objetivo general17

 1.4.2. Objetivos específicos17

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación18

 2.1.1. Antecedentes Internacionales18

 2.1.2. Antecedentes Nacionales20

 2.1.3. Antecedentes Regionales22

2.2. Marco Teórico24



2.2.1. Juego.....24

2.2.3. Inteligencia Emocional.33

2.3. Marco conceptual.....38

2.4. Hipótesis.....39

2.4.1. Hipótesis general39

2.5. Variables40

2.5.1. Variable Independiente:40

2.5.2. Variable Dependiente:40

2.6. Operacionalización de variables.....41

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño de la investigación43

.3.4 Método de la investigación.....44

3.3. Población y muestra de la investigación.....45

3.3.1. Población.....45

3.3.2. Muestra45

3.4. Técnicas e instrumentos de investigación46

3.4.1. Técnica:.....46

3.5.2. Instrumento:46

3.5. Diseño de contraste de Hipótesis47

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS.....49

4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de la Inteligencia emocional.
.....49

4.1.2. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de la inteligencia intrapersonal
.....52



4.1.3. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de la inteligencia interpersonal	54
4.1.4. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de la automotivación	56
4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS	58
4.2.1. Prueba de hipótesis General	58
4.2.2. Prueba de hipótesis específico 1	59
4.2.2. Prueba de hipótesis específico 2	60
4.2.2. Prueba de hipótesis específico 3	61
4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	61
CONCLUSIONES	63
RECOMENDACIONES	65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	66



INTRODUCCIÓN

Además de ayudar a los niños en edad escolar a adquirir nueva información, sentimientos y escenarios, los juegos tradicionales también desempeñan un papel importante a la hora de ayudarles a desarrollar su inteligencia emocional.

Los niños que juegan a juegos tradicionales tienen más probabilidades de desarrollar la seguridad en sí mismos, la competencia social y la consideración por los demás, que son fundamentales para su maduración como miembros activos de la sociedad. Por eso es importante inculcar a los alumnos, desde el principio de su carrera académica, los principios que facilitarán el crecimiento de unas relaciones armoniosas entre el hogar y el aula. (Unemi, 2019). Dado que la tecnología tiene un efecto tan profundo en nuestra vida cotidiana, es crucial que los alumnos aprendan a regular sus emociones y estados de ánimo, y las escuelas se han adaptado a esta realidad. Trágicamente, a medida que nos adentramos en el siglo XX, vemos cómo el juego se ha ido quedando en el camino, junto con nuestra identidad, nuestros orígenes y nuestras tradiciones. Somos conscientes de que los avances tecnológicos están afectando a nuestra sociedad. Hagamos un esfuerzo por restablecer la conexión con nosotros mismos, nuestras tradiciones y el mundo natural. (Payá, 2018).

Este estudio consta de cuatro partes.

En el Capítulo I, "Exposición del problema", se define, describe y justifica el problema. También se establecen objetivos amplios y detallados.

En el Capítulo II se exponen los fundamentos teóricos de la investigación. Estos incluyen el contexto, el respaldo teórico, las definiciones de los conceptos, la hipótesis general y la operacionalización de las variables.



La metodología de la investigación, el diseño del estudio y los métodos e instrumentos utilizados en la investigación se detallan en el Capítulo III. Al final de este capítulo se comprueba la hipótesis de la investigación.

Las conclusiones se detallan en el Capítulo IV. Por último, el informe de investigación presenta sus conclusiones, recomendaciones y material de apoyo, incluida la bibliografía y cualquier material complementario.



RESUMEN

El presente trabajo de investigación los estudios han demostrado que cuando los niños no disfrutaban plenamente jugando, su desarrollo social y emocional se resiente. disfrutar al máximo de la alegría de jugar. Habría que esforzarse más por incluir juegos clásicos que puedan ayudar al desarrollo de la Inteligencia Emocional sobre las emociones de las personas, la metodología utilizada es cuantitativa, tipo experimental, nivel aplicado, la investigación utilizó un enfoque cuantitativo, un nivel explicativo y un diseño pre experimental con pruebas previas y posteriores de un único grupo. Incluyó a 230 alumnos y se basó en una hoja de observación validada por expertos. Los resultados mostraron que el 75% de los niños del grupo de pre prueba no utilizaban prácticas de juegos tradicionales para mejorar la inteligencia emocional, mientras que el 75% del grupo de pos prueba demostró que el uso de prácticas de juegos tradicionales como estrategia ayuda al desarrollo emocional de los niños en la educación infantil, cuyo nivel de significancia es de 0,05 donde $P - \text{valor} = 0,025$ y como resultado de la Chi cuadrado de Pearson de 10, 225 de significancia asintótica de 0,025, Los estudiantes mostraron avances luego de utilizar juegos tradicionales, apoyando la noción de que estos juegos impactan positivamente en el desarrollo de la inteligencia emocional de los jóvenes.

Palabras clave: automotivación, Inteligencia emocional, Intrapersonal, Interpersonal, Juegos tradicionales.



ABTTRACT

The present research work studies have shown that when children do not fully enjoy playing, their social and emotional development suffers. enjoy the joy of playing to the fullest. More effort should be made to include classic games that can help the development of EQ on people's emotions, the methodology used is quantitative, experimental type, applied level, the research used a quantitative approach, an explanatory level and a pre-experimental design with pre- and post-tests of a single group. It included 230 students and was based on an observation sheet validated by experts. The results showed that 75% of the children in the pre-test group did not use traditional game practices to improve emotional intelligence, while 75% of the post-test group showed that the use of traditional game practices as a strategy helps children's emotional development in early childhood education, whose significance level is 0, 05 where $P - \text{value} = 0.025$ and as a result of Pearson's Chi-square of 10, 225 asymptotic significance of 0.025, The students of showed progress after using traditional games, supporting the notion that these games impact positively on the development of emotional intelligence of young people.

Keywords: self-motivation, emotional intelligence, Intrapersonal, Interpersonal, Traditional games.



CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Exposición de la situación problemática

El árbol genealógico peruano está muy estratificado en términos socioeconómicos; algunas familias pueden permitirse comprar más propiedades que otras; del mismo modo, las familias peruanas rurales y urbanas tienen diferentes modos de vida, prácticas culturales distintas y diferentes niveles de educación.

Los expertos en el campo de la educación se enfrentan ahora a nuevos problemas en los nuevos retos del aprendizaje de los alumnos, lo que requiere un conocimiento exhaustivo en cuanto a los estudiantes. En lo que respecta a la psicología, la inteligencia académica o racional tiene un gran peso. Sin embargo, gracias al trabajo de Daniel Goleman y a otros estudios recientes, esta visión está siendo cuestionada, y la ciencia y la educación se están reorientando.

Hay una clara escasez de conocimientos sobre los juegos clásicos que pueden ayudar al desarrollo de la inteligencia emocional de los jóvenes. Necesitan esta inteligencia para crecer y convertirse en personas independientes que



puedan disfrutar de la vida al máximo, contribuir de forma significativa a la sociedad, aprender cosas nuevas sin meterse en peleas, ser amables y bondadosos con los demás y asumir la responsabilidad de sus actos. Los niños que asisten a la escuela en línea y no interactúan con sus compañeros tienen un estilo de vida sedentario, que inhibe su desarrollo socioemocional. Es crucial inculcar ideales que promuevan la armonía en casa y en el aula desde los primeros días de escolarización para que los alumnos puedan prosperar en ambos entornos. (Unemi, 2019).

Dado que la tecnología tiene un efecto tan profundo en nuestra vida cotidiana, es crucial que los alumnos aprendan a regular el estado de ánimo, y las escuelas se han adaptado a esta realidad. Trágicamente, a medida que nos adentramos en el siglo XX, vemos cómo el juego se ha ido quedando en el camino, junto con nuestra identidad, nuestros orígenes y nuestras tradiciones. Somos conscientes de que los avances tecnológicos están afectando a nuestra sociedad. Hagamos un esfuerzo por restablecer la conexión con nosotros mismos, nuestras tradiciones y el mundo natural. (Payá, 2018).

La inteligencia emocional es muy importante en la primera infancia porque ayuda a los niños a aprender a regular sus sentimientos desde una edad temprana. Esto les beneficiará de muchas maneras a medida que crezcan, incluida su salud física, mental, emocional y social. Como prueba de que Perú también ha reconocido la importancia de esta, (Paredes, 2018).

Los juegos tradicionales, que proporcionaban una alternativa a los hábitos sedentarios fomentados por la televisión, el cine, las redes sociales, etc., han quedado obsoletos debido a la prevalencia de la tecnología. Necesitamos hacer



un cambio si queremos que nuestros niños jueguen un papel activo en la formación del futuro de la sociedad; se han vuelto tan absortos en la tecnología que han dejado de aprender a través del juego, lo que ha llevado a una disminución de las habilidades sociales y la importancia de construir relaciones con los compañeros de clase. Los resultados de aprendizaje de los alumnos es el mantenimiento, reorientación y fortalecimiento del sentido del enfoque del currículo nacional, particularmente en relación.

Esta investigación tiene como imperativo de potenciar el razonamiento de los niños, canalizando al mismo tiempo sus emociones a través del juego mediante la aplicación de juegos tradicionales. En la práctica, nuestro objetivo es dotar a los niños de los medios para regular sus emociones reforzando su seguridad en sí mismos, su capacidad para tomar decisiones y sus habilidades de interacción social mediante la utilización de juegos tradicionales.

1.2. Formulación del planteamiento del problema

1.2.1. Problema general

PG. ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati Juliaca 2023?

1.2.2. Problemas específicos

PE1. ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023?



PE2. ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023?

PE3. ¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la automotivación de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023?

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1 Justificación teórica

El objetivo de esta investigación es formular una propuesta pedagógica que demuestre la prevalencia de la inteligencia emocional entre los niños. El currículo de educación física para alumnos de primaria en esta institución es significativamente deficiente en términos de profundidad curricular. Esto se debe principalmente a la ausencia de un instructor de educación física, que es sustituido por pasantes. En consecuencia, el proceso educativo y la integración de los conceptos esenciales que deberían cubrirse en este nivel de edad se vuelven algo precarios. Se sugiere la utilización del Test BarOn de Inventario Emocional E.Q-I como posible solución a este problema.

1.3.2 Justificación práctica

Para encontrar una respuesta a esta cuestión, el presente estudio está justificado, ya que hace hincapié en la importancia de utilizar juegos clásicos para fomentar la inteligencia emocional y el aprendizaje significativo. La utilización de tareas rutinarias puede ayudar a desarrollar la inteligencia emocional.



A pesar de que esta actividad se proporciona ad libitum, es crucial que se utilice adecuadamente mediante una planificación y evaluación sistemáticas para que el niño pueda comunicar eficazmente sus experiencias vitales mediante el uso de juegos tradicionales.

En consecuencia, creo que es crucial hacer este estudio porque nos ayudará a entender nuestro mundo, a fomentar la inteligencia emocional en los jóvenes y a sentar las bases para futuros estudios que pretendan abordar esta cuestión.

1.3.3 Justificación metodológica

Nuestra salud emocional y nuestra felicidad están directamente influidas por nuestra inteligencia no cognitiva, que es un factor clave en nuestra capacidad para tener éxito en la vida. Esta idea es la base sobre la que BarOn construye el Inventario del Cociente Emocional (E-QI), que es esencial para dilucidar su marco conceptual. Actualmente, su correlación con los juegos convencionales sirve de propuesta para el cultivo de esta inteligencia, permitiendo la formación de rasgos de personalidad y creatividad, además del desarrollo psicomotor, a través de actividades socioculturales. Por ello, debemos reflexionar sobre la idea de que las escuelas deben utilizar la educación física como herramienta para emplear para combatir cuestiones que parecen no estar relacionadas con el cuerpo. Nuestro principal objetivo es colaborar para llamar la atención sobre esta investigación. De este modo, la educación física dejaría de ser percibida como una asignatura que requiere poco tiempo en nuestro país, como afirma Pedro Galvis. Además, poseería una sólida fundamentación científica que



superaría su naturaleza fundamental y permitiría comprender todo su significado a través del desarrollo y la manifestación del ser, abarcando las dimensiones emocional, creativa, social y expresiva.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

OG. Determinar la influencia los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

OG1. Identificar como influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.

OG2. Determinar de qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.

OG3. Identificar como influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la automotivación de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.



CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

León Martínez (2019) trabajo completado Desarrollo de la Inteligencia Emocional en Niños y Niñas de Cuarto Grado mediante el Uso de un Enfoque Pedagógico en Actividades de Grupo. Tiene como conclusiones: Mediante un enfoque educativo basado en juegos cooperativos, esta investigación pretendía aumentar la inteligencia emocional de los alumnos de cuarto curso. La estrategia se dirigió específicamente al desarrollo de la adaptabilidad, el equilibrio, la comunicación, la seguridad en sí mismo y la confianza en los demás, así como el reconocimiento. La inteligencia intrapersonal e interpersonal, así como la gestión del estrés, fueron objeto de mejora mediante la aplicación de juegos cooperativos. La estrategia didáctica facilitó el desarrollo de la dimensión intrapersonal, que BarOn denominó autoconciencia emocional, pero también permitió aumentar la autoaceptación. Del mismo modo, el análisis de los resultados demostró de forma inequívoca que la utilización del enfoque didáctico mejoró significativamente el autoconocimiento de los participantes y su capacidad para identificar sus emociones, lo que a su vez les impulsó a articular más libremente sus



sentimientos debido a la convicción de que su aportación e implicación en la búsqueda de la resolución de los obstáculos sugeridos era fundamental.

Abril (2019) utilizó el Test de Baron para determinar el grado de inteligencia emocional de los alumnos. Se encontraron índices muy bajos en todas las categorías, lo que significa que el tema se está tratando correctamente. Aunque los juegos tradicionales se consideraban un factor potencial, no afectaron significativamente al desarrollo de los aspectos intrapersonales. Esto se debe a que la mayoría de la población experimentó un efecto negativo, mientras que el 14% no experimentó cambios y el 22% tuvo un efecto positivo. Más de la mitad de la población tuvo efectos positivos, mientras que el 21% permaneció estable y el 21% tuvo efectos negativos; esto sugiere que hubo una mejora en la escala interpersonal, lo que podría considerarse un avance significativo.

Muñoz-Arroyave et al. (2021) Esta investigación se propuso investigar el impacto del juego motor en el desarrollo emocional de los adolescentes de secundaria y bachillerato a medida que navegan por el proceso de hacerse emocionalmente conscientes de sí mismos. Algunos elementos destacables de los resultados primarios son: los juegos sociomotrices, especialmente los de oposición, tienen un efecto positivo en las emociones de los adolescentes. Educación física, áreas de actividad motriz y habilidades emocionales son los términos centrales del estudio.

Cevallos et al. (2023) La investigación se propuso un método didáctico para mejorar la inteligencia de los niños analizando los resultados de estos juegos. Los resultados mostraron que había una mejora en la conciencia emocional, la inteligencia emocional, la regulación emocional y la capacidad de utilizar las emociones para fomentar el crecimiento cognitivo. Por último, los resultados



demonstraron un aumento considerable de la inteligencia emocional, lo que prueba que la guía didáctica fue crucial para fomentar esta competencia.

Para Zabalza (2019), demuestra que los juegos son una actividad voluntaria y libre; por lo tanto, quienes participan tienen la libertad de actuar según su propia voluntad; si los juegos contienen restricciones, pierden su libertad, y los participantes pierden interés. En una sociedad en la que las reglas, la autonomía y la responsabilidad tienen un peso significativo, la mayoría de los comportamientos que promueven una vida armoniosa se ven influidos en gran medida por las características exhibidas en la dinámica del juego.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Andrade (2019) trabajo realizado El diseño empleado para el ejercicio creativo pretendía fomentar el desarrollo emocional. Fue de carácter preexperimental, consistió en un pretest y un posttest, y utilizó las técnicas de observación y lista de comprobación. Se llegó a las siguientes deducciones identificar sus propias emociones y las de los demás, automotivarse y gestionar eficazmente las relaciones interpersonales, liberar tensiones, explorar y descubrir el placer de crear, hacer realidad sus fantasías, reproducir los conocimientos adquiridos asimilándolos y establecer conexiones significativas con los demás. Al inicio del presente estudio, se evaluó el desarrollo emocional de los niños de 5 años que asisten a la I.E. Núm. 164 de Huaracalla fue evaluado con un puntaje promedio de 6,35, por lo que se considera que este valor es inadecuado.

Chacón (2022) En esta investigación transversal no experimental, los investigadores utilizaron un método cuantitativo de tipo básico con un nivel descriptivo correlacional. Trece niños de cinco años constituyeron la muestra.



Dado que los padres constituían la unidad básica de datos en este estudio, los investigadores los encuestaron mediante un cuestionario. En cuanto a la fiabilidad, lo que demuestra la validez de la prueba. Basándonos en los resultados, podemos decir que el vínculo es estadísticamente significativo ($p=0$) y está correlacionado positivamente (coeficiente de correlación de Spearman=0,779).

Abarca y Nuñez (2021) El objetivo era demostrar que los niños de 4 y 5 años podían desarrollar su inteligencia emocional mediante actividades en grupo. En general, los alumnos fueron capaces de trabajar juntos, ganar seguridad en sí mismos, comunicarse más eficazmente y colaborar, aspectos todos ellos cruciales para un aprendizaje eficaz. Además, los alumnos fueron capaces de identificar y comprender las emociones que experimentaban ellos mismos y sus compañeros mientras trabajaban en un proyecto, y fueron capaces de colaborar para alcanzar sus objetivos.

Apaza (2019) esta tesis pretende encontrar una solución a el impacto del juego en la emociones de los niños de nivel inicial el cual se utilizara herramientas de gestión adecuadas para lograr que estos niños aprendan, mediante estos herramientas se permita que ellos mejora en significativamente su inteligencia emocional mediante el uso de juegos tradicionales. Dado que ningún niño había alcanzado este nivel en la primera evaluación, el hecho de que el 64% de los estudiantes mostrara un aumento de la inteligencia emocional en la prueba de hipótesis es digno de mención.

Maza (2020) Los investigadores se propusieron determinar si los niños y niñas de 5 años se beneficiaban o no emocionalmente al participar en un programa de juegos típicos. Como era de esperar, los resultados demuestran la eficacia y la significación estadística del programa de juegos tradicionales, lo que



da crédito a la hipótesis nula ($p < .05$). En las pruebas previas y posteriores, el grupo experimental mostró una mejora en el crecimiento de la inteligencia emocional del 90% y el 5%, respectivamente, para las categorías «casi siempre» y «siempre», frente al 80% y el 20% de los resultados de las pruebas previas. Los resultados muestran que tanto los niños como las niñas de 5 años se benefician enormemente del programa de juegos típicos a la hora de desarrollar su inteligencia emocional.

2.1.3. Antecedentes Regionales

Sánchez (2021) El objetivo de esta investigación era confirmar la idea de que los juegos tradicionales influían significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de cinco años. Con un nivel de significación de 0,015, según la prueba de Wilcoxon, el rendimiento de los niños pasó del 46,67% en el pretest al 86,67% en el postest. Los resultados muestran que los juegos tradicionales afectan a la inteligencia emocional de los niños de cinco años, lo que apoya la hipótesis de 27 conclusiones. Los niños necesitan desarrollar su inteligencia emocional para interactuar positivamente con su entorno escolar, y los juegos tradicionales son una buena forma de hacerlo.

Gastañaga (2023) Con la finalidad de conocer qué tan inteligentes emocionalmente eran los niños de 5 años. Se encontró que, salvo notables excepciones, la mayoría de los niños de 5 años de educación inicial tienen altos niveles de inteligencia emocional. Específicamente, de 24 niños, 21 demostraron una adecuada conciencia emocional, manejo de la claridad emocional y habilidades de reparación, lo que sugiere que los preescolares son capaces de controlar sus emociones en escenarios de la vida real, este resultado mejoró significativamente su manera de pensar de cada uno de los niños.



Huayllani (2021) ha creado una guía de actividades que anima a los más pequeños a jugar a juegos clásicos para ayudarles a perfeccionar su motricidad gruesa. Los educadores que trabajan con niños pequeños encontrarán útil esta guía en su trabajo diario. Todo el mundo está de acuerdo en que el juego es crucial para el crecimiento y el desarrollo saludables de los niños, ya que pone en juego sus sentidos de muchas maneras diferentes. Cualquier persona interesada en ayudar a los niños a aprender jugando puede beneficiarse de este manual, no sólo los educadores, sino también los padres. La validación de la hipótesis se logró poniendo a prueba la idea de que los juegos clásicos podían ayudar a los niños a perfeccionar su motricidad gruesa.

Godiel (2020) El objetivo era determinar el grado de inteligencia emocional de los niños de 5 años en siete medidas diferentes: actitud de compartir, identificación de sentimientos, empatía, independencia, persistencia, amabilidad e inventiva en la resolución de conflictos. Así, se concluyó que los pequeños tienen una inteligencia emocional media-baja. Los individuos carecen de los conocimientos necesarios para mejorar su inteligencia emocional, que es incluso más importante que el coeficiente intelectual (CI). Los educadores tienen la enorme responsabilidad de tomar decisiones y cambiar de perspectiva para fomentar el desarrollo temprano de la inteligencia emocional en sus hijos.

Carcausto (2020) el estudió el impacto de las actividades grupales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional de los niños de cuarto grado. La premisa principal de la investigación era que estas actividades podían ayudar al desarrollo emocional de los niños. Sin embargo, los hallazgos indicaron que las habilidades emocionales de los niños sólo mejoraron algo con las actividades cooperativas, lo que sugiere que su inteligencia emocional no experimentó mejoras notables. En



el pretest, el 60% de los alumnos obtuvo un notable, lo que significa que aún estaban en proceso de aprendizaje. Se realizó el experimento y la evaluación, y el 90% de los alumnos obtuvo una calificación, que significa «logro esperado», a partir de entonces.

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Juego

2.2.1.1. Concepto

Según VIGOTSKY: “En su opinión, el juego facilita una interacción social vital para el desarrollo de los niños. Las interacciones sociales se consideran el medio por el que los niños aprenden”

Para Aucoturier (2017), sostiene que los juegos proporcionan a los niños una plataforma sin restricciones para expresarse, desprovista de limitaciones y normas, lo que facilita su desarrollo personal a través de las interacciones con sus compañeros y con los niños mayores. Así, estructuran su pensamiento y construyen y desmantelan su propio mundo; en consecuencia, los niños se implican más en el juego y siguen participando en él para crecer. Malaguzzi (2016), afirma que hablar del juego en la educación infantil equivale a hablar de la autonomía que encarna y de la curiosidad de los niños como medio para comprender el entorno; así, el juego se transforma en un escenario para la atención y el desarrollo de las capacidades de los niños.

Piaget (1896 - 1980), El desarrollo del juego se ve facilitado por las diversas actividades que realizan los niños, que no sólo contribuyen a mejorar el razonamiento lógico, sino que también les permiten satisfacer sus necesidades,



adquirir nuevas experiencias, liberar tensiones, descubrir y experimentar. Además, los niños pueden expresarse libremente mientras juegan, lo que mejora gradualmente su autoconciencia.

Para Montessori (1912), El juego es un componente crucial del proceso de aprendizaje y se incorpora a los materiales de acuerdo con el grupo de edad. Le subrayo la importancia de la participación de los padres en el seguimiento del progreso académico de sus hijos.

Para Winnicott (1982), El texto subraya el carácter experimental del juego del niño, destacando las áreas en las que repercute significativamente en su vida.

2.2.1.2. Características del juego

Rutas del aprendizaje (2013) indican que:

“El juego es ante todo agradable y placentero; los practicantes lo consideran favorablemente de forma sistemática, a pesar de su falta de indicios evidentes de placer. Ciertas características de cada juego son universalmente reconocidas por todos los autores; así, sirven para distinguir el juego en cuestión de otras actividades.

Estos rasgos diferenciales son:

- Bastante agradable.
- Autógeno.
- Voluntario" como se definió originalmente.
- Es un fin en sí mismo.
- Es exploratorio, comunicativo y expresivo.
- Requiere cierto grado de participación. (p.68)



2.2.1.3 Importancia del Juego

rutas de aprendizaje (2013) indica:

“El juego es esencial para el desarrollo personal y social del niño, así como para la adquisición de conocimientos aplicables a su vida. El niño juega como medio de interacción con su entorno sociocultural, del que se distingue el del adulto. La mayoría de los profesores actuales entienden ” (p.54).

2.2.1.4. Concepto de Tradición.

Trigo (2018) nos define que:

- Proceso por el que la información, las obras literarias, las tradiciones, los ritos y las noticias se transmiten de una generación a otra. Así se difundía la información objetiva en la antigüedad.
- Preservación de la doctrina, costumbres y similares de un pueblo mediante el proceso de transmisión de padres a hijos.

2.2.1.5. Los juegos Tradicionales

La Vega (2016) ofrecen una ventana al pasado, sus costumbres y tradiciones, al hacer hincapié en los detalles factuales y la vida cotidiana. Las situaciones representadas en estos juegos son emblemáticas de nuestra cultura. Además, los juegos tradicionales reproducen actividades asociadas a las celebraciones y ocupaciones de su pueblo, como la caza y la agricultura.



Como señala Vásquez (2015), los juegos tradicionales sirven como reflejo de las realidades históricas, costumbres y experiencias de cada pueblo. Cada cultura tiene su propio conjunto de juegos que forman parte integrante de su patrimonio. Cuando se utilizan estratégicamente, los juegos tradicionales ofrecen abundantes beneficios, incluida la capacidad de cautivar y educar a los niños.

Las actividades tradicionales siguen teniendo un valor significativo en la vida de los niños de hoy. Según los nuevos enfoques educativos, los juegos son la forma más eficaz de garantizar un aprendizaje de alta calidad. Sin embargo, su prevalencia está en peligro debido a su falta de aplicación. En la actualidad, el imperativo educativo es rescatar estas actividades para implementarlas como método para fomentar el crecimiento de la competencia en operaciones numéricas. Además, los juegos se asocian a épocas y lugares concretos; por ejemplo, los niños participan en carreras de canoas de papel durante los periodos de precipitaciones. Realizan rondas como Doña Ana, Matantirutirula, el lobo, el manito y el zorro los días de luna llena.

Los juegos tradicionales no se imponen a los niños, sino que éstos los eligen para divertirse. Ellos tienen la autoridad para determinar dónde, cómo y con quién jugar. Aquí es donde reside la esencia de los juegos tradicionales: permiten a los niños expresar sus intereses y necesidades, revelan su forma de vida y no requieren el uso de materiales costosos o escasos; cualquier objeto puede reutilizarse para jugar. Además, los juegos tradicionales facilitan la transmisión de valores culturales, pautas y convenciones sociales.

Por el contrario, Öfele (2014) sostiene que los juegos se originaron durante los años de formación, cuando los niños empezaban a establecer



vínculos con los demás, ya que percibían el significado de las acciones de quienes les rodeaban, como recitar poesía, rimas y cantar. Los juegos tradicionales servían para forjar vínculos dentro de la familia y la comunidad local.

Según Piaget (1985), los juegos tradicionales facilitan el aprendizaje sustancial y el desarrollo cognitivo de los niños al estimular su pensamiento. Esto se debe a que estos juegos están fácilmente disponibles en su entorno, incluida la familia y la comunidad.

2.2.1.6. Tipos de Juegos Tradicionales

2.2.1.6.1. El juego de los yace

Definición:

Se trata de un juego en el que la casualidad influye en los resultados en mucha menor medida que la competencia de los jugadores.

Aunque el yace es un juego que puede ser disfrutado por individuos de todos los géneros, cabe señalar que en ciertas culturas en las que es particularmente popular, las mujeres son más propensas a participar en esta actividad.

Elementos del juego de los yaces

Se necesitan bolas en miniatura y seis yaces. Aunque tradicionalmente se juega sobre una mesa, lo más habitual es sentarse en círculo.

Para tener éxito en este juego de astucia y talento es esencial sobre todo la coordinación ojo-mano. El participante se sitúa a una distancia alcanzable del



grupo de yaces, que se bajan desde una altura de unos 30 centímetros o se lanzan suavemente al suelo o a la mesa.

Reglas de juego.

Al principio de cada competición, debe haber dos participantes.

Cuando llega el momento de seleccionar de dos en dos, se selecciona la mentira en una combinación de tonos. Además, se procede de la parte delantera a los seis.

Las jugadas son:

- Levis: Proceda con el juego como de costumbre; lance el balón, recoja los yaces y luego recupere el balón.
- Pases: Lanzar la pelota agarrando rápidamente los yaces con una mano y, a continuación, pasar los yaces a la otra mano agarrando de nuevo la pelota.
- Levis con palmadas: Después de recoger los yaces, volver a lanzar el balón al aire, aplaudir en el suelo y, a continuación, recuperar el balón.
- Pases con palmadas: Después de recoger los yaces, lanzar el balón al aire, posteriormente volver a lanzarlo y finalmente golpear el suelo.
- Comida: Después de lanzar la pelota al aire y recoger los yaces, realizar los movimientos de llevarse la comida a la boca antes de recuperar la pelota.
- Tijeras: Después de lanzar la pelota al aire y recoger los yaces, imitar la acción de cortar algo con unas tijeras antes de recoger la pelota.



En conclusión, este divertido juego de habilidad y coordinación, en particular de la coordinación ojo-mano, anima a las jóvenes a practicarlo con más frecuencia con el fin de socializar.

2.2.1.6.2. El juego de las bolichas

Definición: En numerosas actividades infantiles, las bolichas son esferas en miniatura de piedra, mármol, porcelana, vidrio, cerámica, arcilla, metal, cristal o acero. Existen numerosos nombres alternativos para las bolichas. Diversas variantes nacionales les dan nombres alternativos, como canicas y esferas.

Los tamaños y diseños de las bolichas varían.

Regla del juego de las bolichas

Se dibuja en el suelo o se marca en la zona de juego designada un círculo que delimita el juego de las "bolichas". Cada participante coloca un número determinado de "bolichas" dentro de este círculo; el jugador que consiga extraer esas "bolichas" gana dichas "bolichas".

Manteniendo el orden durante el lanzamiento de la "bolicha", puede participar simultáneamente un número ilimitado de participantes, siempre que se atengan a la secuencia prescrita, ya que los turnos se determinan antes del comienzo.

Se asignan cinco miembros a cada grupo; los "Cielitos" y los "Leoncitos" son dos ejemplos.

Los Leoncitos y los Cielitos.

Ellos hacen la selección de pelotas para el concurso.



El instructor describe el punto de partida del juego:

Inicialmente se colocan cuatro canicas en el plano "ojo" del juego de canicas.

El juego comienza entonces con el niño que lanza los bolos más cerca de la línea.

Comienza la batalla.

El niño que sale victorioso sigue jugando hasta que se agotan todos los bolos; al finalizar el juego, el grupo del niño que ha salido victorioso se considera el grupo vencedor.

Conclusión.

Los bolos son una actividad social esencial para las personas, ya que brindan la oportunidad de practicar comportamientos sociales específicos. Además, constituye una valiosa herramienta para la adquisición y el desarrollo de capacidades intelectuales, motrices y afectivas. La participación en esta actividad debe realizarse de forma placentera, desprovista de cualquier sentido de obligación. Como cualquier otra actividad, requiere la asignación de tiempo y espacio para ser ejecutada con eficacia.

2.2.1.7. Valor de los Juegos tradicionales.

Medina (1987) presenta una serie de consideraciones para apoyar la inclusión de las actividades tradicionales en la vida del niño:

Constituyen un recurso excepcionalmente refinado y divertido que facilita la utilización eficaz del tiempo libre.

- Mientras que una parte significativa de ellas son inherentes al niño, otras sirven como espejos del mundo adulto, permitiendo al niño familiarizarse con él a través de la imitación.



- Respetar las normas establecidas por los niños significa reconocer que estas actividades funcionan como plataforma educativa para inculcar valores cívicos y una ciudadanía responsable.
- Las facultades físicas y mentales, así como los sistemas de apoyo social, se estimulan o entrenan mediante el uso de juegos basados en canciones. Los elementos rítmicos de estos juegos aumentan el atractivo y la coherencia de los objetivos que se persiguen, al tiempo que proporcionan al niño abundantes recursos verbales.
- El antídoto contra una educación excesivamente tecnológica son los juegos. Inspiran la innovación.

Por su parte, Trigo (1994 p.10) La justificación de las actividades convencionales se basa en los fines educativos que persiguen:

Apoyan la mejora del tiempo libre en términos de calidad.

Los individuos desarrollan así su autoestima.

- Fomentan las relaciones positivas con individuos de distintas edades, géneros y condiciones.
- Ofrecen la oportunidad de profundizar en el conocimiento de la propia cultura, lo que refuerza su valor.
- Su práctica engendra en los alumnos una curiosidad particular por la comprensión de los juegos tradicionales.
- El descubrimiento del patrimonio lúdico permite desarrollar la capacidad de investigación de cada individuo.

Luego de analizar, Genérela y Plana (1996), Considera los siguientes valores pedagógicos asociados al juego tradicional:

Favorece la reconciliación de generaciones sucesivas.



- Favorece la comprensión de datos o aspectos culturales de una comunidad.
- Facilita la incorporación de temas transversales incorporados al diseño curricular de la Educación Primaria.
- Promueve la integración de enfoques interdisciplinarios.

Favorecen la presentación del método científico.

Lanuza, Pérez & Ferrando (1980 p.10) dilucidar las dimensiones pedagógicas inherentes al juego convencional:

- El proceso de socialización.
- El perfeccionamiento del lenguaje.
- La dinámica entre un adulto y un joven.
- El "rendimiento al aire libre" y la "adaptación de habilidades psicomotoras.

2.2.2. Inteligencia Emocional.

La capacidad de reconocer y expresar los sentimientos propios y ajenos (por ejemplo, poniéndose en el lugar del otro), así como de reconocer la importancia de las emociones propias y ajenas en las interacciones interpersonales, son componentes de la inteligencia emocional (por ejemplo, reconocer la influencia de las emociones en el matrimonio y la amistad), emplear las emociones para estimular los procesos de pensamiento (por ejemplo, mantener un estado de ánimo positivo, que se asocia a procesos de pensamiento innovadores) y regular las emociones propias y ajenas (por ejemplo, ejercer autocontrol sobre la ira).

Así mismo, Thorndike (1920) define que: La capacidad de comprender y controlar a individuos de todos los sexos, incluidos niños y niñas, así como de



comportarse juiciosamente en las relaciones interpersonales, es la inteligencia emocional".

Por otro lado, Goleman (1995), indica que:

"Llevó el concepto de inteligencia emocional al primer plano de la conversación mundial con su libro *Inteligencia emocional*, en el que la describía como la capacidad de reconocer y comprender las emociones propias y ajenas, con el objetivo de controlarlas mediante el refuerzo positivo de los demás".

2.2.2.1. Definición de Emoción.

El autor de la conocida obra "*Inteligencia emocional*", Daniel Goleman, afirma, como se cita en Chiroque y Rodríguez (1999)

"Un sentimiento, un estado psicológico y biológico que se manifiesta en una variedad de tendencias de comportamiento, es una emoción". Las emociones son factores culturales y naturales en el mismo sentido; tienen sus raíces en la naturaleza humana, pero están muy influidas por factores socioculturales.

Por el contrario, Campos, Saarni y sus colegas (2006), citados en Santrock (2001), definen las emociones de la siguiente manera: "Un individuo experimenta un sentimiento o afecto cuando se encuentra en un estado particular o participa en una interacción que es significativa para él". Los comportamientos indicativos del estado de ánimo placentero o desagradable de un individuo, o de la transacción que está realizando, definen las emociones.

2.2.2.2. Definición de Inteligencia Emocional.

Salovey y Mayer "La inteligencia emocional engloba una amplia gama de habilidades, como la empatía, el conocimiento de uno mismo, la comprensión del impacto de las emociones en las relaciones (como las amistades y los



matrimonios), la capacidad de canalizar los propios sentimientos hacia el pensamiento racional, el mantenimiento de una perspectiva positiva -que está vinculada a la creatividad- y la gestión eficaz de las emociones propias y ajenas, incluida la ira".

Según Santrock (2002), Thorndike (1920) ofrece la siguiente definición de inteligencia emocional: "La capacidad de comprender y regular a individuos de todos los géneros, incluidos niños y niñas, así como de comportarse juiciosamente en las conexiones interpersonales".

Por el contrario, como cita Santrock (2002), Goleman (1995) postula que:

Su publicación "Inteligencia emocional" propulsó el tema a la vanguardia del discurso mundial, donde la definió como la capacidad de identificar y regular las emociones propias y ajenas mediante un esfuerzo constructivo."

2.2.2.3. Componentes de inteligencia emocional.

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

Reconocer las propias emociones:

Reconocer las propias emociones a medida que surgen es la base de la inteligencia emocional o autoconciencia. Sólo quienes comprenden las causas subyacentes de sus emociones son capaces de controlarlas, regularlas y organizarlas conscientemente.

Saber manejar las propias emociones:

El bagaje emocional fundamental de nuestro ser consiste en mecanismos de supervivencia, como la ansiedad, la ira y la tristeza. No tenemos control sobre



nuestras emociones. No podemos limitarnos a desactivarlas o evitarlas. Sin embargo, tenemos la capacidad de dirigir nuestras respuestas emocionales. La inteligencia emocional determina con qué inteligencia controlamos y nos comportamos en respuesta a nuestras emociones.

Utilizar el potencial existente:

"Noventa por ciento de esfuerzo, diez por ciento de inspiración" es un acertado proverbio que explica por qué un alto coeficiente intelectual no garantiza el éxito en las aulas ni el Premio Nobel. Los auténticos logros requieren atributos como la tenacidad, la pasión por adquirir conocimientos, la seguridad en uno mismo y la capacidad de superar los contratiempos.

Reconocer las emociones en los demás:

Según los estudios sobre comunicación, aproximadamente el noventa por ciento de la comunicación afectiva tiene lugar de forma no verbal. Demostrar empatía por los demás requiere la capacidad de reconocer y validar las emociones de los demás, escuchar con atención y discernir sentimientos y pensamientos que no se expresan abiertamente.

Crear relaciones sociales:

Las habilidades sociales se utilizan en todas las interacciones con los demás, incluidas las conversaciones con socios y clientes. El grado de éxito que alcancemos en las interacciones interpersonales depende de varios factores, entre ellos nuestra capacidad para establecer y mantener relaciones, identificar y resolver conflictos, emplear el tono adecuado y discernir las emociones de la otra persona implicada. (Salovey & Mayer ,1990).



2.2.2.4. Habilidades de la Inteligencia Emocional

Goleman citado por Blas, A. (2005) sostiene que, "A diferencia de las Inteligencias Múltiples, la Inteligencia Emocional genera cinco habilidades prácticas que pueden clasificarse en dos dominios, tal y como las definió en su conferencia más reciente en Madrid.

Conciencia en uno mismo:

La autoconciencia abarca la capacidad de identificar y comprender las aptitudes personales, las deficiencias, los estados emocionales, los cambios de humor y las tendencias impulsivas, además del impacto que éstas manifiestan en el lugar de trabajo y hacia los demás. Los individuos que poseen esta capacidad exhiben una capacidad práctica de autoevaluación, reconocen sus propias limitaciones y admiten con franqueza sus errores, son receptivos a las oportunidades de aprendizaje y muestran una gran seguridad en sí mismos.

Autorregulación o control de sí mismo:

El autocontrol implica la capacidad de orientar las emociones y los impulsos hacia un objetivo concreto, asumir la responsabilidad de los propios comportamientos, reflexionar antes de actuar y abstenerse de emitir juicios precipitados. Las personas que exhiben esta capacidad demuestran autenticidad e integridad, controlan la tensión y la ansiedad cuando se enfrentan a circunstancias delicadas y se adaptan a conceptos y cambios nuevos.

Auto-motivación:

Implica la capacidad de esforzarse y perseverar constantemente para alcanzar objetivos, afrontar retos y encontrar soluciones. Los individuos que



demuestran esta competencia son aquellos que se implican fervientemente en su trabajo y en la consecución de objetivos más allá de la mera compensación monetaria, poseen una gran iniciativa y dedicación, y son extraordinariamente optimistas con respecto a la realización de sus objetivos.

Inteligencia Interpersonal: Compuestas por 2 habilidades:

Empatía:

La empatía implica la capacidad de comprender los deseos, emociones y retos de los demás, adoptando su perspectiva y reaccionando adecuadamente a sus respuestas emocionales. Los individuos que poseen la capacidad de escuchar atentamente a los demás y comprender sus retos e incentivos, además de ser muy apreciados y queridos, demuestran empatía anticipándose proactivamente a las necesidades de los demás y aprovechando las oportunidades que se les presentan.

Habilidades sociales:

Es la capacidad de gestionar eficazmente las relaciones interpersonales y ejercer influencia y persuasión sobre los demás. Las personas con grandes habilidades sociales demuestran una excepcional capacidad de negociación, aptitud para el liderazgo de grupos y la gestión del cambio, y capacidad para trabajar en equipo en armonía.

2.3. Marco conceptual

- **Juegos**



Aucoturier (2017), destaca el hecho de que jugar da a los niños la oportunidad de ser ellos mismos sin preocuparse de lo que piensen los demás, lo que les ayuda a aprender tanto de los más pequeños como de los mayores. Los niños se preocupan más por jugar y seguir jugando para crecer ellos mismos, por lo que crean su propio universo creando y destruyendo. Esto les ayuda a enmarcar su pensamiento.

- **Juegos tradicionales**

Las actividades recreativas que se transmiten de generación en generación y se consideran juegos tradicionales son un aspecto integral de la historia cultural de cada sociedad. Son típicos de un determinado país o región, no requieren tecnología avanzada y suelen ir unidos a melodías o modismos pegadizos.

- **Inteligencia emocional**

La capacidad de percibir y expresar de forma adecuada y adaptativa las emociones propias y ajenas, así como de comprender y gestionar las propias emociones, es un componente clave de la inteligencia emocional.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

HG. Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas.

2.4.2. Hipótesis específicas



- **HG1.** Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal de los niños y niñas.
- **HG2.** Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas.
- **HG3.** Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la automotivación de los niños y niñas.

2.5. Variables

2.5.1. Variable Independiente:

Juegos tradicionales

2.5.2. Variable Dependiente:

Inteligencia emocional



2.6. Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS
VI: Juegos tradicionales	Identidad personal	- Tiene en alta estima las opiniones de sus colegas. Reconoce y se adapta a las limitaciones de los demás. Demuestra autonomía expresando sus preferencias y aversiones.	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • Nunca
	Creatividad	-Establece el reglamento del juego. Propone nombres para los juegos de forma creativa. Propone juegos de forma espontánea.	
	Participación	Participa en interacciones interpersonales activas Coordina la formación de grupos. "Se ajusta a las obligaciones dentro del juego."	
	Cooperación	- Desempeña con gusto su función dentro del juego. Ayuda a un compañero que tiene dificultades para progresar en el juego. - Trabaja en el desarrollo del juego junto con el instructor.	



VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALAS
VD: Inteligencia emocional	Inteligencia intrapersonal	Muestra seguridad en sus acciones y palabras. Está contento mientras juega y responde a las críticas constructivas. - Tiene en cuenta sus límites como jugador.	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • Casi siempre • Nunca
	Inteligencia interpersonal	Se siente cómodo expresándose - Reacciona violentamente cuando se enfada. - Se adapta rápidamente a circunstancias nuevas. - Expresa su descontento al instructor.	
	Automotivación	- Piensa que el instructor le obligará a participar en la actividad. Demuestra tenacidad completando los objetivos del juego. Se siente bien con su participación en el juego. Cuando un compañero está deprimido, es importante animarle. - Apoya a un compañero cuando éste necesita ayuda. Tiene en cuenta los sentimientos de los demás.	
		- Demuestra calidez y cuidado por sus compañeros. - Trabaja bien con los demás mientras juega. - Da muestras de felicidad durante la convivencia.	



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Diseño de la investigación

El diseño pre experimental consiste en dar a un grupo un estímulo o tratamiento y luego medir una o más variables para ver cómo cambian los niveles de esas variables en el grupo. Esto se hace para resolver problemas situacionales más que para construir teorías o garantizar la causalidad a partir de los datos encontrados. Dado que el pre-experimento es "pre" y no se ciñe a los parámetros experimentales, el investigador no puede saber con absoluta seguridad el impacto que la variable independiente ha tenido sobre la variable dependiente debido al inconveniente de este diseño. En consecuencia, no entra dentro del ámbito del diseño mencionado. (Arias, 2020).

Este diseño se representa de la siguiente manera:

GE: O1----- X ----- O2

Dónde:

GE: Grupo experimental

O1: Prueba (pre-test)



O2: Prueba (post-test)

X: Aplicación de juegos tradicionales

3.2 Tipo de investigación.

El carácter secuencial y probatorio del estudio se presta a una metodología cuantitativa. No podemos "saltarnos" ni eludir pasos, ya que todos van antes que los demás. La secuencia es estricta, aunque es cierto que podemos replantearnos algunos pasos. Empezando por un concepto vago y yendo hacia fuera, se pueden formular preguntas y objetivos de investigación, realizar un estudio bibliográfico y construir un marco teórico o punto de vista. (Hernández Sampieri, 2005).

3.3 Nivel de la investigación

Este estudio se encuadra en la categoría de investigación de "nivel explicativo", cuyo objetivo es explicar el porqué de los hechos, acontecimientos y fenómenos físicos o sociales estableciendo relaciones de causa-efecto. Esto permitirá profundizar en el problema planteado, ya que se explorarán las variables en relación unas con otras para determinar las causas y los posibles efectos (E. Gallardo, 2017). La escala evaluativa utilizada en este estudio consistió en una prueba previa y posterior compuesta por preguntas diseñadas para recabar datos de los niños de educación infantil tanto antes como después de la implementación de los juegos tradicionales en sus rutinas diarias.

.3.4 Método de la investigación

Para comprobar la hipótesis, los datos se recopilaron y analizaron mediante métodos estadísticos, por lo que la actividad investigadora de este estudio se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo.



3.5. Población y muestra de la investigación

3.5.1. Población

La población está conformada por los siguientes alumnos:

Edad	Niños	Niñas	Total
4 años	59	67	126
5 años	50	54	104
Total	109	121	230

Fuente: Nómina de matrícula 2023

Elaboración propia

3.5.2. Muestra

Su tamaño se determinó utilizando una muestra de 230 jóvenes. Si el tamaño de la muestra es inferior a 500, Mendoza recomienda tomar una probabilidad del 40% (1999, p.156). Esto es lo que ocurre cuando se aplica la primera regla:

$$230 \text{ _____ } 100\%$$

$$n \text{ _____ } 40\%$$

$$n = 230 \times 40\%$$

$$n = 92$$



Edad	Niños	Niñas	Total
4 años	24	27	51
5 años	20	21	41
Total	44	48	92

Fuente: Elaboración propia

La muestra estará conformada por 92 niños y niñas.

3.6. Técnicas e instrumentos de investigación

3.6.1. Técnica:

Observación: Con el uso del enfoque observacional, los educadores pueden ver en acción los conocimientos, capacidades, actitudes y valores de sus alumnos, lo que les permite evaluar sus procesos de aprendizaje en tiempo real.

3.6.2. Instrumento:

Guía de observación: Durante el proceso de aprendizaje, una lista de control puede resultar útil, ya que proporciona un método estructurado para evaluar la presencia o ausencia de determinadas actividades y para garantizar que se realizan al pie de la letra.

variable	Técnica	instrumento	Escala de valoración
Variable independiente	Observación	Lista de cotejo	-Siempre -Casi siempre -Nunca
Variable dependiente	Observación	Lista de cotejo	-Siempre -Casi siempre -Nunca

3.7. Diseño de contraste de Hipótesis

Se utilizó el software SPSS-V.26 para realizar la prueba de hipótesis y el estadístico Chi-cuadrado para la contracción de hipótesis.

Esta conclusión se basa en que el 68,58% de los estudiantes en el pre-test refirieron no haber participado nunca en juegos tradicionales, mientras que el 75% refirió haberlo hecho siempre después de participar en actividades de juegos tradicionales. Los niños de la escuela Barcia Boniffati de Juliaca mostraron mejoras considerables en el desarrollo de su inteligencia emocional tras participar en los talleres de juegos tradicionales, según una comparación de sus puntuaciones antes y después de la prueba. Utilizando el mismo tamaño de muestra, podemos comparar los dos trabajos que aplican juegos convencionales. Ambos estudios utilizaron pruebas previas y posteriores administradas tras los talleres de juegos. Las necesidades emocionales, como la ansiedad, el estrés y la violencia, entre otras, surgen a lo largo del desarrollo académico; si empezamos a abordar estas cuestiones a una edad temprana mediante programas como el juego, podemos ayudar a garantizar que nuestros hijos crezcan y se conviertan en adultos de éxito y resilientes. Es necesario un esfuerzo constante para desarrollar la competencia emocional. Por eso, enseñar a las personas a afrontar sus emociones debe empezar a una edad temprana y continuar durante toda la vida. Por consiguiente, debe formar parte de todos los niveles educativos, incluidos los de adultos, niños y ancianos.

Para el presente trabajo de investigación se utilizó el estadístico del chi – Cuadrada.

La fórmula que le asigna es:



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

Donde:

X_c^2 = Estadístico chi cuadrada

O_{ij} = Distribución Observada

E_{ij} = Distribución Teórica

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS OBTENIDOS

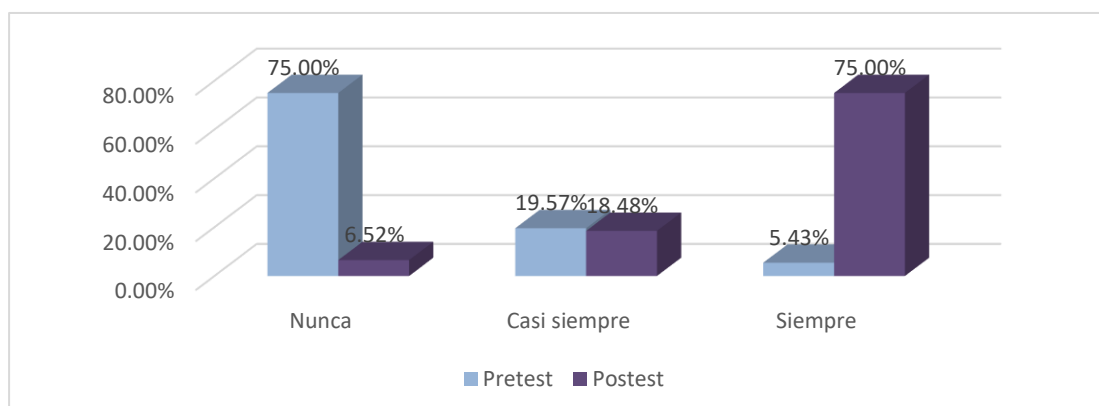
4.1.1. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de la Inteligencia emocional.

Tabla 5: inteligencia emocional

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	69	75,00%	6	6,52%
Casi siempre	18	19,57%	17	18,48%
Siempre	5	5,43%	69	75,00%
Total	92	100%	92	100%

Nota: guía de observación

Figura 1: inteligencia emocional





INTERPRETACIÓN:

Análisis del Pretest

En la evaluación inicial, los resultados muestran que una gran mayoría de los estudiantes, **69 de 92 (75%)**, se ubicaron en el nivel "Nunca". Este porcentaje indica una baja frecuencia de comportamientos asociados a la inteligencia emocional, lo que sugiere una limitada capacidad de los estudiantes para manejar sus emociones, mostrar empatía o comunicarse efectivamente.

Por otro lado, el **19,57% (18 estudiantes)** se encuentran en el nivel "Casi siempre", reflejando un desarrollo moderado en sus habilidades emocionales. Solo **5 estudiantes (5,43%)** alcanzaron el nivel "Siempre", lo cual indica que una mínima parte de la muestra poseía habilidades sólidas en inteligencia emocional antes de la intervención.

Análisis del Postest

Luego de implementar los juegos tradicionales, los resultados en el postest evidencian un cambio significativo en los niveles de inteligencia emocional. Solo **6 estudiantes (6,52%)** permanecieron en el nivel "Nunca", lo que representa una **disminución del 68,48%** en comparación con el pretest. Esta reducción sugiere que la mayoría de los estudiantes que inicialmente mostraban un bajo desarrollo emocional lograron mejorar en sus habilidades emocionales.

Además, en el nivel "Casi siempre", el porcentaje se mantuvo relativamente estable, con un ligero aumento al **18,48% (17 estudiantes)**, lo que indica que algunos estudiantes alcanzaron una frecuencia moderada de conductas emocionales positivas tras la intervención.



El cambio más notable se observó en el nivel "Siempre", donde el número de estudiantes se incrementó significativamente a **69 (75%)**, lo que representa una mejora de **69,57 puntos porcentuales** con respecto al pretest. Este aumento sustancial sugiere que la intervención con juegos tradicionales fue efectiva para promover un desarrollo integral en la inteligencia emocional, facilitando que los estudiantes no solo mejoren en la regulación emocional, sino también en la empatía, comunicación y habilidades sociales.

4.1.2. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de la inteligencia

intrapersonal

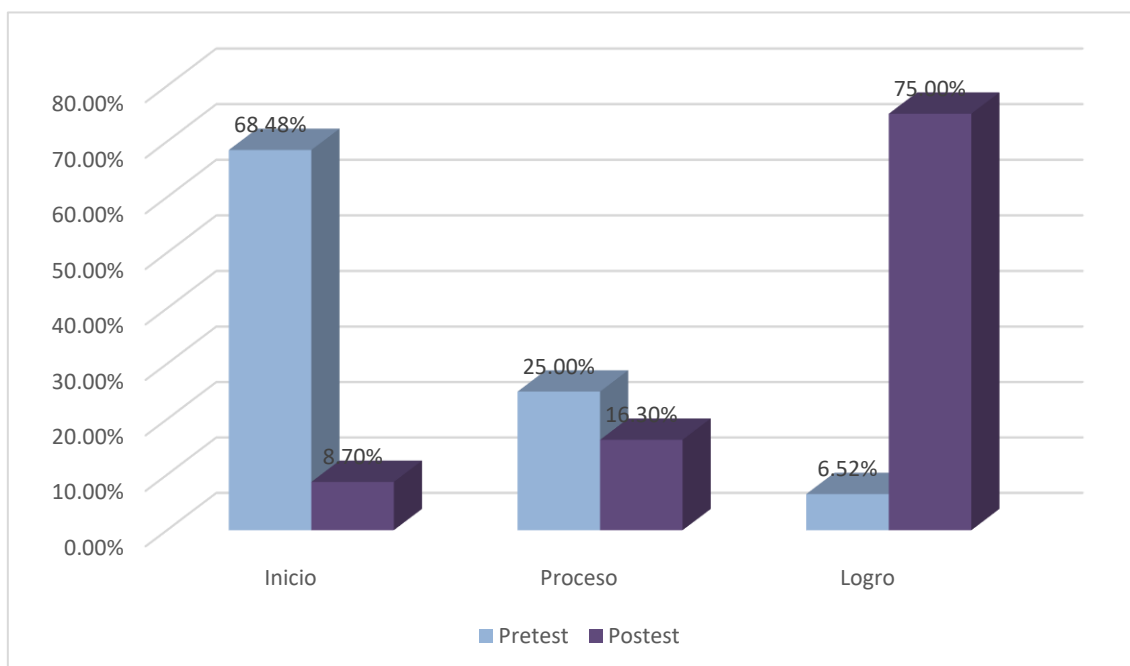
Tabla 6:

inteligencia intrapersonal

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Nunca	63	68,48%	8	8,70%
Casi siempre	23	25,00%	15	16,30%
Siempre	6	6,52%	69	75,00%
Total	92	100%	92	100%

Nota: guía de observación

Figura 2: inteligencia intrapersonal



INTERPRETACIÓN:

Análisis del Pretest

En la evaluación inicial, los datos reflejan que **63 estudiantes (68,48%)** se ubicaban en el nivel "Nunca", lo cual indica que una gran mayoría de los estudiantes tenía una inteligencia intrapersonal baja, caracterizada por una limitada capacidad para reconocer sus emociones, comprender sus propios pensamientos o reflexionar sobre sus experiencias.

El **25% (23 estudiantes)** alcanzó el nivel "Casi siempre", mostrando cierta habilidad para la introspección, aunque no de forma constante. Solo **6 estudiantes (6,52%)** se encontraban en el nivel "Siempre", lo que indica que muy pocos poseían una alta autoconciencia y habilidades introspectivas antes de la intervención.

Análisis del Postest

Tras la intervención con juegos tradicionales, se observó una mejora notable en los niveles de inteligencia intrapersonal:

En el nivel "Nunca", el número de estudiantes disminuyó considerablemente a **8 (8,70%)**, lo cual representa una **reducción de 59,78 puntos porcentuales** en comparación con el pretest. Este cambio indica que muchos estudiantes que inicialmente no demostraban habilidades de autoconciencia lograron avances importantes tras la intervención.

En el nivel "Casi siempre", el porcentaje se redujo a **16,30% (15 estudiantes)**, lo cual sugiere que algunos estudiantes en este grupo mejoraron aún más, alcanzando el nivel "Siempre".

El incremento más significativo se dio en el nivel "Siempre", donde el número de estudiantes aumentó a **69 (75%)**, lo que representa una mejora de **68,48 puntos porcentuales** en comparación con el pretest.

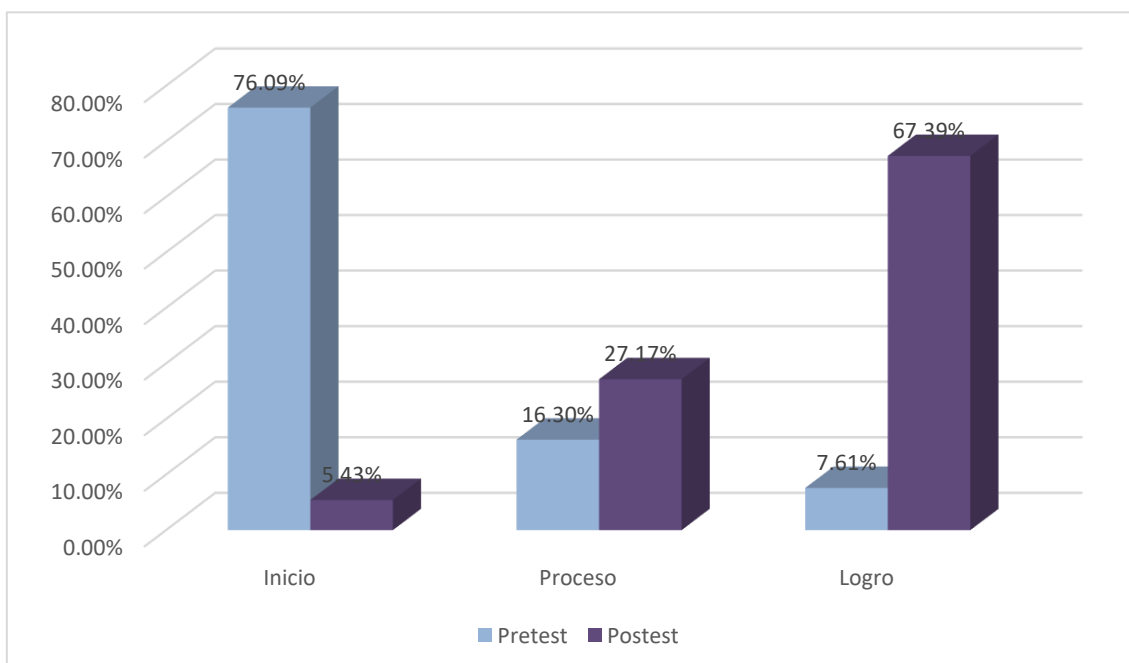
4.1.3. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de la inteligencia interpersonal

Tabla 7: inteligencia interpersonal

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	70	76,09%	5	5,43%
Proceso	15	16,30%	25	27,17%
Logro	7	7,61%	62	67,39%
Total	92	100%	92	100%

Nota: guía de observación

Figura 3: inteligencia interpersonal





INTERPRETACIÓN:

Análisis del Pretest

En el pretest, los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes, **70 de 92 (76,09%)**, se encontraban en el nivel "Inicio". Esto sugiere que estos estudiantes tenían un desarrollo bajo de habilidades interpersonales, con limitadas capacidades para relacionarse de manera efectiva con los demás, mostrar empatía o comunicarse adecuadamente en un entorno social.

Un **16,30% (15 estudiantes)** se ubicó en el nivel "Proceso", lo que indica que algunos estudiantes contaban con un desarrollo moderado de habilidades interpersonales. Solo **7 estudiantes (7,61%)** lograron el nivel "Logro", mostrando una inteligencia interpersonal bien desarrollada desde el inicio de la evaluación.

Análisis del Postest

Después de implementar los juegos tradicionales, se observaron mejoras significativas en los niveles de inteligencia interpersonal:

El porcentaje de estudiantes en el nivel "Inicio" disminuyó drásticamente a **5,43% (5 estudiantes)**, lo que representa una **reducción de 70,66 puntos porcentuales** en comparación con el pretest. Esta disminución sugiere que la mayoría de los estudiantes que tenían habilidades interpersonales limitadas lograron avanzar significativamente.

En el nivel "Proceso", el porcentaje de estudiantes aumentó a **27,17% (25 estudiantes)**, indicando que un grupo considerable alcanzó una competencia moderada en sus habilidades interpersonales después de la intervención.

El cambio más notable se dio en el nivel "Logro", donde el número de estudiantes aumentó a **62 (67,39%)**, lo que representa un incremento de **59,78 puntos porcentuales** respecto al pretest.

4.1.4. Resultados Obtenidos del Pre Test Y Post de la automotivación

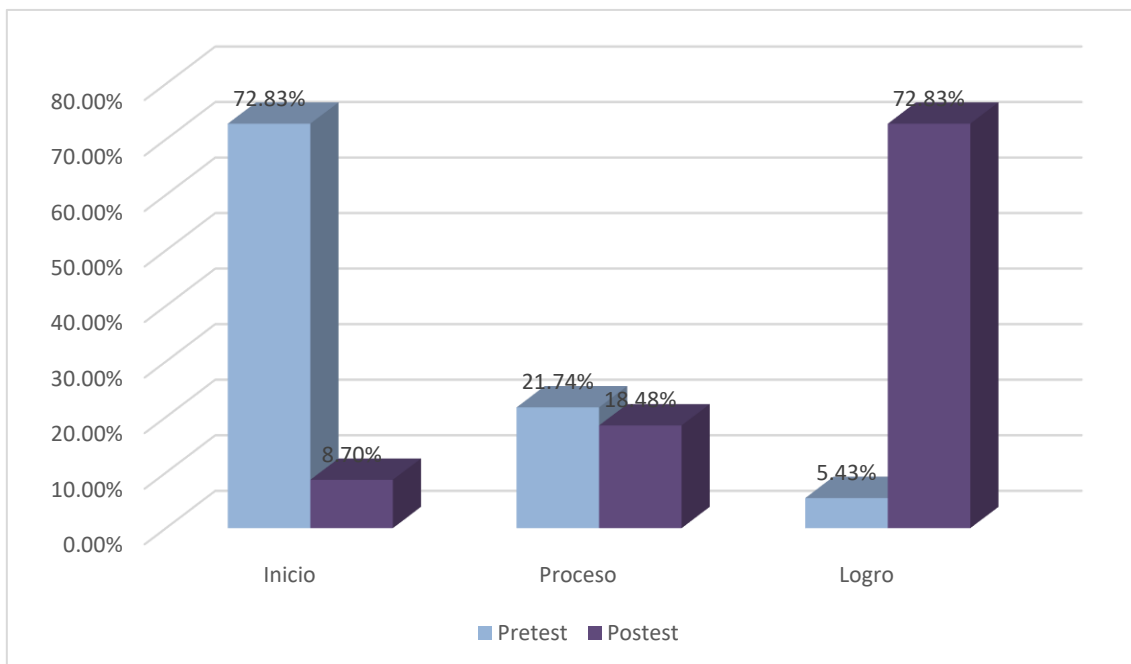
Tabla 8:

automotivación

Indicador	Pretest		Postest	
	f	%	f	%
Inicio	67	72,83%	8	8,70%
Proceso	20	21,74%	17	18,48%
Logro	5	5,43%	67	72,83%
Total	92	100%	92	100%

Nota: guía de observación

Figura 4: automotivación



INTERPRETACIÓN:

Análisis del Pretest

En el pretest, los datos indican que la mayoría de los estudiantes, **67 de 92 (72,83%)**, se encontraban en el nivel "Inicio". Esto sugiere que estos estudiantes presentaban una baja automotivación, con dificultades para fijar y perseguir objetivos de manera autónoma y una falta de iniciativa en sus actividades.

Un **21,74% (20 estudiantes)** se ubicó en el nivel "Proceso", lo que indica que algunos estudiantes tenían una motivación moderada, aunque no lo suficiente como para alcanzar sus metas de manera constante. Solo **5 estudiantes (5,43%)** lograron el nivel "Logro", reflejando un nivel alto de automotivación y la capacidad para mantenerse enfocados en sus metas personales.

Análisis del Postest

Después de la intervención con juegos tradicionales, se observaron mejoras significativas en los niveles de automotivación:

El porcentaje de estudiantes en el nivel "Inicio" disminuyó considerablemente a **8,70% (8 estudiantes)**, lo que representa una **reducción de 64,13 puntos porcentuales** en comparación con el pretest. Esta disminución sugiere que la mayoría de los estudiantes que inicialmente mostraban baja automotivación lograron mejorar en este aspecto.

En el nivel "Proceso", el porcentaje se redujo ligeramente a **18,48% (17 estudiantes)**, indicando que algunos estudiantes mantuvieron un nivel moderado de automotivación, mostrando avances, aunque aún con algunas limitaciones.

El cambio más notable se produjo en el nivel "Logro", donde el número de estudiantes aumentó significativamente a **67 (72,83%)**, lo que representa un incremento de **67,40 puntos porcentuales** respecto al pretest.

4.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.2.1. Prueba de hipótesis General

H₀: Los juegos tradicionales NO influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas.

H_a: Los juegos tradicionales NO influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas.

Tabla 9
Prueba de Hipótesis General

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	10,225 ^a	5	,025
Razón de verosimilitud	12,125	5	,136
Asociación lineal por lineal	6,232	1	,026
N de casos válidos	92		

Decisión:

Teniendo en cuenta la prueba Chi-cuadrado de Pearson, y los resultados mostraron una $\chi^2=10,225$, con 5 grados de libertad (df) y una significación bilateral asintótica de 0.025. Dado que el umbral de significación frecuentemente aceptado ($\alpha=0,05$) es mayor que el valor p ($p=0,025$), se rechaza la hipótesis nula (H_0). Esto proporciona más pruebas de que los juegos clásicos pueden ayudar tanto a los chicos como a las chicas a desarrollar la inteligencia emocional. Es decir, los datos examinados aportan pruebas suficientes para respaldar la hipótesis alternativa (H_a), que afirma que existe una correlación significativa entre la práctica de juegos convencionales y el crecimiento de la inteligencia emocional.

4.2.2. Prueba de hipótesis específico 1

Ho: Los juegos tradicionales NO influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal en los niños y niñas.

Ha: Los juegos tradicionales SI influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal en los niños y niñas.

Tabla 10
Prueba de Hipótesis específica 1

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	10,785 ^a	5	,027
Razón de verosimilitud	12,132	5	,135
Asociación lineal por lineal	6,258	1	,025
N de casos válidos	92		

Decisión:

Se rechaza la hipótesis nula (H_0) ya que el valor p (0,027) es mayor que $\alpha=0,05$ en una prueba Chi-cuadrado de Pearson con 5 grados de libertad y una significación bilateral de 0,027. Los resultados dan credibilidad a la hipótesis nula (H_a), que afirma que la muestra de jóvenes se beneficia de los juegos tradicionales en cuanto al desarrollo de su inteligencia intrapersonal.

4.2.3. Prueba de hipótesis específico 2

Ho: Los juegos tradicionales NO influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas.

Ha: Los juegos tradicionales SI influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los niños y niñas.

Tabla 10
Prueba de Hipótesis específica 2

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	10,369 ^a	5	,030
Razón de verosimilitud	12,123	5	,125
Asociación lineal por lineal	6,563	1	,025
N de casos válidos	92		

Decisión:

Para la segunda prueba de hipótesis, utilizamos la prueba Chi-cuadrado de Pearson, que arrojó una $\chi^2=10,369$ con 5 df y una significación bilateral asintótica de 0,030. Se rechaza H_0 porque el valor p ($p=0,030$) es inferior al umbral de significación ($\alpha=0,05$). En consecuencia, podemos concluir que los juegos tradicionales tienen efectivamente un efecto favorable en el desarrollo de la inteligencia interpersonal y se acepta la (H_a)

4.2.4. Prueba de hipótesis específico 3

Ho: Los juegos tradicionales NO influyen positivamente en el desarrollo de la automotivación en los niños y niñas.

Ha: Los juegos tradicionales SI influyen positivamente en el desarrollo de la automotivación en los niños y niñas.

Tabla 11
Prueba de Hipótesis específica 3

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	12,562 ^a	5	,029
Razón de verosimilitud	14,369	5	,236
Asociación lineal por lineal	6,563	1	,023
N de casos válidos	92		

Decisión:

Con 5 grados de libertad (df) y una significación bilateral asintótica de 0,029, la tercera prueba de hipótesis particular utilizó una prueba Chi-cuadrado de Pearson, que produjo un $\chi^2=12,562$. El valor p ($p=0,029$) es inferior al criterio de significación ($\alpha=0,05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula (H_0). Los datos estadísticos apoyan la hipótesis alternativa (H_a), indicando que los juegos tradicionales sí ayudan al desarrollo de la automotivación.

4.3. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para Aucoturier (2017), destaca el hecho de que los juegos proporcionan un espacio seguro para que los niños experimenten con diferentes ideas y conceptos mientras interactúan con otros de su edad e incluso con niños mayores, todo ello mientras aprende de sus errores y aciertos. Los niños se preocupan más por jugar y seguir



jugando para crecer ellos mismos, por lo que crean su propio universo creando y destruyendo. Esto les ayuda a enmarcar su pensamiento.

Según los resultados obtenidos se puede apreciar, que en las tablas 5,6,7 y 8, los niños y niñas en el pre test, no tienen una buena inteligencia emocional, por lo cual los niños y niñas tiene que reforzarse por parte de los docentes.

Santrock (2002) menciona que: "Ser emocionalmente inteligente significa ser capaz de: expresar las emociones con precisión y de forma adaptativa (como ponerse en el lugar de otra persona), comprender y ser consciente de las propias emociones (como saber cómo las amistades y los matrimonios se ven afectados por las propias emociones), utilizar los propios sentimientos para inspirar los propios pensamientos (la importancia de mantener una actitud alegre ante la vida, que está relacionada con la capacidad de pensar de forma creativa y regular las emociones propias y ajenas, incluida la ira).

Continuando con las tablas 5,6,7 y 8, se puede apreciar que en el Pos test los niños y niñas, evidenciaron mejoría en la inteligencia emocional, esto debido a la aplicación del instrumento que permitió que los niños y niñas se desenvuelvan adecuadamente y mejoren su inteligencia.



CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes; esto se confirma por el hecho de que el valor de significación es inferior a 0,05, lo que rechaza la hipótesis nula y apoya la hipótesis alternativa. Los estudiantes de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati mostraron una correlación estadísticamente significativa entre la práctica de juegos tradicionales y el aumento de su inteligencia emocional (prueba Chi-cuadrado de Pearson, 0,025).

SEGUNDA: Se ha obtenido un resultado significativo de 0,027 en la prueba de la primera hipótesis específica mediante el análisis Chi-cuadrado de Pearson. Dado que este valor es inferior a 0,05, podemos rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. La participación en juegos tradicionales se asocia significativamente con la mejora de la inteligencia intrapersonal en los estudiantes de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati. Se demostró que la autoconciencia y el control emocional de los estudiantes aumentan después de participar en juegos tradicionales.

TERCERA: En la segunda prueba de hipótesis, la Chi-cuadrado de Pearson muestra un resultado significativo de 0,030, que es inferior al nivel 0,05. Por lo tanto, podemos probar la hipótesis alternativa y rechazar la que no se cumple. Esto nos permite rechazar la hipótesis nula y determinar si la alternativa es correcta. Por lo tanto, se puede afirmar que los juegos tradicionales desempeñan un papel importante a la hora de



ayudar a los alumnos de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati a desarrollar su Inteligencia Emocional. Los resultados muestran que las habilidades sociales y de comunicación de los alumnos se ven afectadas positivamente por los juegos tradicionales.

CUARTA: En cuanto a la tercera hipótesis, falla estrepitosamente al nivel 0,05 con un valor de Chi-cuadrado de Pearson de 0,029. Podemos concluir que los jóvenes de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati recibieron un gran impacto de los juegos tradicionales en lo que respecta a su crecimiento de la automotivación, por lo que se rechaza la hipótesis nula. Los resultados muestran que jugar juegos convencionales ayuda a los niños a estar más motivados, concentrados y persistentes.



RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los directores se recomienda realizar capacitaciones a los docentes para que, mediante estas capacitaciones, permitan desarrollar un aprendizaje esperado, por medio de los juegos tradicionales, para que los niños y niñas logren una inteligencia emocional adecuada.

SEGUNDA: A los docentes ser más didácticos en horas de clases al aplicar los juegos tradicionales, que permitan a los niños y niñas mejorar la inteligencia intrapersonal y por esto los niños tengan mas confianza en ellos mismos.

TERCERA: A los docentes ser más didácticos en horas de clases al aplicar los juegos tradicionales, que permitan a los niños y niñas mejorar la inteligencia interpersonal y por esto los niños tengan más confianza en ellos mismos.

CUARTA: A los docentes ser más didácticos en horas de clases al aplicar los juegos tradicionales, que permitan a los niños y niñas mejorar la automotivación y por esto los niños tengan más confianza en ellos mismos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Apaza, L. (2017). *Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la IEI cuna jardín*. Emanuel de Cusco 2017. Universidad Nacional del Altiplano.
- Arias, H. (2019). *Los juegos tradicionales una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en el colegio Vista Bella sede c. Universidad Libre*.
- Ayala, C., & Cevallos, A. (2019). *Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en niños del Sub Nivel Inicial 2 a (4 años) paralelo B de la unidad Educativa García de la parroquia Guanujo, del cantón Guranda de la provincia Bolívar*. Universidad estatal de Bolívar.
- Bhullar, N., & Schutte, N. (2020). emotional intelligence. In The Wiley. Encyclopedia of Personality and Individual Differences (pp. 173–177). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118970843.ch30>
- Bisquerra, R., & Hernández, S. (2017). *Psicología positiva, educación emocional y el Programa Aulas Felices*. Papeles Del Psicólogo - Psychologist Papers, 37(1), 58. <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2017.2822.52>
- Bordoni, M. (2018). *La imitación reconsiderada: Su función social en la infancia temprana*. 35.
- Cabrera, E. (2018). *Análisis psicopedagógico de las riquezas motrices de los juegos* (Editorial).
- Bisquerra (2015). *Educación emocional y bienestar*, Barcelona. Editorial Praxis S.A.
- Constance, K., Rheta De, V. (2015). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Aprendizaje Visor.



Generelo, e., Plana, c. (1997) Análisis del compromiso fisiológico de la Educación

Fajardo, Z., Chenet, M., Choez, G., & Choez, F. (2019). Competencias

emocionales en estudiantes superdotados del Ecuador. Revista Arbitrada

Interdisciplinaria de Ciencias de La Salud. Salud y Vida, 3(6), 582.

<https://doi.org/10.35381/s.v.v3i6.380>

Gangal, V. (2021). evolution of emotional intelligence. Junio.

Garay, M., Sánchez, E., & Rodriguez, A. (2021). *El juego cooperativo como*

estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de

residuos sólidos. Abril, 55–68.

Gestión. (2022). ¿Qué es la inteligencia emocional y cuáles son sus

características? Enero

Física en la Educación Primaria. En CASTEJÓN, F.J. (coord.) Manual del maestro

especialista en Educación Física, Madrid, Ed. Pilateleña.

Mirabent Perozo, Gloria. Revista Pedagógica Cubana. Año II Abril – Junio No. 6. La

Habana, 1995

Parra, M. (2017). *El rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la*

Identidad Regional.

Reyes, Gómez Melba. El Taller en Trabajo Social. En: Kisnerman

Quijano, A. & González A. (20136). La Inteligencia Emocional como herramienta

pedagógica en el preescolar.

Taboada, M. & Vilcano, R. (201). *Influencia de los juegos infantiles en el desarrollo*

del Esquema Corporal en los niños de 5 años del Colegio Parroquial

Particular Raimondi- Chimbote.



- Doris Martin y Karin Boeck (2017). Qué es Inteligencia Emocional. Cómo lograr que las emociones determinen nuestro triunfo en todos los ámbitos de la vida. (9ª. Ed.) España: EDAF Editorial.
- Goleman (2016). Inteligencia emocional. Barcelona: KAIROS.
- Gonzalez (2009) El juego como técnica de aprendizaje. 2da. Edición Editorial Paidós.
- Hurlock, B (2017). Desarrollo del Niño (6ª.ed.). Mexico, DF, McGraw-Hill Editorial
- Lanuza, e. de; Pérez, c.; Ferrando, v. (1980): El juego popular aplicado a la Educación. Madrid. Cincel.
- Moreno, J. (2015). Aprendizaje a través del juego. Aljibe, Editorial.
- Morrison, G. (2016) El nuevo mundo de la educación durante la primera infancia, Educación Preescolar (pp.240-249). *Pearson Prentice Hall*
- 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. Universidad Nacional San Agustín.
- Pic, M., Lavega, P., & March, J. (2019). Motor behaviour through traditional games. *Educational Studies*, 45(6), 742–755.
<https://doi.org/10.1080/03055698.2018.1516630>
- Pino, R. (2018). Metodología de la investigación: Elaboración de diseños para contrastar hipótesis (*Editorial San Marcos (ed.)*).
- Prentice, C., Dominique, L., & Wang, X. (2020). Emotional intelligence or artificial intelligence– an employee perspective. *Journal of Hospitality Marketing*
- Moreno, J. (2015). Aprendizaje a través del juego. Aljibe, Editorial.



- Morrison, G. (2016) El nuevo mundo de la educación durante la primera infancia, *Educación Preescolar* (pp.240-249). Pearson Prentice Hall.
- Santrock, J. (2016) *Desarrollo Infantil* (Onceava ed.). México,DF: Mc Graw Hill.
- Santrock, J. (2017) *Desarrollo Infantil* (Undécima ed.). México,DF: Mc Graw Hill.
- Sanchez, A. (2013). Juegos tradicionales.
- Sánchez, M. (2019). *Expresión lógico- matemática: Intervención educativa* (Expresión y comunicación) (Editex).
- Schuller, D., & Schuller, B. (2018). *The Age of Artificial Emotional Intelligence. Computer*, 51(9), 38–46. <https://doi.org/10.1109/MC.2018.3620963>
- Sfetcu, N. (2020). *emotional intelligence*. Junio. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13623.75685>
- Soler, J., Aparicio, L., Díaz, O., Escolano, E., & Rodriguez, A. (2016). *Inteligencia emocional y bienestar II (San Jorge)*.
- Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física*. Vol. II. *Aplicaciones*. Barcelona, Paidotribo.
- Vigotsky (1966). El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño. *Voprosi Psijologii*.



Matriz de consistencia: JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI-JULIACA 2023

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES/ DIMENSIONES	METODOLOGIA
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL		Nivel: aplicado
¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023?	Determinar la influencia los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023	los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023	VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos tradicionales DIMENSIONES: <ul style="list-style-type: none"> • Identidad personal • Creatividad • Participación • Cooperación 	Diseño: Descriptivo Técnica: Observación Instrumento: Lista de Cotejo Población: 230 niños y niñas de la Institución educativa N° 306 Barcia Boniffati Muestra: 92 niños y niñas
PROBLEMAS ESPECIFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPÓTESIS ESPECIFICAS		
¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023?	Identificar como influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.	Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia intrapersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.	VARIABLE DEPENDIENTE: Inteligencia emocional DIMENSIONES: <ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal • Automotivación 	
¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023?	Determinar de qué manera influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.	Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia interpersonal de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.		
¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la automotivación de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023?	Identificar como influye los juegos tradicionales en el desarrollo de la automotivación de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.	Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la automotivación de los niños y niñas de la Institución Educativa N° 306 Barcia Boniffati - Juliaca 2023.		



Informe de opinión de expertos del instrumento de investigación

I. Datos del informante:

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	Cargo	N° Celular
Dra. ARELMI	BELTRAME	TITO	DOCENTE UNIVERSITARIA	979009808

II. Datos del autor del instrumento:

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	N° DNI
ALBERTO MAGNO	QUISPE	CARI	02037556

Título de la investigación

JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI-JULIACA 2023

Egresada de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez: Facultad de Ciencias de la Educación, Especialidad: Educación Inicial Intercultural Bilingüe. .

III. Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%				Regular 21-40%				Buena 41-60%				Muy Buena 61-80%				Excelente 81-100%			
		05	06	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.											X									
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.											X									
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.											X									
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.											X									
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad											X									
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias											X									
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos											X									
8. COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y las dimensiones.											X									
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico											X									
PROMEDIO VALIDACIÓN	DE											60%									

IV. Promedio de valoración: 60 %

V. Opinión de aplicabilidad

El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado (SI)

El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado (NO)

VI. Fecha de la validación: 10 de junio del 2024

UNIVERSIDAD ANDINA
"NESTOR CÁCERES VELÁSQUEZ"
Dra. Arelmi Beltramé Tito
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN



Informe de opinión de expertos del instrumento de investigación

I. Datos del informante:

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	Cargo	Nº Celular
DR. LEON SEVERO	SUCAPUCA	CHINOAPAIZA	JEFE DE GESTIÓN PEDAGÓGICA UGEL-SR	988988536

II. Datos del autor del instrumento:

Nombres	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nº DNI
ALBERTO MAGNO	QUISPE	CARI	02037556

Título de la investigación

JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI-JULIACA 2023

Egresada de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez: Facultad de Ciencias de la Educación, Especialidad: Educación Inicial Intercultural Bilingüe.

III. Aspectos de validación

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%				Regular 21-40%				Buena 41-60%				Muy Buena 61-80%				Excelente 81-100%			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.												X								
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.												X								
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.												X								
4.ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.												X								
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad												X								
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias												X								
7.CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico-científicos												X								
8.COHERENCIA	Entre las variables, indicadores y las dimensiones.												X								
9.METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico												X								
PROMEDIO DE VALIDACIÓN													60%								

IV. Promedio de valoración: 60 %

V. Opinión de aplicabilidad

El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado (SI)

El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado (NO)

VI. Fecha de la validación: 10 de junio del 2024



[Firma manuscrita]
Dr. L. Severo Sucapuca



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

SOLICITO: Aplicación de instrumento de tesis.

SEÑORA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI-JULIACA

Yo, ALBERTO MAGNO QUISPE CARI con DNI: N° 02037556 domiciliado en el Jr. Mariano Melgar N° 932 de la ciudad de Juliaca, bachiller de la Carrera Profesional de Educación Inicial, ante Ud. con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, siendo egresado y bachiller de la Carrera Profesional de Educación Inicial 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 aplicación de instrumento de mi tesis de pregrado titulado “NIVEL DE NOCIONES MATEMÁTICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°1150 CASUARINAS JULIACA 2024”

Por lo expuesto:

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

Juliaca, 11 de junio del 2024

ALBERTO MAGNO QUISPE CARI
DNI 02037556



M. Sabino Chacón Rosel
DIRECTORA

R 11-06-2024



CONSTANCIA

Quien suscribe:

Lic. SABINA CHACÓN ROSEL

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 306 BARCIA BONIFFATI-JULIACA

En mi calidad de directora, otorgo la presente **CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN** de la tesis titulada **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 306 BARCIA BONIFFATI-JULIACA 2023** realizado por el bachiller **ALBERTO MAGNO QUISPE CARI** para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial de la Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez de la ciudad de Juliaca.

Se le otorga la presente constancia en fe a su cumplimiento.

Juliaca, 18 de junio del 2024




Mg. Sabina Chacón Rosel
DIRECTORA



ANEXO 1
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: Alberto Magno Quispe Cari
Dirección: Jr. Mariano Melgar # 932
DNI/Carné de Extranjería/Pasaporte N°: 02037556
Teléfono: 984595544 email: magno151167@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 Inter Cultural Bilingüe
Título o Grado Académico a optar: Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe
Asesor: Danya Castillo Morroy

Esta obra se encuentra dentro de las siguientes denominaciones:
Trabajo de Investigación Tesis Trabajo de Suficiencia Profesional Trabajo Académico

Título: Juegos Tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional de los Niños y Niñas de la Institución Educativa N° 306 Barrio Bonifati - Juliaca 2023

Palabras claves, (3 a 5 términos): Dicción, Expresión, Oral, Estructura del mensaje, teatro infantil

¿Esta obra se desarrolló en la UANCV ^{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: Didáctica Intercultural - P03

Firma de Autor



huella digital

Fecha