



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE
LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE
CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
MARÍA GORETY DEL DISTRITO DE JULIACA -
PROVINCIA DE SAN ROMÁN - REGIÓN PUNO -
PERÚ – 2020.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

SANCHEZ CONDORI, CARMEN JULIA
ORCID: 0000-0002-8558-6498

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID: 0000-0003-2031-7809

LIMA – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Sánchez Condori, Carmen Julia

ORCID: 0000-0002-8558-6498

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Lima, Perú

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORA

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ASESORA

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

A Dios por permitirme este momento de regocijo y a mis padres porque me dieron lo mejor que tenían, por darme el regalo de vida y un gran ejemplo de fortaleza.

A las autoridades de la Universidad por brindarnos oportunidad para consolidar nuestra formación profesional.

DEDICATORIA

Esta investigación la dedico con todo mi amor a mi familia y en especial a mi amado esposo Víctor Raúl por su comprensión y apoyo, por enseñarme a ser perseverante y lograr mis objetivos y sé que desde el cielo estará orgulloso de mis logros.

Carmen

5. RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

Las estrategias de aprendizaje consideradas ante una educación virtual y la falta de interacción entre los niños ha llevado a que estos, se sumerjan en un estilo de vida sedentario, hay disminución del desarrollo socioemocional no disfruten del juego en su máxima expresión, hay un desconocimiento de los juegos tradicionales que podrían contribuir al desarrollo de la inteligencia emocional, la presente investigación tuvo como objetivo comprobar la influencia de los juegos tradiciones en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región de Puno - Perú - 2020. El diseño fue de enfoque cuantitativo, con un nivel explicativo y un diseño preexperimental de pre y pos test con un solo grupo; la población estuvo constituida por niños de nivel inicial de 3, 4 y 5 años, la muestra está formada por 15 niños de 5 años, utilizando como técnica la observación a través de la ficha de observación validada por expertos; El procesamiento de la información se realizó a través del SPSS-2010. Como resultado en el pre test los niños se encuentran en un 46.67% en logro previsto y en el pos test se encuentran en 86.67% con un nivel de significancia de 0,015 con la prueba de Wilcoxon, en conclusión, la hipótesis reporta que los juegos tradicionales influyen en la inteligencia emocional de los niños de 5 años.

Palabras clave: juegos tradicionales, inteligencia emocional, influencia.

ABSTRACT

The learning strategies considered in the face of virtual education and the lack of interaction between children has led them to immerse themselves in a sedentary lifestyle, not enjoy the game at its best, there is a lack of knowledge of traditional games that could contribute to the development of emotional intelligence, the present research aimed to verify the influence of traditional games on the development of emotional intelligence in five-year-old children of the María Gorety Educational Institution of the Juliaca district - San Román province - Puno region - Peru - 2020. The design was of a quantitative approach, with an explanatory level and a pre-experimental design of pre and post test with a single group; The population consisted of 3, 4 and 5 year-old children of initial level, the sample is made up of 15 5-year-old children, using observation as a technique through the observation sheet validated by experts; The information processing was carried out through SPSS-2010. As a result, in the pre-test, the children are 46.67% in expected achievement and in the post-test they are in 86.67% with a significance level of 0.015 with the Wilcoxon test, in conclusion, the hypothesis reports that traditional games influence the emotional intelligence of 5-year-olds.

Keywords: traditional games, emotional intelligence, influence.

6. CONTENIDO

1. TÍTULO DE LA TEISIS	i
2. EQUIPO DE TRABAJO	ii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORA	iii
4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA	iv
5. RESUMEN Y ABSTRACT	vi
6. CONTENIDO	viii
7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS	x
I. INTRODUCCIÓN	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	5
2.1. Antecedentes.....	5
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales	8
2.1.3. Antecedentes Locales.....	10
2.2. Bases Teóricas de la Investigación.....	13
2.2.1. Variable independiente: Juegos tradicionales	13
2.2.1.1. Teoría que sustentan el juego	14
2.2.1.2. El rol de los juegos en la educación inicial	15
2.2.1.3. El rol del educador en el juego.	16
2.2.1.4. Trascendencia de los juegos tradicionales	17
2.2.1.5. Dimensiones de juegos tradicionales	19
2.2.1.6. Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo	22
2.2.2. Variable Dependiente: Inteligencia Emocional	23
2.2.2.1. La Inteligencia.	23
2.2.2.2. Las Emociones.	24
2.2.2.3. La inteligencia emocional	24
2.2.2.4. Teorías que sustentan de la inteligencia emocional	25
2.2.2.5. Importancia de la inteligencia emocional en inicial	27
2.2.2.6. Dimensiones de la inteligencia emocional	27
2.2.2.7. Variables	30
2.2.2.8. Relación entre variables juegos tradicionales e inteligencia emocional	30

III. HIPÓTESIS	32
3.1 Hipótesis General:.....	32
3.2. Hipótesis específicas	32
IV. METODOLOGÍA	33
4.1. Diseño de la Investigación.....	33
4.1.1. Tipo de estudio.....	33
4.1.2. Nivel de la investigación.....	33
4.1.3. Diseño de la investigación.	34
4.2. Población y Muestra	34
4.2.1. Criterio de inclusión y exclusión	35
4.2.2. Muestra	35
4.2.3. Técnica de muestreo	36
4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores.....	38
4.4. Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos	40
4.4.1. Técnica de la observación	40
4.4.2. Instrumentos de recolección de datos:	40
4.5. Plan de Análisis	43
4.6. Matriz de consistencia	45
4.7 Principios Éticos ULADECH	46
V. RESULTADOS	47
5.1. Resultados	47
5.2. Análisis de Resultados.....	59
VI. CONCLUSIONES	65
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	66
Recomendaciones.....	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67
ANEXOS	72

7. ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

Figuras	Páginas
Figura 1 D Inteligencia Emocional referente a Comprensión Emocional según Pre y Post Test.....	48
Figura 2 Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Regulación Emocional según Pre y Post Test.	49
Figura 3 Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Empatía según Pre y Post Test.....	51
Figura 4 Distribución de la frecuencia y porcentaje variable Inteligencia Emocional según Pre y Post Test.....	52

Tablas	Páginas
Tabla 1 Distribución de la población de estudiantes	35
Tabla 2 Distribución de la muestra de estudio.....	36
Tabla 3 Validación del instrumento por juicio de expertos	42
Tabla 4 Confiabilidad del Instrumento Alfa de Cronbach Juegos Tradicionales.	43
Tabla 5 Confiabilidad del Instrumento Alfa de Cronbach Inteligencia Emocional. .	43
Tabla 6 Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Comprensión Emocional según Pre y Post Test.	47
Tabla 7 Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Regulación Emocional según Pre y Post Test.	49
Tabla 8 Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Empatía según Pre y Post Test.....	50
Tabla 9 Distribución de la frecuencia y porcentaje variable Inteligencia Emocional según Pre y Post Test.....	52
Tabla 10 Prueba de Normalidad para Juegos Tradicionales.....	53
Tabla 11 Prueba de Normalidad para Inteligencia Emocional.	54

Cuadros	Páginas
Cuadro 1 Operacionalización de variables e indicadores	38
Cuadro 2 Matriz de consistencia.....	45

I. INTRODUCCIÓN

En la presente tesis titulada “Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román – región Puno - Perú – 2020, se observó que ante una educación virtual y la falta de interacción entre los niños, estos se han sumergido en un estilo de vida sedentario, hay disminución del desarrollo socioemocional, fortalecer el desarrollo de las capacidades y habilidades básicas, no disfrutaban del juego en su máxima expresión, se evidencia el desconocimiento de los juegos tradicionales que podrían contribuir al desarrollo de la inteligencia emocional la cual es necesaria para que los niños y niñas se puedan convertir en personas seguras de sí mismos, con la capacidad de convivir en sociedad y desarrollar sus habilidades y destrezas sin tener conflictos con su entorno, actuar de forma consciente y con respeto por los demás. Por ello, es necesario que desde el inicio de la educación escolar puedan fortalecerse y fomentar los valores que permitirán el desarrollo de la convivencia tanto en el ámbito familiar como escolar (Unemi, 2019).

El sistema educativo se ha adaptado a los cambios y al desarrollo de la tecnología, considerando el impacto que tiene en nuestras vidas es importante la necesidad de educar las emociones y los sentimientos en los niños. A comienzos del siglo XX, podemos tristemente observar cómo se ha dejado de lado la práctica lúdica, perdiendo nuestra identidad, nuestras raíces nuestras costumbres, somos conscientes que ante el desarrollo de la tecnología nuestra sociedad está sufriendo cambios los cuales nos viene afectando. Tratemos entonces de reencontrarnos con la naturaleza con nuestras costumbres con nosotros mismos (Payá, 2018).

La importancia de la Inteligencia emocional en la infancia tiene que ver con el control de las emociones desde ese momento, para que a lo largo de su desarrollo físico, mental, emocional y social puedan desenvolverse de tal manera que se sientan con mayor confianza y seguridad a favor de su bienestar. El Perú, también comprendió la importancia de la inteligencia emocional, como prueba de ello el Ministerio de Educación dio a conocer la elaboración de nuevos fascículos de las Rutas de Aprendizaje como una herramienta de mejora, enfatizando la integración de áreas brindando gran importancia al desarrollo social y emocional del niño para el éxito no solo en la escuela sino en todas las áreas de la vida (Paredes, 2018).

Ante la imposición de la tecnología los juegos tradicionales han quedado desfazados, actualmente es un verdadero reto practicar los juegos tradicionales que son una alternativa ante la práctica sedentaria que ejerce la televisión, los videos, redes sociales, etc. La niñez empapada de estos avances tecnológicos ha dejado de lado el aprender mediante el juego, donde el interactuar con sus iguales ha pasado a segundo plano, ante esta situación debemos proponer un cambio para mejorar el futuro de nuestra sociedad empezando por la enseñanza a través del juego que contenga valores históricos favoreciendo el aspecto educativo. El currículo nacional mantiene, redirecciona y fortalece el sentido de los enfoques principalmente el de competencias de aprendizaje, enseñanza y evaluación, planteando el reto de articular la gestión institucional, el trabajo del docente, los materiales educativos y la evaluación con lo que se espera aprendan los estudiantes en la Institución educativa (Programa Curricular Educación Inicial, 2016).

A partir del problema observado se plantea la siguiente pregunta ¿Cómo influyen los juegos tradiciones en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños

de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020? Estableciéndose como objetivo comprobar la influencia de los juegos tradiciones en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del Distrito de Juliaca - Provincia de San Román – Región Puno” Perú – 2020 y como objetivos específicos determinar la influencia de los juegos tradicionales en la comprensión emocional en niños de cinco años, determinar la influencia de los juegos tradicionales en la regulación emocional en niños de cinco años y determinar la influencia de los juegos tradicionales en la empatía en niños de cinco años.

Este trabajo se justifica en la necesidad de mejorar el aprendizaje y razonamiento de los niños, canalizar las emociones mediante el juego aplicando los juegos tradicionales, en niños de cinco años de la I.E. María Gorety, en lo práctico se quiere preparar a los niños en su desarrollo emocional fortaleciendo el desarrollo cognitivo, afectivo, social, motriz y de autorregulación, enseñándoles a tener seguridad en sí mismo, ser capaces de tomar decisiones y mejorar la habilidad de relacionarse adecuadamente con sus iguales utilizando los juegos tradicionales, nos apoyamos en la teoría de Daniel Goleman en su libro sobre la inteligencia emocional en niños donde nos dice “Más importantes que las habilidades intelectuales son las capacidades para expresar y manejar sentimientos y emociones.” Dándonos a entender que para tener éxito en la sociedad es importante tener conciencia de las emociones, desarrollar la empatía, tener buen manejo de las presiones laborales y todo ello se logra trabajando desde muy temprano el manejo de las emociones.

La metodología utilizada en la presente investigación fue de enfoque cuantitativo con un nivel explicativo y un diseño Pre experimental; una población de

35 niños(as), la muestra consta de 15 niños de 5 años de edad de la I.E. María Gorety, utilizando como técnica la observación a través de la ficha de observación mediante el pre-test y post-test; como resultado se observa que en el pre test los niños se encuentran en un 46.67% en logro previsto y en el pos test se encuentran en 86.67% con un nivel de significancia de 0,015 con la prueba de Wilcoxon, concluyendo que los juegos tradicionales si influyen en la inteligencia emocional de los niños de 5 años.

Esta investigación está estructurada de la siguiente manera: En el primer capítulo tenemos la introducción en la que podemos apreciar la presentación del trabajo, en el segundo capítulo la revisión de la literatura en la que desarrollamos la parte teórica de la variable independiente y dependiente, en el tercer capítulo tenemos la descripción de la hipótesis, en el cuarto capítulo tenemos la metodología aplicada en cuanto al tipo, diseño y nivel de la investigación así como la técnica utilizada, en el quinto capítulo están los resultados y análisis de los resultados, en el sexto capítulo tenemos las conclusiones, recomendaciones y anexos.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Ayala y Tene (2016) en su trabajo de investigación titulado Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villací, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014, Riobamba, Ecuador, consideraron como objetivo determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños de inicial, se utilizó el método, deductivo inductivo y analítico, con un tipo descriptiva, correlacional y exploratorio, en una población y muestra de 64 niños, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la ficha de observación, obteniendo datos los cuales son tabulados, graficados, analizados e interpretados se concluye que los juegos tradicionales son una herramienta generadora de aprendizaje, para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial, se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo, en donde se determina la urgente necesidad de incorporar juegos tradicionales como técnica activa para estimular la expresión corporal en los niños(as), dando al maestro la posibilidad de aplicar actividades innovadoras dentro y fuera del aula.

Paco (2015) en su tesis de grado Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para el fortalecimiento de la orientación espacial en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del nivel inicial, del Centro Infantil “9 de abril de la ciudad de La Paz Bolivia, tiene como objetivo establecer la importancia de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de la Orientación Espacial en

niños que presentan dificultades de aprendizaje. La presente investigación corresponde al tipo de investigación experimental. Debido a que existió la manipulación de variables con el fin de controlar el aumento o disminución de esas variables, con diseño metodológico pre-experimental de pre- prueba y post-prueba con un solo grupo, la población consta de 27 niños y la muestra de 10 niños. En cuanto a los resultados obtenidos, la presente investigación alcanzó los objetivos planteados puesto que después de la Intervención Psicopedagógica se logró establecer la importancia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de conceptos básicos de Orientación Espacial que posteriormente facilitará el inicio de la lecto escritura de niños y niñas. En conclusión, los juegos tradicionales como estrategia didáctica dieron buenos resultados en niños y niñas del Centro Infantil 09 de Abril.

Castro y Robles (2018) El presente trabajo de investigación Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo la alegría de aprender, Bogotá D.C Colombia, buscó identificar la necesidad de resaltar el valor de los juegos tradicionales en la infancia, tras la experiencia de realizar la práctica pedagógica en el Liceo la Alegría de Aprender, con el curso de transición debido a que se ha observado una problemática en el aula; los niños presentan conductas inadecuadas que afectan la convivencia dentro y fuera de la misma, se pretende canalizar buscando alternativas que favorezca las interacciones sociales y la creación de vínculos afectivos. Por ello se propone el juego por su naturaleza integradora. Este estudio se desarrolló a partir de la metodología cualitativa, se utilizó como técnicas e instrumentos la observación directa y análisis de encuestas hechas en una población cuya muestra fue de 14 estudiantes en edades de 4 a 5 años y una docente a cargo del grupo, llegando a la conclusión que la

implementación de los juegos tradicionales es una buena estrategia para restablecer vínculos afectivos ya que estos son actividades lúdicas que propician en los niños espacios de interacción social además de fortalecer valores que son muy importante para el desarrollo integral de los niños, como resultado se obtiene que un 60% de los niños juegan de manera individual, Centrándonos en los juegos tradicionales, se obtiene que muy poco conocen los niños de otras clases de juegos propios de nuestra cultura colombiana.

Botina y León (2016) en su trabajo de investigación, Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado- Bogotá Colombia, con el objetivo de generar espacios que posibiliten la interacción entre pares y la colaboración mutua para buscar soluciones a situaciones de relación social que se dan al interior del contexto escolar de los estudiantes del grado cuarto de la institución Ciudadela Educativa de Bosa, este proyecto se desarrolló a través de un enfoque mixto, que en el orden cuantitativo da cuenta de la medición del estado emocional de los estudiantes a nivel intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y manejo del estrés, lo cual nos arroja una valoración del Coeficiente Emocional, de cada uno de los participantes, a través de la aplicación del test EQ- BARON; y en el orden cualitativo mediante la observación, medición del coeficiente emocional, se concluye también que, al exponer a los estudiantes a tareas o retos nuevos para ellos, se promueve la cooperación, la solidaridad, la comunicación y el trabajo en equipo. Los resultados obtenidos en el test EQ BARON aplicado al finalizar las sesiones de intervención, así como también el análisis cualitativo sistematizado en los diarios de campo y la entrevista realizada a los participantes, dan cuenta de una mejora significativa en cada

una de las dimensiones de la inteligencia emocional propiciando mejores relaciones sociales y afectivas entre los participantes.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Jiménez y Lavado (2016) en su tesis titulada Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015, Trujillo - Perú estableciéndose como objetivo determinar en qué medida el taller de juegos tradicionales mejora el desarrollo emocional en niños de 4 años. La investigación es aplicada con diseño cuasi-experimental, la cual para realizar este estudio se tomó una muestra de 36 niños distribuidos en dos grupos: con un grupo experimental y otro control. A todos ellos se les aplicó un pre y post test, el cual estuvo constituida por una escala valorativa. Los resultados obtenidos en el pre test mostró que el 75.0% de niños se encontró en un nivel deficiente con respecto al desarrollo emocional, luego de haber aplicado el taller de juegos tradicionales durante 3 meses distribuidos en 20 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse el 62.5% de ellos en el nivel bueno. Como conclusión se puede observar que hubo una mejora significativa en cada uno de ellos, siendo la dimensión con mayor logro la dimensión de comprensión emocional con un 81.3%; la dimensión de regulación emocional con un 62.5% y la dimensión que obtuvo menor logro fue la empatía con un 56.3%.

Paredes (2018) “Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School- cercado” Arequipa. El objetivo de su investigación es demostrar la importancia de la aplicación de juegos tradicionales en la niñez para el desarrollo de la inteligencia emocional, tomando como muestra a 15

niños y niñas. Para ello se utilizó la investigación aplicada con diseño pre-experimental con pre test y post test el cual estuvo constituida por una escala valorativa. Los resultados obtenidos en el pre test fueron el 74% de niños y niñas se encontraron en un bajo nivel de inteligencia emocional, luego de aplicar el taller de juegos tradicionales durante los tres meses distribuidos en veintiún sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse al 53% de ellos en el nivel moderado de inteligencia emocional. Comparando los resultados del pre test y post test confirman que los talleres de juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la institución educativa particular “Abraham Lincoln International School” Cercado.

Rivas y Sulca (2017) el presente trabajo de investigación titulado Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas Perú 2017, tiene como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas 5 años, de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” del distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac. La metodología utilizada fue de tipo cualitativo, bajo la modalidad de investigación correlacional, la población la conformaron los docentes y niños y niñas de la Institución Educativa de la cual se seleccionó una muestra de 02 docentes del aula de los niños y niñas de 5 años y la directora de la IE; los resultados nos permitieron verificar que la aplicación de juegos tradicionales influye positivamente en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas. Como conclusión más resaltante tenemos que los juegos tradicionales se utilicen como

dinámica pedagógica para el nivel de Educación Inicial con prioridad ya que son necesarios y prácticos para el desarrollo integral del niño.

2.1.3. Antecedentes Locales

Apaza (2017) en su tesis titulada “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”, tuvo como objetivo principal Determinar el nivel la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco 2017. La hipótesis de investigación que se plantea y afirma es: La aplicación de los juegos tradicionales influyen significativamente en el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas 5 años de la Institución Educativa Inicial particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco 2017. Por consiguiente, el presente trabajo de investigación se encuentra dentro del tipo de investigación experimental y cuyo diseño de investigación es cuasi-experimental; la población de estudio estuvo conformado por los niños y niñas de 5 años de la de la Institución Educativa Inicial Particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco 2017. En conclusión, la aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente para aumentar el nivel de inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco 2017, puesto que los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis de salida nos muestran que los niños y niñas aumentaron en un 64% al nivel superior de inteligencia emocional, ya que en el pre test no se encontraron a ningún niño en este nivel.

Escobar y Mamani (2016) el trabajo de investigación denominado Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del

área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu PUNO -2016, tiene como objetivo determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad el área Personal Social en niños y niñas de 4 años .El estudio fue de tipo experimental cuyo diseño es Cuasi experimental, fue trabajado en dos grupos, de control y experimental. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la entrevista y observación, cuyos instrumentos tales como la ficha de observación y el cuestionario de Edina sirvieron para evaluar las capacidades de la competencia del área Personal-Social. Los resultados obtenidos después de aplicar los talleres por el periodo de 3 meses, 51.9% de los niños alcanzaron un nivel de autoestima alta y 48.1% autoestima muy alta, el auto concepto en el 59.3% es alta y en el 37.0% muy alta; el 85.2% actúan siempre con autonomía y el 92.6% aceptan siempre las normas básicas. Se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces en el desarrollo de la competencia que afirman la identidad en el área personal social, porque existe diferencia significativa ($p=0.000$) entre la media del puntaje de la competencia del grupo control y la media del puntaje de la competencia del grupo experimental.

Mamani y García (2019) en su tesis titulada Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018, el objetivo es determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno. El estudio fue de tipo “experimental” cuyo diseño es cuasi-experiental, fue trabajado en dos grupos; de control y experimental. Para la recolección de datos se aplicó la técnica de la observación, cuyos instrumentos fueron la prueba Test de desarrollo psicomotor TEPSI y la guía estructurada, para evaluar el

desarrollo psicomotor. Los resultados obtenidos son: En la prueba de salida en el grupo experimental; el 81% se ubica en la categoría “si ha logrado”, y el 19% en la categoría “no ha logrado”, se concluye que: Los juegos tradicionales son eficaces para el desarrollo psicomotor porque existe diferencia significativa de entre el grupo experimental con promedio de 15.76 y el grupo control con promedio de 12.56 en la escala de calificaciones del Ministerio de Educación. Palabras.

Cacaruso y Rizalaso (2018) la presente investigación titulada “Juegos Cooperativos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “LLAVINI” Puno 2017”; se realizó con el objetivo de determinar la influencia de los Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional, la hipótesis general de la investigación plantea como premisa si los Juegos Cooperativos influyen moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional, el tipo de investigación que se empleo fue experimental con diseño pre-experimental puesto que se trabajó con un solo grupo experimental. Para la recolección de datos se aplicó el uso de un pre test y un post test. Ejecutándose mediante un total de 20 actividades de aprendizaje; para la demostración de las hipótesis se optó por trabajar con el programa Microsoft Excel 2016 para cálculos estadísticos, y realizar un análisis de la Prueba t para medias de dos muestras emparejadas para obtener el nivel de significancia que es igual a $\alpha = 0.05$ y la diferencia de medias. Llegando a la conclusión; que la investigación realizada se ha demostrado que la aplicación de los Juegos Cooperativos influye moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 “Llavini” Puno 2017, se evidencia que al inicio de la aplicación de la prueba del pres test el 60% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación B= en proceso y, sin embargo después de la

aplicación del experimento en la prueba del pos test el 90% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación A= logro previsto.

2.2. Bases Teóricas de la Investigación

2.2.1. Variable independiente: Juegos tradicionales

Giraldo et al. (2017) define el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. Los juegos son actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad, los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo.

Básicamente el juego se vuelve indispensable en la vida del niño ya que en el cohesionamos la practica lúdica y dinámica logrando el desarrollo integral. Es la estrategia didáctica con mayor aceptación ya que el niño participa voluntariamente y motivado en su desarrollo estrategia que el docente debe aprovechar en el proceso enseñanza aprendizaje. El docente debe crear un clima de confianza donde el niño se desarrolle de manera autónoma y espontanea donde el juego involucre hasta al docente (Bermejo y Blázquez, 2016)

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida emocional del niño; jugando se forma y consolida el carácter, se aprende los valores y se estimula el poder creador. Los juegos tradicionales desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, los juegos son de mucha importancia en el desarrollo emocional de los niños y niñas, por lo que es necesario llevarla al campo de la educación formal (Lucero, 2017).

2.2.1.1. Teoría que sustentan el juego

a) **Teoría Piagetiana:** Para Piaget, las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras. (Garaigordobil & Maganto, 2018)

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla (Lizana et al., 2015)

b) **Teoría Vygotskyana:** Según Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa (Garaigordobil y Maganto, 2018)

Señala el juego como parte fundamental en la vida del niño, subsumiendo y yendo más allá, de las funciones de ejercicio funcional, de su valor expresivo, de su carácter elaborativo, etc. En segundo término, el juego parece estar caracterizado en Vigotsky como una de las maneras que el niño participa en su actividad cultural típica, como lo será luego de adulto en el trabajo (Lizana et al., 2015)

2.2.1.2. El rol de los juegos en la educación inicial

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto (Giraldo et al., 2017).

Como se ha mencionado anteriormente, esta actividad se ha convertido en un elemento básico en el desarrollo del niño. A través del juego, gracias a su carácter lúdico y dinámico, el niño aprende y se desarrolla de forma íntegra. Es el recurso didáctico por excelencia, ya que el niño se siente atraído y motivado con el juego, y los educadores debemos aprovechar esto en el aula. Los maestros animamos a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes. Debemos lograr un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre (Bermejo y Blázquez, 2016).

El juego es la actividad más importante en la vida del niño a través del cual desarrolla destrezas, habilidades físicas y cognitivas, socializa y comunica sus emociones. A través del juego el niño aprende con facilidad y eficacia, por lo que

recobra su importancia en el ámbito escolar ya que es una estrategia en la que niño participa voluntariamente (Gallardo, 2018).

La utilidad de los juegos tradicionales apoya salud tanto física como mental, previene enfermedades y valora nuestras costumbres y tradiciones, contribuyen al desarrollo social en cuanto que disminuyen conductas sociales negativas como la agresividad, la apatía, la ansiedad o la timidez. Todo ello convierte a los juegos tradicionales en un recurso muy útil y apropiado para estas edades. Hace falta un desarrollo profesional permanente para reforzar la capacidad de los maestros de implementar metodologías basadas en el juego. Los maestros también pueden aprender de sus propias prácticas, así como de las de sus colegas (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia., 2018).

El juego tradicional facilita y estimula el desarrollo de la sociabilidad en los niños ya que suelen ser juegos que agrupan a un número de participantes lo que permite al niño entrar en contacto con sus iguales. El juego le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender de normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo. Por lo tanto, los juegos tradicionales potencian la adaptación socio-emocional favorecen la comunicación y facilitan el autoconocimiento.

2.2.1.3. El rol del educador en el juego.

Bermejo y Blázquez (2016) los maestros animamos a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes. Debemos lograr un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre. Nosotros le orientaremos, dándole ideas y animándole a jugar. Cuando propone y decide un tipo de juego en el aula, el educador tiene que tener en cuenta:

- Características de los participantes:
 - La edad: los juegos deben estar adaptados al momento evolutivo en el que se encuentran los niños.
 - El número de participantes: los juegos pueden ser individuales, en pequeños grupos o en gran grupo.
 - La diversidad del grupo.
- La intencionalidad y los objetivos que se pretenden conseguir.
- Los recursos disponibles: Materiales, humanos, espaciales, temporales.
- El contexto sociocultural del centro.
- El momento de aplicación.

En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre él es que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta, por eso es que Bolaños y Molina (1990) explicaban que el docente debe lograr motivar a su estudiantado, para que ellos y ellas se hagan responsables de su propio aprendizaje (Montero, 2017).

Se debe considerar el que todos los estudiantes deben participar, previendo que alguno de los alumnos se sienta frustrado por no poder lograrlo y si alguno de ellos no lo está haciendo se debe averiguar el ¿por qué?

2.2.1.4. Trascendencia de los juegos tradicionales

Al considerar las formas de conocimiento que gravitan alrededor de otras personas, hemos entrado a un ámbito donde el papel de la cultura y de las fuerzas históricas es especialmente destacado y persuasivo. Tiene sentido pensar que algunas

formas de la inteligencia, por ejemplo: las involucradas en el procesamiento espacial operan sobre todo en forma similar a través de las diversas culturas, y en forma relativamente resistente a la pauta cultural; pero es patente que, tratándose del conocimiento personal, la cultura asume un papel determinante (Gardner, 1994).

Todos los juegos tradicionales responden a un tiempo y a un momento específico de la vida de las personas (padres, abuelos) donde se puede simular distintas situaciones que ayudan a la recreación, socialización y aprendizaje social. Para definir un juego tradicional, señala que "...podemos remitirnos a lo que hacíamos de niños/as en nuestra casa, nuestro barrio, nuestro colegio, y otros espacios de interacción social. Evidentemente, todos los juegos que compartimos y aprendimos vienen de la invención, la creación y la simulación de situaciones reales llevadas a un juego (Paco, 2015).

Escobar y Mamani (2016) nos dice que son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país.

Los juegos tradicionales no son dirigidos, tampoco impuestos por nadie, son los mismos niños que juegan por placer, ellos deciden cómo, dónde y con quién jugar, ahí radica la esencia de los juegos tradicionales porque revelan su forma de ser, sus intereses y necesidades no necesitan utilizar materiales costosos y difíciles de conseguir, cualquier objeto puede transformarse útil para los juegos, además facilitan la transmisión de la cultura, de patrones y normas sociales, por esa razón brinda una gama de posibilidades para desarrollar la competencia de número y operaciones (Lachi, 2015).

2.2.1.5. Dimensiones de juegos tradicionales

Se puede adaptar los juegos tradicionales para hacerlos atractivos a los niños, captar su atención y puedan disfrutarlos, respetando reglas de convivencia y fortaleciendo el sentimiento de amistad, aprovechando los espacios de las Instituciones procurando un clima de convivencia armonioso.

Mamani y García (2019) indican que los juegos tradicionales para niños presentan las siguientes dimensiones:

El juego motor Es cierto que existen pacientes neuropsicológicos cuyas capacidades lingüísticas y lógicas han sido dañadas pero que muestran poca o ninguna dificultad para desempeñar actividades motoras muy calificadas. No se ha' estudiado mucho a estos pacientes, quizás porque para la mente occidental este cuadro sintomático es mucho menos sorprendente que la capacidad contrastante de hablar o razonar en ausencia de las habilidades motoras. En tanto que no se ha comentado mucho la preservación de las actividades motoras, es notable una forma de preservación relacionada con la inteligencia corporal (Gardner, 1994).

Desarrollar habilidades básicas psicomotoras de todo tipo: correr, saltar, esconder, agacharse, caminar, girar, lanzar, trepar entre otros. Ayuda a los niños a autoafirmarse, mejorar su autoestima autocontrol también Permite descubrir y adaptarse el entorno en donde vive, por medio de las diferentes experiencias que involucran nociones espaciales, Posibilitan el conocimiento del esquema corporal en sí mismo y los sujetos que le rodean Fortalecen sus capacidades motoras como: postura, equilibrio, lateralidad, tonicidad entre otros (Acuña y Gutiérrez, 2018).

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera, saltar, correr, trepar en espacios naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la psicomotor, fundamental en esta etapa (Botina y León, 2016).

El juego cognitivo: Difícilmente se exagera al decir que la mayoría de los segmentos del cuerpo (y sistema nervioso) participan en una u otra forma en la ejecución de las acciones motoras. Los diversos músculos agonistas y antagonistas, articulaciones y tendones participan en las formas más directas. Nuestro sentido cinestésico, que inspecciona la actividad de esas regiones, nos permite juzgar la oportunidad, fuerza y medida de nuestros movimientos y hacer los ajustes necesarios como consecuencia de esta información. Dentro del sistema nervioso, grandes porciones de la corteza cerebral, junto con el tálamo, los ganglios basales y el cerebro proporcionan información a la médula espinal, la estación intermedia en el camino de la ejecución de la acción (Gardner, 1994).

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento

por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos (Mamani y García, 2019).

El juego Social: Benefician las relaciones interpersonales entre pares y familiares, con lo que permite la facilitación a una integración individual o grupal a los que tengan problemas de adaptación genera cooperación y trabajo en equipo, favoreciendo la sana competencia (...) Manifiesta una expresión de pensamiento y emociones. Fomenta valores como: respeto, solidaridad y compañerismo, con lo que permitirá convivir y compartir con todas las personas de su entorno (Acuña y Gutiérrez, 2018).

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de abrazarse. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial, Ministerio De Educación (Silva, 2015).

2.2.1.6. Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar, el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesa, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones (Jiménez y Lavado, 2016).

Los juegos tradicionales son importantes por las siguientes razones:

- Es una de las mejores formas de socializar.
- Favorece la actividad fisiológica
- Mejora el sentido rítmico
- Se tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar
- Se desarrolla la imaginación.
- Desarrolla la empatía en el niño; divierten a los niños.

- Fomentan la seguridad y la autoconfianza
- Son atemporales; los juegos pasan de padres a hijos

Marín (2019) Se debe tener en cuenta que la transmisión y la continuidad de los juegos tradicionales aporta en gran manera a un modo de utilización del tiempo libre en actividades (unas novedosas, otras no tan novedosas) de las comunidades rurales y al mismo tiempo estarían más a gustos con la implementación de nuevas propuestas de trabajo y los estilos de vida que ya tienen muchas comunidades rurales y las propuestas de mejora que se vienen en camino mantendrían a las personas en estas zonas tan necesarias para el país.

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Platón en sus Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la educación, alrededor de cuyas posturas aún se han desarrollado diferentes y corrientes para la educación institucionalizada. Otros autores como Dewey, Montessori, Decroly, desarrollan otras posturas integrando también el juego dentro del campo educativo (Ayala y Tene, 2016).

2.2.2. Variable Dependiente: Inteligencia Emocional

2.2.2.1. La Inteligencia.

Piaget tomó a los niños en serio; ha planteado para ellos problemas de importancia (en especial algunos obtenidos del aspecto científico) y ha aducido pruebas de que, en cada etapa, se puede discernir la misma estructura organizada

subyacente a través de una amplia variedad de operaciones mentales. Por ejemplo, según Piaget, el niño "concreto-operacional" puede efectuar diversidad de tareas que tienen que ver con la conservación del número, causalidad, cantidad, volumen y cosas parecidas, porque todos aprovechan las mismas estructuras mentales. En forma parecida, con operaciones formales, el adolescente muestra un todo estructurado de operaciones tal que ahora puede razonar lógicamente acerca de cualquier conjunto de proposiciones que se le planteen (Gardner, 1994).

2.2.2.2. Las Emociones.

Daniel Goleman citado por Maza, (2016) afirma que: “Una emoción es un sentimiento, un estado psicológico y biológico que se expresa en una variedad de tendencias para actuar. Las emociones son simultáneamente factores naturales y culturales; es decir, tienen fundamento en la misma naturaleza humana, pero están inmersas en lo sociocultural.

2.2.2.3. La inteligencia emocional

Daniel Goleman mencionado por (Jiménez, 2019) Es la capacidad para reconocer los sentimientos propios y los de los demás, motivarnos a nosotros mismos, para manejar acertadamente las emociones, tanto en nosotros mismos como en nuestras relaciones humanas.

Una de las características fundamentales de la inteligencia emocional es la capacidad para automotivarse. En este sentido, las habilidades emocionales pueden ayudar a producir un incremento en la motivación intrínseca del estudiante para realizar su trabajo escolar, la medida en que la inteligencia emocional afecta al rendimiento académico de los estudiantes depende de la motivación del alumnado.

Esto explica la posibilidad de una relación entre la inteligencia emocional y la motivación para influir en el rendimiento del estudiante (Tradiciones et al., 2021).

Aquí se hace el uso inteligente de las emociones de forma intencional, se logra que las emociones trabajen con el objetivo de guiar al comportamiento y ayuden a pensar de manera que mejoren los resultados. Esta inteligencia puede utilizarse de dos formas: De forma intrapersonal, que se refiere a su desarrollo y uso en relación a uno mismo, y de forma interpersonal, que se relaciona con la efectividad en las relaciones con los demás (Antares, 2015)

2.2.2.4. Teorías que sustentan de la inteligencia emocional

A partir de la literatura, se ha realizado una revisión de los principales modelos sobre inteligencia emocional. Éstos se han clasificado en modelos mixtos, modelos de habilidades y otros modelos que complementan a ambos (García y Giménez, 2010)

a) Teoría de Goleman: El concepto de Inteligencia Emocional, aunque se maneja mucho en la actualidad, según muchos autores tiene su base en el concepto de Inteligencia Social del psicólogo Edward Thorndike quien la definió como “la habilidad para comprender y dirigir a los hombres y mujeres, muchachos y muchachas, y actuar sabiamente en las relaciones humanas”. El término inteligencia emocional aparece en la literatura psicológica en el año 1990, en un escrito de los psicólogos americanos John Mayer y Peter Salovey (1993) quienes la definieron como "un tipo de inteligencia social que incluye la habilidad de supervisar y entender las emociones propias y las de los demás, discriminar entre ellas, y usar la información para guiar el pensamiento y las acciones de uno" (p. 433), dichos autores explican que este concepto de Inteligencia Emocional abarca a los

conceptos de inteligencia intrapersonal e interpersonal que propone Howard Gardner (Santafe, A., & Corby, A. (2021).

b) Modelo de Bar-On: El modelo está compuesto por diversos aspectos: componente intrapersonal, componente interpersonal, componente del estado de ánimo en general, componentes de adaptabilidad, componentes del manejo del estrés y, componente del estado de ánimo en general.

- Componente intrapersonal: Comprensión emocional de sí mismo, autoconcepto, asertividad, autorrealización, independencia.
- Componente interpersonal: Empatía, relaciones interpersonales, responsabilidad social.
- Componentes de adaptabilidad: solución de problemas, prueba de la realidad, flexibilidad.
- Componentes de manejo del estrés: Tolerancia al estrés, control de los impulsos.
- Componente del estado de ánimo en general: Felicidad, optimismo

El modelo emplea la expresión “inteligencia emocional y social” haciendo referencia a las competencias sociales que se deben tener para desenvolverse en la vida. Según Bar-On (1997), la modificabilidad de la inteligencia emocional y social es superior a la inteligencia cognitiva.

C) Modelo de Salovey y Mayer: Éstos postulan la existencia de una serie de habilidades cognitivas o destrezas de los lóbulos prefrontales del neocórtex para percibir, evaluar, expresar, manejar y autorregular las emociones de un modo inteligente y adaptado al logro del bienestar, a partir de las normas sociales y los valores éticos. Las habilidades incluidas en el modelo son las siguientes:

- Percepción emocional.
- Facilitación emocional del pensamiento
- Compresión emocional.
- Dirección emocional
- Regulación reflexiva de las emociones para promover el crecimiento personal

En resumen, el autor, establece una serie de habilidades internas del ser humano que ha de potenciar, en base a la práctica y la mejora continua

2.2.2.5. Importancia de la inteligencia emocional en inicial

El desarrollo de la educación emocional desde la etapa infantil es importante por muchas razones ya que es en ella donde se empieza a orientar a la persona a que conozca y valore tanto las emociones propias como las de sus compañeros/as o personas que le rodean, teniendo así que autorregularse. En el ámbito educativo no solo se trabaja con el alumnado desde el punto de vista del aprendizaje, el conocimiento y las habilidades, sino que se debe trabajar la perspectiva emocional. De esta manera se abarca de manera integral al tener en cuenta el área cognitiva, el desarrollo personal y social (Gonzales, 2021).

2.2.2.6. Dimensiones de la inteligencia emocional

La forma en que hemos transmitido las aptitudes de la inteligencia emocional de una generación a otra ha sido en la vida misma, al jugar con otros niños y a través de nuestros progenitores, parientes y vecinos, la inteligencia emocional ayuda a interactuar siendo consciente de sus propios sentimientos y de los demás

(Comprensión emocional), haciendo frente de forma positiva a los impulsos emocionales y de conducta regulándolos (Regulación emocional) y mostrando Empatía comprendiendo los puntos de vista de los demás.

a) Comprensión emocional: La comprensión de las emociones y la toma de perspectiva emocional se comienzan a desarrollar desde edades tempranas. Los niños y niñas en edad preescolar se vinculan a situaciones cada vez más diversas, las cuáles genera distintas emociones. Así, los niños y niñas comienzan a ajustar sus reacciones para adecuarlas a la situación que enfrentan y a los propios deseos de alcanzar metas determinadas, en busca de respuestas coherentes a las demandas del contexto. Un avance importante se presenta cuando el niño o niña empieza a considerar los deseos del otro. Sin embargo, la emoción no se explica por la relación entre el deseo y la situación objetiva, sino por la relación entre el deseo y la situación tal como la interpreta el sujeto (Jiménez y Lavado, 2016)

b) Regulación emocional: Es la capacidad de controlar los impulsos, mantener la calma este estilo esta atributivo de los éxitos y fracasos, sus implicaciones emocionales y su relación con las expectativas de éxito es una teoría psicológica que contribuye enormemente a nuestra comprensión de los problemas de aprendizaje y a su solución.

La inteligencia emocional es un conjunto de autopercepciones, disposiciones y motivaciones que comparten algunos elementos con las características principales de la personalidad. En el ámbito del deporte en el proceso motivacional observaron que la inteligencia emocional influía de manera indirecta y positiva en la motivación intrínseca de los deportistas. En la edad pre escolar los niños y niñas toman conciencia de sus propias emociones y de las causas de las

mismas; es decir, establecen relaciones sobre el porqué de diferentes emociones en ellos y en los demás, se relacionó positivamente con el reconocimiento emocional, la empatía, el control y la regulación emocional (Jimenez y Lavado, 2016)

c). Empatía: Conocer los sentimientos de los demás y establecer lazos de empatía con ellos requiere que uno sea capaz de interpretar tales sentimientos. Ello incluye tanto una escucha cautelosa como la interpretación de pistas no verbales. A menudo el lenguaje corporal y el tono de voz transmiten nuestras emociones de modo más efectivo que las palabras. Consideramos la empatía como la comprensión emocional no verbal de los demás. La habilidad de establecer lazos de empatía resulta crucial para los progenitores a la hora de tratar con sus hijos, y para los niños es vital el aprendizaje de la empatía como una aptitud social positiva (por no mencionar que la capacidad de empatía en general torna a una persona mejor emocionalmente adaptada y le confiere mayores posibilidades de éxito, en especial en relaciones sentimentales (Elias et al., 1999).

La empatía y como se manifestó anteriormente, es la capacidad de colocarse en el lugar del otro. A nivel emocional, es poder identificar las emociones tanto negativas como positivas que las otras personas están experimentando, y tratar de ser un soporte a los sentimientos desagradables que pueden surgir en relación a dichas emociones o, por el contrario, saber actuar desde una mirada prospectiva, ante los sentimientos agradables que pueden surgir alrededor de una circunstancia determinada. De igual manera, la empatía es la capacidad de identificar pequeñas señales que expresan las personas en cada acto de la vida, más aún, cuando de emociones se trata, al encontrarnos en una sociedad que se le dificulta expresar sus emociones, sean estas positivas o negativas (Ríos, 2020).

2.2.2.7. Variables

- **Variable independiente**

Juegos Tradicionales

- **Variable dependiente**

Inteligencia Emocional

2.2.2.8. **Relación entre variables juegos tradicionales e inteligencia emocional**

El juego, no sólo nos entrega herramientas lúdicas, sino que también es un medio de conocimientos de sí, del mundo que lo rodea, siendo también éste una herramienta útil la cual entrega valores desarrollando la dimensión Física, dimensión Motora, la dimensión Intelectual, la dimensión Social y sobre todo la Dimensión Emocional en la que se viven y reviven fantasías, deseos, experiencias, sentimientos y emociones que facilitan el desarrollo de la afectividad y ayudan al niño a superar dificultades de expresión, bloqueos psicológicos, o sea también el juego le sirve como una verdadera terapia a sus problemas emocionales (Lizana et al., 2015).

El desarrollo de la inteligencia está muy ligado a la educación de los sentimientos, sentirse seguro es sentirse querido, en la familia uno es querido radical e incondicionalmente. Las experiencias infantiles impregnadas de afecto pasan a formar parte de la personalidad a través de la memoria, aprende a andar y a hablar y su mundo se expande (Corales, 2019).

En la niñez se considera al juego muy importante para el desarrollo de la inteligencia emocional ya que es el medio para descubrir socializar e integrarse a la convivencia con los demás; el momento del juego es el más esperado donde el niño puede actuar con entusiasmo. Por lo tanto, debe ser considerado dentro del ámbito

escolar ya que muchas instituciones educativas los niños juegan menos y no hay interés por indagar más sobre ellos, por lo que en la actualidad va ganando más espacio la tecnología y los juegos tecnológicos dejando de lado el juego motriz que cada vez se va perdiendo, así como la trascendencia de los juegos de generación en generación (M. Paredes, 2018).

El movimiento corporal no es una simple acción de ejercitar el cuerpo la motricidad ayuda a expresar las emociones, ya que comunicamos, sentimos, expresamos corporalmente Por lo tanto, desde la escuela se tiene que poner énfasis en la implementación de juegos en los que las emociones predominen ofreciéndoles un entorno seguro para desarrollarlas, reconocerlas y vivir con ellas (García, 2016).

III. HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis General:

H₁: Los juegos tradiciones influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020.

H₀: los juegos tradiciones no influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020.

3.2. Hipótesis específicas

3.2.1. Hipótesis específica 1

H₁: Los juegos tradiciones influyen en la comprensión emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020.

3.2.2. Hipótesis específica 2

H₁: Los juegos tradiciones influyen en la regulación emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020.

3.2.3. Hipótesis específica 3

H₁: Los juegos tradiciones influyen en la empatía en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la Investigación

4.1.1. Tipo de estudio

El estudio es de enfoque cuantitativo, ya que es secuencial y probatorio. Cada etapa precede a la siguiente y no podemos “brincar” o eludir pasos. El orden es riguroso, aunque desde luego, podemos redefinir alguna fase. Parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica (Hernández Sampieri, 2005)

4.1.2. Nivel de la investigación

La presente investigación es de “nivel Explicativo” busca el porqué de los hechos, eventos y fenómenos físicos o sociales mediante el establecimiento de relaciones causa-efecto se centra en ayudar a estudiar el problema en forma más profunda explicando por qué se manifiesta el caso relacionándose las variables centrándose en determinar las causas o cuales han de ser los efectos (E. Gallardo, 2017).

Se utilizó el Pre- Test y el Post-test en una escala valorativa, que fue aplicado a través de una actividad de juegos tradicionales, este test está conformado por 23 ítems que recogerán información antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales a los niños de cinco años.

La línea de investigación en didáctica de las áreas curriculares y el objetivo es desarrollar investigaciones aplicadas sobre intervenciones educativas innovadoras para mejorar el aprendizaje de los estudiantes (ULADECH Católica 2020).

4.1.3. Diseño de la investigación.

El diseño es pre experimental, consiste en administrar un estímulo o tratamiento a un grupo y después aplicar una medición de una o más variables para observar cuál es el nivel del grupo en éstas, ya que no garantiza la causalidad y porque de los datos hallados no se pueden construir teorías, sin embargo, pueden resolver problemas situacionales. El pre experimento al ser “pre” no cumple con los parámetros del experimento, por tal razón está fuera del campo de dicho diseño, la desventaja de este tipo de diseño es que el investigador no puede saber con total certeza los efectos que se han producido por causa de la variable independiente sobre la variable (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

4.2. Población y Muestra

Según Levin citado por (Ramírez, 2015) La población o universo es el conjunto de individuos que comparten por lo menos una característica, sea una ciudadanía común, la calidad de ser miembros de una asociación voluntaria o de una raza, la matrícula en una misma.

En la presente investigación la población estuvo constituida por 35 niños y niñas según nómina de matrícula de la I.E. María Gorety del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020 que se distribuyen de la siguiente manera.

Tabla 1

Distribución de la población de estudiantes

Edad	Sección	Varones	Mujeres	Total
3 años	Única	2	5	7
4 años	Única	3	5	8
5 años	Única	12	8	20
Total		17	18	35

Fuente: Nomina de matrícula 2020

4.2.1. Criterio de inclusión y exclusión

Criterio de inclusión

- Niños con edades de cinco años
- Niños matriculados en el año 2020

Criterio de exclusión

- Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado
- Niños que faltaron durante la recolección de datos.

4.2.2. Muestra

La muestra es una parte pequeña de la población o un subconjunto de ésta, que sin embargo posee las principales características de aquella es una parte representativa de la población” (Ramírez ,2015).

Para el presente estudio la muestra estuvo integrada por 15 estudiantes de 5 años de edad de la I.E. María Gorety, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 2

Distribución de la muestra de estudio

Varones	Mujeres
7	8

Total = 15

Fuente: Nómina de matrícula año 2020

4.2.3. Técnica de muestreo

El muestreo es un instrumento de gran validez en la investigación, es el medio a través del cual el investigador, selecciona las unidades representativas para obtener los datos que le permitirán obtener información acerca de la población a investigar (Gómez, 2012)

Nuestra investigación corresponde al muestreo no probabilístico por conveniencia.

Muestreo no probabilístico: Son los procedimientos que no utilizan la ley del azar ni el cálculo de probabilidades; por tanto, se desconoce la probabilidad de escoger un solo individuo y sus muestras son sesgadas y no se puede saber cuál es el nivel de confiabilidad de los resultados de la investigación (Gallardo, 2017).

Muestreo por conveniencia o intencional: Se caracteriza por seguir los criterios personales del investigador, ejemplo: Si la población se constituye por estudiantes de una institución educativa, el investigador puede aplicar criterios de inclusión y

exclusión para elegir a aquellos que estén matriculados o no, que tengan buen rendimiento académico o elegir a la población total, es decir la población censal (Arias, 2020).

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Cuadro 3

Operacionalización de variables e indicadores

Variables	Def. conceptual de la variable	Def. operacional de la variable	Dimensiones	Indicadores	Items	Escala de medición
Juegos Tradicionales	Escobar y Mamani, (2016) Son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.	Los juegos tradicionales, son parte de la cultura popular de los pueblos, y como tal comparten todos los valores pedagógicos que a estos se le atribuyen, favoreciendo el acercamiento entre generaciones la transmisión de costumbres, cultura e historia de las comunidades	El juego motor	Realiza el juego tradicional	1. 2.	Nominal ○ Si ○ No
			Juego social	Estructura los juegos tradicionales	3. 4. 5.	
			Juego cognitivo	Desarrolla el juego tradicional	6. 7. 8. 9.	

Inteligencia emocional	Daniel Goleman mencionado por (Jiménez, 2019) Es la capacidad para reconocer los sentimientos propios y los de los demás, motivarnos a nosotros mismos, para manejar acertadamente las emociones, tanto en nosotros mismos como en nuestras relaciones humanas	La educación emocional trata del desarrollo personal y social de los estudiantes logrando el desarrollo integral de la persona. Todo ello se logra a través de un proceso educativo, continuo y permanente con el que se quiere lograr el desarrollo emocional complementado de esta forma el desarrollo cognitivo, ya que ambos se constituyen como elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Se propone desarrollar los conocimientos y habilidades basadas en las emociones para que de esta forma la persona este mejor preparada para afrontar mejor las dificultades.	Comprensión emocional:	Acepta sin reclamo la derrota del juego.	10. 11. 12. 13. 14. 15.	Ordinal ○ Inicio ○ Proceso ○ Logro previsto
			Regulación emocional	Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acatan. Acepta su turno en el juego sin protestar.	16. 17. 18. 19.	
			Empatía	Muestra afecto a sus compañeros en el juego. Reconoce los estados de ánimo de sus compañeros.	20. 21. 22. 23.	

4.4. Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos

4.4.1. Técnica de la observación

según Tamayo-Tamayo Es el proceso de indagar para descubrir o tratar de descubrir una cosa. Se basa principalmente en la observación de fenómenos y hechos físicos, a partir de los cuales se infiere su comportamiento, sus relaciones y sus características (Ramírez, 2015).

La observación estructurada: Es en cambio la que se realiza con la ayuda de elementos técnicos apropiados, tales como: fichas, cuadros, tablas, etc, por lo cual se le denomina observación sistemática (Diaz, 2011).

4.4.2. Instrumentos de recolección de datos:

La presente investigación se realizó bajo la observación el instrumento utilizado fue la ficha de observación.

La ficha de observación es un instrumento para recoger datos, que permitan analizar minuciosamente una situación determinada, así como el comportamiento y características de una persona. Para lo cual, resulta ser muy útil en diferentes ámbitos, como la docencia y la investigación científica. Esta ficha sirve para observar e identificar los aspectos del objeto evaluado, sus características, funcionamiento, comportamiento, entre otros; se puede utilizar en estudios experimentales y no experimentales (Arias, 2020).

Para obtener los resultados de este trabajo de investigación se tuvo que extraer los resultados de la ficha de observación, y de esta forma armar y elaborar las tablas de frecuencias, tabla relativa y tabla porcentual, realizándose los resultados por dimensiones para la obtención del del objetivo general, donde se empleó el baremo.

El baremo es una escala de puntuaciones obtenidas con un instrumento de medida que permite su interpretación, atribuyéndole a cada una de ellas un valor.

INICIO	=	NO	=	1
PROCESO	=	A VECES	=	2
LOGRO PREVISTO	=	SI	=	3

- **Validez del instrumento**

La validez, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir. Por ejemplo, un instrumento válido para medir la inteligencia debe medir la inteligencia y no la memoria. Un método para medir el rendimiento bursátil tiene que medir precisamente esto y no la imagen de una empresa. (Hernández Sampieri, 2005)

En cuanto a la validación del instrumento de juicios de expertos, las observaciones realizadas al instrumento fueron con respecto a la cantidad de ítems propuestos anulándose algunos de ellos ya que redundaba en un mismo tema, así como la clarificación de otras, tales observaciones fueron consideradas mejorando el instrumento de recolección de datos, pudiendo indicar que, la Mgtr. Vanessa observó la cantidad de ítems los mismos que fueron reformulados y la Mgtr. Sonia observó el replantear algunos ítems buscando más precisión a lo que se requería y de esta forma recolectara la información necesaria para el trabajo de investigación.

Tabla 2

Validación del instrumento por juicio de expertos

Validación de constructo Juicio de Experto	Resultado
1. Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas	Aplicable
2. Mgtr. Sonia Onofre Ttito	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

- **Confiabilidad del instrumento aplicado**

La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales (Hernández Sampieri, 2005)

Asimismo, se aplicó la prueba piloto a 15 estudiantes de Institución Educativa que contaban con las mismas características y los resultados se evaluaron a través de la técnica de Alfa de Cronbach dando resultados similares a la prueba aplicada en el que los niveles oscilan entre cero a 1 donde cero no garantiza la confiabilidad y 1 representa el grado de confiabilidad apropiado.

Tabla 3

Confiabilidad del Instrumento Alfa de Cronbach Juegos Tradicionales.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	N de elementos	N de alumnos
0.826	9	15

Fuente: Programa SPSS Versión 25

Tabla 4

Confiabilidad del Instrumento Alfa de Cronbach Inteligencia Emocional.

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	N de elementos	N de alumnos
0.836	14	15

Fuente: Programa SPSS Versión 25

Donde se concluye que los instrumentos están sobre el nivel de confianza de alta confiabilidad, de acuerdo al cálculo del coeficiente de Alfa de Cronbach.

4.5. Plan de Análisis

En nuestra investigación que lleva por título “Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román – región Puno - Perú – 2020, tuvo como instrumento de recolección de datos la ficha de observación en el pre test y pos test que se aplicó a la muestra de estudio. Con los datos obtenidos se procedió a la elaboración de tablas y gráficos con la ayuda de la hoja de cálculo Excel 2019, SPSS 22

y estadística de prueba de los rangos con signos de Wilcoxon, de acuerdo a los resultados obtenidos se procedió a la interpretación de las tablas y gráficos estadísticos.

Procedimiento: En primer momento se cursó una solicitud a la dirección de la Institución Educativa María Gorety para la aceptación de la realización de la investigación en el aula de cinco años. Las sesiones se realizaron en forma virtual en coordinación con la docente de aula, se aplicó el instrumento de recolección de datos para nuestro pre test procesando los datos, se participó en 9 sesiones de clase de acuerdo a la actividad aplicando los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje, posteriormente se volvió a aplicar el instrumento de recolección de datos para nuestro pre test de acuerdo a la ficha de observación para la obtención de resultados.

Una vez obtenidos los resultados del pre y pos test se evidencio que existe influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en los niños de cinco años.

4.6. Matriz de consistencia

Cuadro 1 Matriz de consistencia

Titulo	Problema	Objetivos	Hipótesis	Metodología
<p>Juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020</p>	<p>¿Cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020?</p>	<p>Objetivo general Comprobar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020</p> <p>Objetivos específicos Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la comprensión emocional en niños de cinco años. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la regulación emocional en niños de cinco años. Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la empatía en niños de cinco años.</p>	<p>Objetivo general H1: Los juegos tradicionales influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años. H0: los juegos tradicionales no influyen en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años.</p> <p>Objetivos específicos H1: Los juegos tradiciones influyen en la comprensión emocional en niños de cinco años H1: Los juegos tradicionales influyen en la regulación emocional en niños de cinco años. H1: Los juegos tradiciones influyen en la empatía en niños de cinco años</p>	<p>Tipo: Cuantitativo Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental Poblacion: 35 niños Muestra: 15 niños Variable 1: Juegos Tradicionales Variable 2: Inteligencia Emocional. Técnica: Observación. Instrumento: ficha de observación. Análisis de la información: tabulación en Exel 2019, procesado SPSS 22 aplicando la prueba de Wilcoxon, Estadística inferencial. Principio ético: Libre participación y derecho a estar informado.</p>

Fuente: Elaboración propia.

4.7 Principios Éticos ULADECH

Protección de la persona: En todo trabajo de investigación se debe respetar la integridad confidencialidad y privacidad de la persona ya que ellas al ser sujetos de investigación su participación debe ser voluntaria respetando sus derechos y contando con la información necesaria.

Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad: Al realizar investigaciones sobre el medio ambiente se debe considerar las medidas necesarias para para evitar daños respetando la naturaleza animal y vegetal

Libre participación y derecho a estar informado: Las personas que intervienen en la investigación tienen el derecho de estar informado sobre el propósito de la investigación, así como su participación de forma voluntaria.

Beneficencia y no maleficencia: Asegurar la integridad de las personas que son parte de la investigación.

Justicia: Las personas que integran la investigación deben ser partícipes de los resultados de la investigación, así como participar en los procesos que son parte de la investigación actuando con justicia y equidad.

Integridad Científica: Es importante mantener la integridad científica acompañada de las normas deontológicas asegurando el bienestar de los que participan en la investigación y declarar conflictos que pueden afectar el estudio o los resultados.

V. RESULTADOS

Luego de haber sistematizado los resultados de la ficha de observación realizado a los niños de 5 años de la Institución Educativa María Gorety, Juliaca, Puno, se obtuvieron los siguientes resultados dando respuesta a los objetivos según las dimensiones de la variable:

5.1. Resultados

5.1.1. Resultados del Objetivo específico 1

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la comprensión emocional en niños de cinco años.

Tabla 5

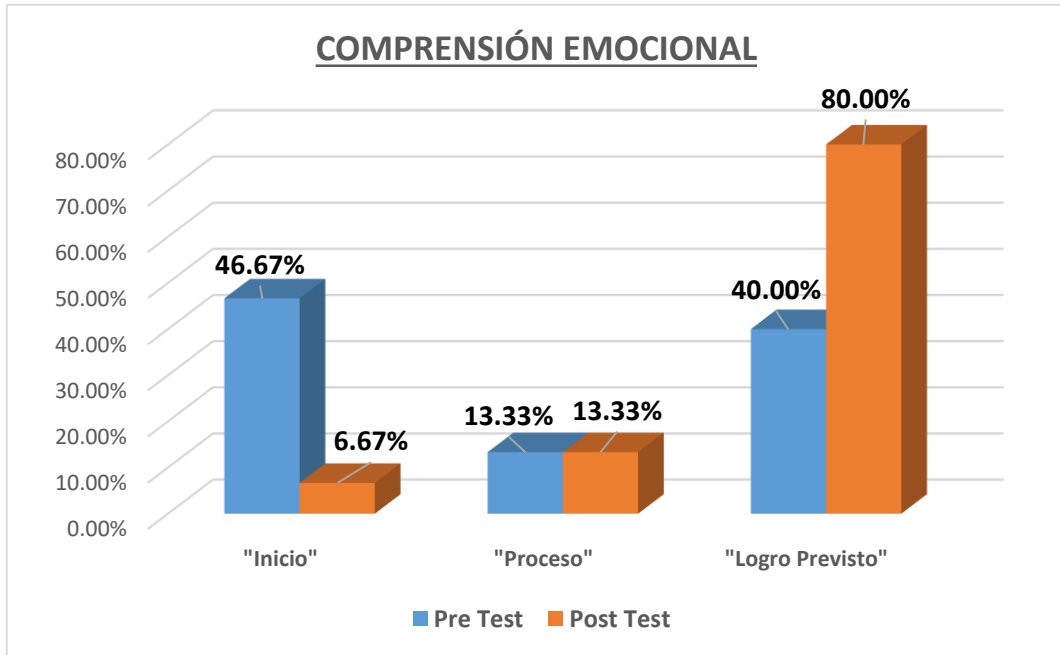
Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Comprensión Emocional según Pre y Post Test.

		Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	"Inicio"	7	46.67%	1	6.67%
	"Proceso"	2	13.33%	2	13.33%
	"Logro Previsto"	6	40.00%	12	80.00%
Total		15	100.00%	15	100.00%

Fuente: Ficha de observación

Figura 1

Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Comprensión Emocional según Pre y Post Test.



Fuente: Tabla 6

Según la Tabla 6 y la Figura 1, se observa que en el pre test los niños se encuentran en un 46.67% en el nivel inicio, en 13.33% en proceso y 40.00% en logro previsto. En el post test se encuentran en 6.67% en el nivel inicio, 13.33% en proceso y en 80.00% en logro previsto. Demostrando que los niños de 5 años mejoraron en su comprensión emocional después de la aplicación de las sesiones de los juegos tradicionales. Concluyéndose que los juegos tradicionales influyen en la comprensión emocional de los niños de 5 años.

5.1.2. Resultados del objetivo específico 2

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la regulación emocional en niños de cinco años.

Tabla 6

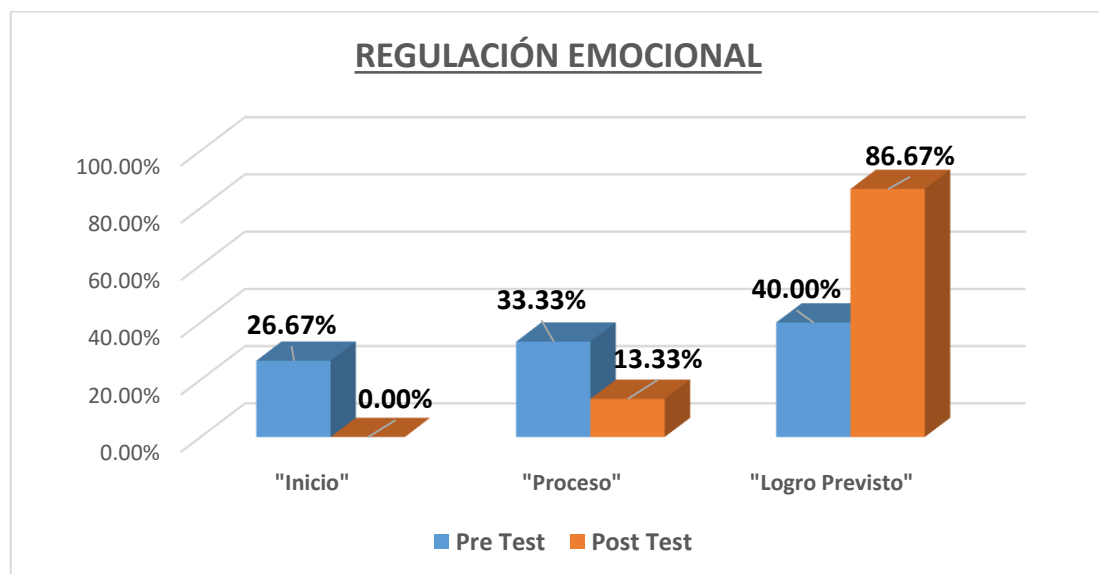
Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Regulación Emocional según Pre y Post Test.

		Pre Test		Post Test	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos	"Inicio"	4	26.67%	0	0.00%
	"Proceso"	5	33.33%	2	13.33%
	"Logro Previsto"	6	40.00%	13	86.67%
	Total	15	100.00%	15	100.00%

Fuente: Ficha de observación

Figura 2

Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Regulación Emocional según Pre y Post Test.



Fuente: Tabla 7

Según la Tabla 7 y la Figura 2, se observa que en el pre test los niños se encuentran en un 26.67% en el nivel inicio, en 33.33% en proceso y 40.00% en logro previsto. En el post test se encuentran en 0.00% en el nivel inicio, 13.33% en proceso y en 86.67% en logro previsto. Demostrando que los niños de 5 años mejoraron en su regulación emocional después de la aplicación de las sesiones de los juegos tradicionales. Concluyéndose que los juegos tradicionales influyen en la regulación emocional de los niños de 5 años.

5.1.3. Resultados objetivo específico 3

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la empatía en niños de cinco años.

Tabla 7

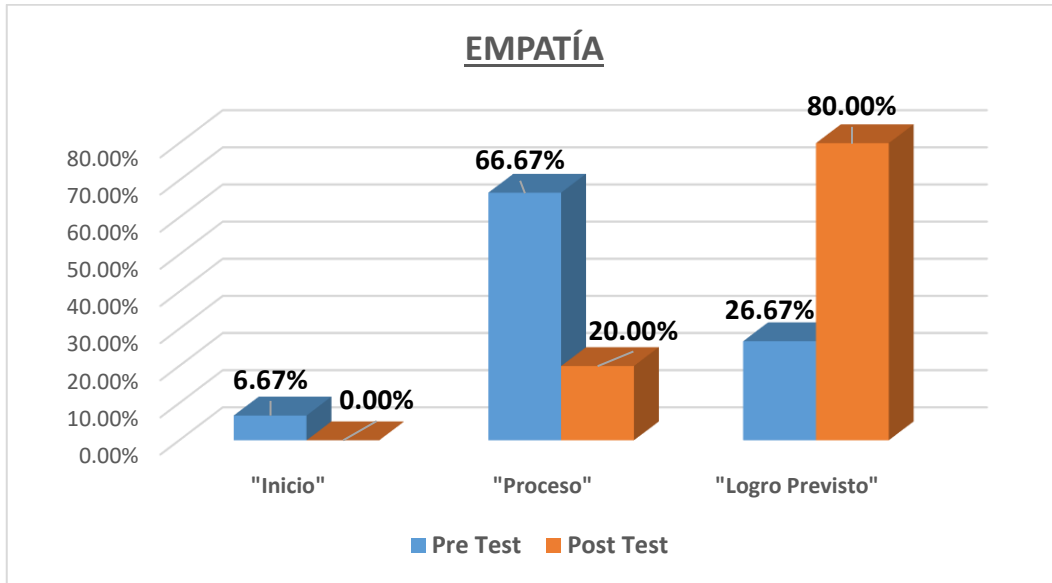
Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Empatía según Pre y Post Test.

	Pre Test		Post Test		
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	
Válidos					
	"Inicio"	1	6.67%	0	0.00%
	"Proceso"	10	66.67%	3	20.00%
	"Logro Previsto"	4	26.67%	12	80.00%
	Total	15	100.00%	15	100.00%

Fuente: Ficha de observación

Figura 3

Distribución de la frecuencia y porcentaje de la Inteligencia Emocional referente a Empatía según Pre y Post Test.



Fuente: Tabla 8

Según la Tabla 8 y la Figura 3, se observa que en el pre test los niños se encuentran en un 6.67% en el nivel inicio, en 66.67% en proceso y 26.67% en logro previsto. En el post test se encuentran en 0.00% en el nivel inicio, 20.00% en proceso y en 80.00% en logro previsto. Demostrando que los niños de 5 años mejoraron en su empatía después de la aplicación de las sesiones de los juegos tradicionales. Concluyéndose que los juegos tradicionales si influyen en la empatía en los niños de 5 años.

5.1.4. Resultados del Objetivo General

Comprobar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Goretti del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020.

Tabla 8

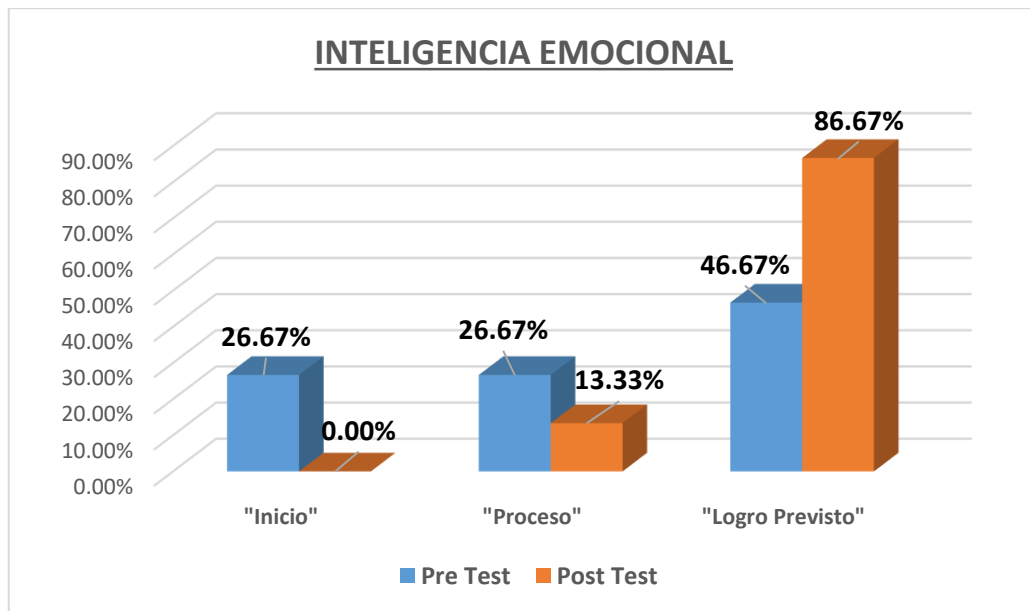
Distribución de la frecuencia y porcentaje variable Inteligencia Emocional según Pre y Post Test.

	Pre Test		Post Test	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Válidos				
"Inicio"	4	26.67%	0	0.00%
"Proceso"	4	26.67%	2	13.33%
"Logro Previsto"	7	46.67%	13	86.67%
Total	15	100.00%	15	100.00%

Fuente: Ficha de observación

Figura 4

Distribución de la frecuencia y porcentaje variable Inteligencia Emocional según Pre y Post Test.



Fuente: Tabla 9

Según la Tabla 9 y la Figura 4, se observa que en el pre test los niños se encuentran en un 26.67% en el nivel inicio, en 26.67% en proceso y 46.67% en logro previsto. En el

post test se encuentran en 0.00% en el nivel inicio, 13.33% en proceso y en 86.67% en logro previsto, demostrando de esta forma que los juegos tradicionales si influyen en la inteligencia emocional de los niños de 5 años.

5.1.5. Prueba de Normalidad de las Variables.

a. Prueba de Normalidad de los Juegos Tradicionales.

Tabla 9

Prueba de Normalidad para Juegos Tradicionales.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Int_Emo_Pre_N	,290	15	,001	,771	15	,002
Int_Emo_Post_N	,514	15	,000	,413	15	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como la muestra es menor a 50, elegimos la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, en el cual resulta que para el Pre Test el nivel de significancia es de 0.002 y este valor es menor al 5% o 0.05 y esto quiere decir que no tiene una distribución normal, y para el Post Test el nivel de significancia es de 0.000 y este valor es menor al 5% o 0.05 y esto quiere decir que no tiene una distribución normal; entonces como las distribuciones son diferentes aplicaremos una estadística no paramétrica para la prueba de hipótesis, en nuestro caso será la Test de Wilcoxon.

b. Prueba de Normalidad de la Inteligencia Emocional.

Tabla 10

Prueba de Normalidad para Inteligencia Emocional.

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Comp_Emo_Pre_N	,301	15	,001	,722	15	,000
Comp_Emo_Post_N	,473	15	,000	,525	15	,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Como la muestra es menor a 50, elegimos la prueba de normalidad Shapiro-Wilk, en el cual resulta que para el Pre Test el nivel de significancia es de 0.000, y para el Post Test el nivel de significancia es de 0.000; en ambos casos son menores al 5% o 0.05 y esto quiere decir que no tienen una distribución normal, por lo tanto, aplicaremos una estadística no paramétrica para la prueba de hipótesis, en nuestro caso será la Test de Wilcoxon.

5.1.6. Prueba de Hipótesis - Test de Wilcoxon.

- a. **Test de Wilcoxon para** determinar la influencia de los juegos tradicionales en la comprensión emocional en niños de cinco años según Pre y Post Test.

Hipótesis Nula:

H₀ = Los juegos tradicionales NO influye en la Comprensión Emocional en niños de cinco años.

Hipótesis Alterna:

H₁ = Los juegos tradicionales influye en la Comprensión Emocional en niños de cinco años.

Significancia $\alpha = 0,05$

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Comp_Emo_Post - Comp_Emo_Pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	8 ^b	4,50	36,00
	Empates	7 ^c		
	Total	15		

a. Comp_Emo_Post < Comp_Emo_Pre

b. Comp_Emo_Post > Comp_Emo_Pre

c. Comp_Emo_Post = Comp_Emo_Pre

Estadísticos de prueba^a

	Comp_Emo_Post N	comp_Emo_Pre N-
Z		-3,189 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según el cuadro anterior el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.001, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna, dado que existen significantes diferencias entre el Pre Test y el Post Test de esta variable, por lo que se puede afirmar que: “Los juegos tradicionales influye en la Comprensión Emocional en niños de cinco años”.

b. Test de Wilcoxon para determinar la influencia de los juegos tradicionales en la regulación emocional en niños de cinco años según Pre y Post Test.

Hipótesis Nula:

H₀ = Los juegos tradicionales NO influye en la Regulación Emocional en niños de cinco años.

Hipótesis Alternativa:

H₁ = Los juegos tradicionales influyen en la Regulación Emocional en niños de cinco años.

Significancia $\alpha = 0,05$

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Reg_Emo_Post -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Reg_Emo_Pre	Rangos positivos	8 ^b	4,50	36,00
	Empates	7 ^c		
	Total	15		

a. Reg_Emo_Post < Reg_Emo_Pre

b. Reg_Emo_Post > Reg_Emo_Pre

c. Reg_Emo_Post = Reg_Emo_Pre

Estadísticos de prueba^a

		Reg_Emo_Post_N - Reg_Emo_Pre_N
Z		-2,598 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,009

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según el cuadro anterior el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.009, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, dado que existen significantes diferencias entre el Pre Test y el Post Test de esta variable, por lo que se puede afirmar que: “Los juegos tradicionales influyen en la Regulación Emocional en niños de cinco años”.

c. Test de Wilcoxon para Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la empatía en niños de cinco años según Pre y Post Test.

Hipótesis Nula:

H_0 = Los juegos tradicionales NO influye en la Empatía en niños de cinco años.

Hipótesis Alternativa:

H_1 = Los juegos tradicionales influye en la Empatía en niños de cinco años.

Significancia $\alpha = 0,05$

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Empatia_Post - Empatia_Pre	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
	Empates	6 ^c		
	Total	15		

a. $Empatia_Post < Empatia_Pre$

b. $Empatia_Post > Empatia_Pre$

c. $Empatia_Post = Empatia_Pre$

Estadísticos de prueba^a

		Empatia_Post_N - Empatia_Pre_N
Z		-3,000 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,003

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según el cuadro anterior el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.003, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa, dado que existen significantes diferencias entre el Pre Test y el Post Test de esta variable, por lo que se puede afirmar que: “Los juegos tradicionales influye en la Empatía en niños de cinco años”.

d. **Test de Wilcoxon para** comprobar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020.

Hipótesis Nula:

H_0 = Los Juegos Tradicionales NO influyen en la Inteligencia Emocional en niños de cinco años.

Hipótesis Alterna:

H_1 = Los Juegos Tradicionales influyen en la Inteligencia Emocional en niños de cinco años.

Significancia $\alpha = 0,05$

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Int_Emo_Post_N -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Int_Emo_Pre_N	Rangos positivos	7 ^b	4,00	28,00
	Empates	8 ^c		
	Total	15		

a. $\text{Int_Emo_Post_N} < \text{Int_Emo_Pre_N}$

b. $\text{Int_Emo_Post_N} > \text{Int_Emo_Pre_N}$

c. $\text{Int_Emo_Post_N} = \text{Int_Emo_Pre_N}$

Estadísticos de prueba^a

	$\frac{\text{Int_Emo_Post_N} - \text{Int_Emo_Pre_N}}{\text{Int_Emo_Pre_N}}$
Z	-2,428 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,015

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Según el cuadro anterior el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.015, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna, dado que existen significantes diferencias entre el Pre Test y el Post Test de esta variable, por lo que se puede afirmar que: “Los Juegos Tradicionales influyen en la Inteligencia Emocional en niños de cinco años”.

5.2. Análisis de Resultados

5.2.1. Objetivos específicos

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la comprensión emocional en niños de cinco años.

Según los resultados de la dimensión comprensión emocional, se observa que en el pre test los niños se encuentran en un 40.00% en logro previsto y en el post test se encuentran en 80.00% en logro previsto y considerando que el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.001, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna demostrando que los niños de 5 años mejoraron en su comprensión emocional después de la aplicación de las sesiones de los juegos tradicionales. Concluyéndose que los juegos tradicionales influyen en la comprensión emocional de los niños de 5 años

Así como Jiménez y Lavado (2016) en su tesis titulada Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015, Trujillo - Perú. Los resultados obtenidos en el pre test mostró que el 75.0% de niños se encontró en un nivel deficiente con respecto al desarrollo emocional, luego de haber aplicado el taller de juegos tradicionales durante 3 meses distribuidos en 20 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo

al ubicarse el 62.5% de ellos en el nivel bueno. Como conclusión se puede observar que hubo una mejora significativa en cada uno de ellos, siendo la dimensión con mayor logro la dimensión de comprensión emocional con un 81.3%; la dimensión de regulación emocional con un 62.5% y la dimensión que obtuvo menor logro fue la empatía con un 56.3%.

Tomando en consideración este trabajo en el que se aplicó también el pre-test y pos-test después de la aplicación del taller de juegos tradicionales se puede decir que en ambas investigaciones se tuvo un nivel de progreso en la comprensión emocional cuyo porcentaje subió considerablemente en el pos-test.

Se tiene de conocimiento que el juego es básico e indispensable para el desarrollo del niño ya que propiciamos el desarrollo cognoscitivo, así como las relaciones sociales y más aún si nos inclinamos hacia el desarrollo de la inteligencia emocional propiciamos que nuestros niños manejen de forma adecuada sus emociones y aprendan a solucionar problemas.

Según Goleman La inteligencia emocional es una forma de interactuar con el mundo que tiene muy en cuenta los sentimientos, y engloba habilidades tales como el control de los impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía, la agilidad mental. Ellas configuran rasgos de carácter como la autodisciplina, la compasión o el altruismo, que resultan indispensables para una buena y creativa adaptación social (García, 2016).

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la regulación emocional en niños de cinco años.

Según los resultados de regulación emocional se observa que en el pre test los

niños se encuentran en un 40.00% en logro previsto y en el post test se encuentran en 86.67% en logro previsto y considerando el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.009, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna, dado que existen significantes diferencias entre el Pre Test y el Post Test de esta variable, por lo que se puede afirmar que: “Los juegos tradicionales influye en la Regulación Emocional en niños de cinco años”.

Carcausto y Rizalaso (2018) la presente investigación titulada “Juegos Cooperativos en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°275 “LLAVINI” Puno 2017”; Llegando a la conclusión; que la investigación realizada se ha demostrado que la aplicación de los Juegos Cooperativos influye moderadamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 4 años, se evidencia que después del pres test el 60% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación B= en proceso y, después de la aplicación del pos test el 90% de niños y niñas se ubican en la escala de calificación A= logro previsto destacando que en autocontrol se ubican en el 75% de calificación A= Logro previsto.

Podemos hacer la comparación con este trabajo ya que se trabajó con un solo grupo aplicándose el pre y pos test mediante actividades de aprendizaje obteniéndose un nivel de significancia de 0.05.

Los juegos siguen siendo una estrategia importante en el desarrollo del niño a través del cual logramos el desarrollo de sus capacidades en las que el niño regula sus emociones mediante las relaciones interpersonales.

Según Bisquerra y Pérez, la educación emocional tiene que seguir una metodología principalmente práctica (juegos, dinámicas de grupo, relajación, etc.).

Esto se debe a que no es suficiente con conocer las emociones, se tiene que saber ser, saber hacer, saber estar y saber convivir (García, 2016).

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la empatía en niños de cinco años.

Según se observa que en el pre test los niños se encuentran en 26.67% en logro previsto y en el post test se encuentran en 80.00% en logro previsto y según el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.001, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna, dado que existen significantes diferencias entre el Pre Test y el Post Test de esta variable, por lo que se puede afirmar que: “Los juegos tradicionales influye en la Empatía en niños de cinco años”.

Apaza (2017) en su tesis titulada “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”. En conclusión, la aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente para aumentar el nivel de inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años, puesto que los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis de salida nos muestran que los niños y niñas aumentaron en un 64% al nivel superior de inteligencia emocional, ya que en el pre test no se encontraron a ningún niño en este nivel y en Empatía se consideró el 64 % en el nivel superior.

Comparando con la investigación anterior el tipo de investigación fue experimental, se trabajó con niños de 5 años mostrando progresión en la empatía en los resultados después de la aplicación de los juegos tradicionales.

Por lo que debemos considerar al juego como un elemento importante y necesario para el buen desarrollo de nuestros niños ya que le ayuda a entender el medio

que le rodea facilitando la interacción y desarrollando habilidades sociales debiendo ser considerada como una importante estrategia educativa.

Según Bisquerra y Pérez (2012), la educación emocional tiene que seguir una metodología principalmente práctica (juegos, dinámicas de grupo, relajación, etc.). Esto se debe a que no es suficiente con conocer las emociones, se tiene que saber ser, saber hacer, saber estar y saber convivir (García, 2016).

5.2.2. Objetivo general

Comprobar cómo influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Goretty del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú – 2020.

Según el pre test los niños se encuentran en el pre test en 46.67% en logro previsto y en el post test en 86.67% en logro previsto y considerando el valor de la significancia “P” o significación asintótica bilateral es de 0.015, y este valor es menor al 5% o 0.05, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna, dado que existen significantes diferencias entre el Pre Test y el Post Test de esta variable, por lo que se puede afirmar que: “Los juegos tradicionales influye en la Inteligencia Emocional en niños de cinco años”.

Paredes (2018) “Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School- cercado” Arequipa. Los resultados obtenidos en el pre test fueron el 74% de niños y niñas se encontraron en un bajo nivel de inteligencia emocional, luego de aplicar el taller de juegos tradicionales durante los tres meses distribuidos en veintiún sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al

ubicarse al 53% de ellos en el nivel moderado de inteligencia emocional. Comparando los resultados del pre test y post test confirman que los talleres de juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la institución educativa particular “Abraham Lincoln International School” Cercado.

Si comparamos ambos trabajos se consideró el mismo número de muestra aplicándose el pre-test y después de los talleres de juego el pos test.

La educación emocional se debe trabajar desde la infancia ya que es una buena etapa para direccionar las emociones siendo esta una respuesta a las necesidades sociales que se presentan en el desarrollo académico como ansiedad, estrés, violencia y otros y sosteniéndonos de la estrategia más importante como es el juego podemos lograr niños suficientemente capaces.

El desarrollo de competencias emocionales requiere de una práctica continuada. Por esto, la educación emocional se inicia en los primeros momentos de la vida y debe estar presente a lo largo de todo el ciclo vital. Por lo tanto, debería estar presente en la educación infantil, primaria y secundaria, formación de adultos, etc (García, 2016).

VI. CONCLUSIONES

Se determino la influencia de los juegos tradicionales en la comprensión emocional en niños de cinco años, obteniendo un 80.00% en logro previsto con un nivel de significancia de, 0,010, se acepta la hipótesis alterna y rechaza la nula donde los niños pudieron expresar mejor ¿Por qué? sintieron esta emoción y ¿Cuál es? la emoción que están sintiendo y ¿Cómo? podemos cambiarla.

Se determino la influencia de los juegos tradicionales en la regulación emocional en niños de cinco años obteniendo un 86.67% en logro previsto con un nivel de significancia de 0.009, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna, utilizando como estrategia los juegos tradicionales los niños desarrollaron un mejor control emocional en cuanto al miedo o colera según sea el caso.

Podemos determinar la influencia de los juegos tradicionales en la empatía en niños de cinco años, puesto que en los resultados obtenidos tenemos un 80.00% en logro previsto y un nivel de significancia de 0.003 por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna he aquí la importancia de reforzar los sentimientos positivos como la empatía a través del juego formando una sociedad dirigida al éxito.

Se determinó la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de cinco años alcanzando un 86.67% en logro previsto con un grado de significancia de 0.015, por lo tanto, se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alterna. por lo que podemos decir que la utilización de los juegos tradicionales aporta significativamente en el desarrollar la inteligencia emocional la cual es de suma importancia para que el niño se relacione con su entorno escolar de una manera accesible.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

Se recomienda a los futuros investigadores realizar posteriores investigaciones abordando el tema del desarrollo de la inteligencia emocional a través de los juegos tradiciones en niños de 5 años con la finalidad de conocer el nivel de desarrollo intelectual, emocional y de sus habilidades para poder detectar sus deficiencias y aplicar los juegos tradicionales de manera continua e incentivarlos a realizar algunos juegos que muchos consideran pasados lo cual permitirá mejorar aprendizajes y capacidades en los niños.

Se recomienda a los docentes del nivel inicial de la institución educativa María Gorety aplicar los Juegos tradicionales como una forma de socialización en las actividades diarias.

También se recomienda a los docentes, que apliquen los juegos tradicionales como estrategia didáctica planificando las actividades de aprendizaje e incorporando tradiciones y costumbres de la zona.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acuña, O., y Gutiérrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de la institución educativa inicial N° 744 Garbanzo Pucro-Huancavelica*.
- Antares. (2015). *La importancia de la inteligencia emocional*.
- 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*.
- http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/10929/Lucero_Apaza_Andrea.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis Guía para la elaboración*.
<http://hdl.handle.net/20.500.12390/2236>
- Ayala, J., y Tene, S. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillan de Villacis de la parroquia San Luis Canton Riobamba de Chimborazo, año lectivo 2013 2014*.
In Universidad Nacional de Chimborazo.
- Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *E l juego infantil y su metodología*.
- Botina, J., y León, A. (2016). *Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado*. *In Universidad Libre*.
[https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8258/JUEGO%2C INTERACTUO Y APRENDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8258/JUEGO%2C%20INTERACTUO%20Y%20APRENDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Carcausto, Z., y Rizalaso, S. (2018). *Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de edad de la IEI.N° 275 “Llavini” Puno 2017*.
http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/9510/Carcausto_Vargas_Zenaida_Rizalaso_Incacutipa_Silvia.pdf?
- Castro, L., y Robles, K. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo la alegría de aprender*.
[https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7302/UVDTPED_Castro VegaLeyneJudith_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/7302/UVDTPED_CastroVegaLeyneJudith_2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Editorial Red Durango de Investigadores Educativos, A. C. I. O. I. (2015). *Investigación e innovación en inclusión educativa diagnósticos, modelos y propuestas*.
- Elias, M. J., Tobias, S. E., y Friedlander, B. S. (1999). *Educación con inteligencia emocional*.
<https://ciec.edu.co/wp-content/uploads/2018/10/Educacion-con-inteligencia->

emocional.pdf

Escobar, D., y Mamani, C. (2016). “*Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirman su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu Puno-2016.*”

Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis Guía para la elaboración.*
<http://hdl.handle.net/20.500.12390/2236>

Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *E l juego infantil y su metodología.*

Gallardo, E. (2017). Metodología de la Investigación. Manual Auto formativo Interactivo I. In *Universidad Continental* (Vol. 1).
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf

García, V. (2016). *Mejora del aprendizaje emocional a través del juego.*
https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/2979/Garcia_Alcaraz_Vanesa.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Gómez, S. (2012). Metodología de La Investigación. In *Red Tercer Milenio.*
http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf

Jimenez, A., y Lavado, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la i.e. Rafael Narváz cadenillas en el año 2015.* https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ_VENTURA-LAVADO_MONTOYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis Guía para la elaboración.*
<http://hdl.handle.net/20.500.12390/2236>

Bermejo, R., y Blázquez, T. (2016). *E l juego infantil y su metodología.*

Diaz, L. (2011) **بیبیب** Textos de apoyo didáctico La observación. □, □□□□□□□
ثق ثقثقثقثق (ثق ثقثقثقثق) □□□□□.
http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf

Gallardo, E. (2017). Metodología de la Investigación. Manual Auto formativo Interactivo I. In *Universidad Continental* (Vol. 1).
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf

García, V. (2016). *Mejora del aprendizaje emocional a través del juego.*

- https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/2979/Garcia_Alcaraz_Vanesa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gómez, S. (2012). Metodología de La Investigación. In *Red Tercer Milenio*.
http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Jimenez, A., y Lavado, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la i.e. Rafael Narváez cadenillas en el año 2015*. <https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/5168/JIMENEZ VENTURA-LAVADO MONTOYA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Flores, M. (2019). “*Los Juegos Recreativos Tradicionales De Las Comunidades Aymaras, Zepita, Puno, Perú.*”
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego. In Naciones Unidas para la Infancia.*
- Gallardo, E. (2017). *Metodología de la Investigación. Manual Auto formativo Interactivo I. In Universidad Continental (Vol. 1)*.
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo. Innovagogía., March, 12.*
- Esnaola, I., Revuelta, L., Ros, I., y Sarasa, M. (2017). *El desarrollo de la inteligencia emocional durante la adolescencia. Anales de Psicología, 33(2), 327–333.*
<https://doi.org/10.6018/analesps.33.2.251831>
- García, V. (2016). *Mejora del aprendizaje emocional a través del juego*.
https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/2979/Garcia_Alcaraz_Vanesa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, M., y Giménez, S. (2010). *La inteligencia emocional y sus principales modelos: propuesta de un modelo integrador. Espiral Cuadernos Del Profesorado, 3(6), 4.*
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3736408&info=resumen&idioma=ENG>
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente*.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Y9nDDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT6&dq=1988,+Howard+Gardner&ots=5V39rIOExC&sig=BqcvdlcJVJE7TfjQG0vz31ES7Lo#v=onepage&q=1988%2C Howard Gardner &f=false>
- Giraldo, T., Soto, R., Alberto, J., Juego, E. L., Mediación, C., En, P., Comunidad, L. A., Protección, I. D. E., Experiencia, U. N. A., Sentidos, L. D. E., Giraldo, A. T., Alberto, J., y Soto, R. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos.*

- Gómez, S. (2012). *Metodología de La Investigación. In Red Tercer Milenio*. http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Gonzales, L. (2021). *Estudio de revisión sobre la inteligencia emocional y la intervención educativa en la etapa de infantil*. [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/22605/Estudio de revisión sobre la inteligencia emocional y la intervención educativa en la etapa de infantil.pdf?sequence=1](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/22605/Estudio%20de%20revisi3n%20sobre%20la%20inteligencia%20emocional%20y%20la%20intervenci3n%20educativa%20en%20la%20etapa%20de%20infantil.pdf?sequence=1)
- Hernández Sampieri, R. (2005). *Metodología de la investigación*. https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Jiménez. (2019). *Inteligencia Emocional. Revista de Educación, Motricidad e Investigación, 4, 92*. <https://doi.org/10.33776/remo.v0i4.2727>
- Jiménez, A., y Lavado, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Naváez Cadenillas en el año 2015*.
- Lachi, R. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia de número y operaciones en niños(as) de cinco años*.
- Lucero, A. (2017). *Aplicación de los juegos Tradicionales en los niños y niñas de 5 años de la IEI cna jardín Emanuel de cusco 2017*. In *Tesis*.
- Mamani, Y., y García, Y. (2019). *Los Juegos Tradicionales En El Desarrollo Psicomotor En Niños De 4 Años En La Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018*.
- Marín, M. (2019). *Importancia de los juegos tradicionales en la educación inicial*.
- Maza, N. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016*. <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/2557/23177.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Programa curricular educación inicial, 146 (2016).
- Montero, B. (2017). *Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. Pensamiento Matemático, 7(1), 75–92*.
- Paco, M. (2015). *Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para El Fortalecimiento De La Orientación Espacial*. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- 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.*
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6511/EDSpazeme.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paredes, M. E. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa particular Abraham Lincoln International School-cercado.*
- Payá, A. (2018). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia de La Educación*, 38(0), 39.
<https://doi.org/10.14201/hedu2019383957>
- Ramírez, A. (2015). *Metodología formal de la investigación científica.*
- Ríos, J. (2020). *Inteligencia Emocional Necesaria En La Policía Nacional. 2018*, 1–19.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/66170931/inteligencia_emocional_necesaria_en_la_policia_nacional_del_siglo_xxi_una_mirada_reflexiva.pdf?1617452299=&response-content-disposition=inline%3b+filename%3dinteligencia_emocional_necesaria_en_la_p.pdf&expire
- Rivas, F., y Sullca, R. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el logros de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas 2017.* 171.
- Silva, G. (2015). La hora del juego libre en los sectores. *Ministerio De Educación*, 88.
- Tradiciones, J., Desarrollo, Y. E. L., Goretty, M., Distrito, D. E. L., Román, P. D. E. S. A. N., Puno, R., y Condori, S. (2021). 2021.
- Unemi, R. C. (2019). La Educación Emocional Y Su Incidencia En El Aprendizaje De La Convivencia En Inicial 2. *Revista Ciencia Unemi*, 12(31), 102–115.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES, ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN

**TITULO DE TESIS: “JUEGOS TRADICIONES Y EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MARÍA GORETTY DEL DISTRITO DE
JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, REGIÓN PUNO, AÑO 2020”**

Objetivo general:

Determinar la influencia de los juegos tradiciones en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa inicial María Goretty del distrito de Juliaca, provincia de San Román, región Puno, año 2020”

FICHA DE ONSERVACION PARA EL NIÑO

Fecha:


Instrucciones: Marcar con una X donde se observa la acción del niño observado.

Nº	VALORACION/ ÍTEMS	VALORACION		
		SI	NO	AVECES
	JUEGOS TRADICIONALES			
	EL JUEGO COMO EJERCICIO COMPLEMENTARIO			
01	Demuestra agilidad, coordinación en los movimientos de su cuerpo.			
02	Crea movimientos, con todo su cuerpo, vivenciando sus posibilidades.			
	JUEGO DE MEJORAMIENTO			
03	Muestra autonomía al momento de expresar su gustos			
04	Ayuda a sus amigos que presentan dificultades en el juego.			
05	Interactúa con los demás activamente.			

JUEGO COGNOSCITIVO				
06	Propone espontáneamente juegos emparejando por color, forma y tamaño.			
07	Juega imitando personajes conocidos.			
08	Relacionan numero con cantidades			
09	Ubico mi cuerpo según indicaciones (arriba, abajo, delante de, detrás de, etc.).			
INTELIGENCIA EMOCIONAL				
COMPRENCIÓN EMOCIONAL				
10	Acepta sugerencias de sus compañeros de juego			
11	Disfruta las actividades realizadas en grupo			
12	Se expresa con serenidad cuando sus compañeros le ganan el juego			
13	Llora cuando es incapaz de realizar algo			
14	Reconoce con facilidad sentimientos de alegría			
15	Se encuentra a gusto cuando están con niños de su edad			
REGULACIÓN EMOCIONAL				
16	Respeto las reglas establecidas en los juegos			
17	En actividades lúdicas y recreativas permanece solo			
18	Reconoce que sus compañeros tienen los mismos derechos que él			
19	Colabora con tareas, como recoger los juguetes			
EMPATÍA				
20	Cuando sus amigos se pelean, interviene buscando solucionar el conflicto			
21	Se interesa por sus compañeros cuando tienen dificultades			
22	Se acerca a consolar a otro niño que está llorando			
23	Se muestra comprensivo ante el llanto del otro niño			
TOTAL				


 M.Sc. Sonia Onofre Tito
 DOCENTE - TUTOR

Anexo 2: Ficha de evaluación, validación del instrumento juicio de expertos



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

"Año de la Universalización de salud"

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO
VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES. Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: *"JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MARÍA GORETTY DEL DISTRITO DE JULIACA - PROVINCIA DE SAN ROMÁN - REGIÓN PUNO - PERÚ - 2020"*.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento **ficha de observación**, a los efectos de su aplicación para recoger información.



Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los Ítems	X		
Contenido		X	
Congruencia de Ítems	X		
Pertinencia		X	
TOTAL	2	2	

Juliaca 12 de Octubre del 2020

Evaluado por:
Nombre y Apellido: Sonia Orozco Tito

D.N.I.: 01327256 Titulada/o en: M.Sc. Investigación y Docencia



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

INSTRUCCIONES: Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría la puntuación, según los criterios que a continuación se detallan.

B= Bueno (5 puntos) / R=Regular (3 puntos) /M= Mejorar o R= Reemplazar (1 punto)

Los aspectos que se ha evaluado son:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Título del Proyecto: "JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL MARÍA GORETTY DEL DISTRITO DE JULIACA - PROVINCIA DE SAN ROMÁN - REGIÓN PUNO - PERÚ - 2020".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación del Instrumento **ficha de observación**, a los efectos de su aplicación para recoger información.

Luego de haber leído y analizado, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	BUENO	REGULAR	MEJORAR O REEMPLAZAR N° PREGUNTA
Redacción de los ítems		13	1
Contenido	15		
Congruencia de ítems	15		
Pertinencia	15		
TOTAL			

Juliaca 12 de Octubre del 2020

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Yaneth Vanessa Mayorga Rojas

D.N.I.: 42793585 Titulada/o en: Mg. en didáctica de educación superior

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Mgtr. Yaneth Vanessa Mayorga Rojas
DOCENTE DE PRÁCTICA

Anexo 3: Evidencia de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

Juliaca, 27 de octubre, 2020

CARTA N° 01- 2020-01 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora:

Doctora Astrit M. Lino Telavera

Directora de la Institución Educativa María Gorety.

Presente.

Asunto: Permiso para aplicación de Instrumento

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole mi cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que como estudiante de la carrera de Educación Inicial me encuentro realizando la investigación, titulada: **"Juegos Tradiciones y el Desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety Del Distrito De Juliaca, Provincia De San Román, Región Puno, Año 2020"** con la finalidad de explicar cómo influyen los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa María, provincia de san román, región puno, año 2020.

Por lo expuesto solicito a su Despacho tenga a bien permitir el acceso para aplicar a lista de cotejo a los estudiantes de 5 años de la institución.

Los resultados de la investigación realizada podrán ser publicados y/o presentados en eventos científicos.

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de mi formación profesional, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Carmen Sánchez Condori
Código de matrícula: 6907171056

FECHA DE RECEPCIÓN	NRO DE EXPEDIENTE
28-OCT-2020	0054



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS
(Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. MARÍA GORETY DEL DISTRITO DE JULIACA PROVINCIA DE SAN ROMÁN- REGIÓN PUNO PERÚ 2020.** es dirigido por **CARMEN JULIA SÁNCHEZ CONDORI**, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **COMPROBAR COMO INFLUYEN LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA GORETY.**

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un informe. Si desea, también podrá escribir al correo carmenjuliasanchezcondori@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: Doa. Astrit M. Lino Talavera (Directora)

Fecha: 29-10-2020

Correo electrónico:

Firma del participante:


02444705

Firma del investigador (o encargado de recoger información):



COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS

(Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. MARÍA GORETY DEL DISTRITO DE JULIACA PROVINCIA DE SAN ROMÁN- REGIÓN PUNO PERÚ 2020**, es dirigido por **CARMEN JULIA SÁNCHEZ CONDORI**, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **COMPROBAR COMO INFLUYEN LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA GORETY.**

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un informe. Si desea, también podrá escribir al correo carmenjuliasanchezcondori@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: *Ana Cecilia Namani Gutierrez*

Fecha: *29-10-2020*

Correo electrónico: *nsalyssa.92@gmail.com*

Firma del participante:


47407874

Firma del investigador (o encargado de recoger información):



COMITÉ INSTITUCIONAL DE ÉTICA EN INVESTIGACIÓN – ULADECH CATÓLICA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENCUESTAS
(Educación)

La finalidad de este protocolo en Ciencias Sociales, es informarle sobre el proyecto de investigación y solicitarle su consentimiento. De aceptar, el investigador y usted se quedarán con una copia.

La presente investigación se titula: **JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA I.E. MARÍA GORETY DEL DISTRITO DE JULIACA PROVINCIA DE SAN ROMÁN- REGIÓN PUNO PERÚ 2020**, es dirigido por **CARMEN JULIA SÁNCHEZ CONDORI**, investigador de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

El propósito de la investigación es: **COMPROBAR COMO INFLUYEN LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MARÍA GORETY.**

Para ello, se le invita a participar en una encuesta que le tomará unos minutos de su tiempo. Su participación en la investigación es completamente voluntaria y anónima. Usted puede decidir interrumpirla en cualquier momento, sin que ello le genere ningún perjuicio. Si tuviera alguna inquietud y/o duda sobre la investigación, puede formularla cuando crea conveniente.

Al concluir la investigación, usted será informado de los resultados a través de un informe. Si desea, también podrá escribir al correo carmenjuliassanchezcondori@gmail.com para recibir mayor información. Asimismo, para consultas sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad Católica los Ángeles de Chimbote.

Si está de acuerdo con los puntos anteriores, complete sus datos a continuación:

Nombre: *Lucía Chura Javier*

Fecha: *29-10-2020*

Correo electrónico: - -

Firma del participante:

46061033

Firma del investigador (o encargado de recoger información):

Anexo 5: Pantallazo de tabulación de datos

CODIFICACIÓN DE LA PRUEBA PILOTO INTELIGENCIA EMOCIONAL PRETEST

Niño Observado	COMPRESION EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL				EMPATIA			
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14
1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3
2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2
3	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	3	3
4	3	2	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
5	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2
6	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	3	3
7	1	2	1	2	1	1	2	2	1	3	3	3	1	1
8	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	1	2	3
9	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3
10	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1

ALFA DE CRONBACH DE LA PRUEBA PILOTO INTELIGENCIA EMOCIONAL PRETEST

Niño Observado	COMPRESION EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL				EMPATIA				Suma
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	
1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3	23
2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	36
3	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	3	3	23
4	3	2	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	38
5	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	32
6	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	3	3	24
7	1	2	1	2	1	1	2	2	1	3	3	3	1	1	24
8	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	1	2	3	35
9	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	35
10	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1	23
Varianza	0.99	0.32	0.77	0.77	0.46	0.84	0.89	0.54	0.54	0.89	0.89	0.68	0.68	0.71	

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.814	14

CODIFICACIÓN DE LA MUESTRA INTELIGENCIA EMOCIONAL PRETEST

Niño Observado	COMPRESION EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL				EMPATIA			
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14
1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	3
2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2
3	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1	3	3
4	3	2	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3
5	1	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2
6	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	3	3
7	1	2	1	2	1	1	2	2	1	3	3	3	1	1
8	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	1	2	3
9	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3
10	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	1
11	1	2	1	2	1	3	2	2	2	3	1	3	2	2
12	2	2	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3
13	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
14	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2

CODIFICACIÓN DE LA PRUEBA PILOTO INTELIGENCIA EMOCIONAL POST TEST

Niño Observado	COMPRESION EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL				EMPATIA			
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2
6	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
7	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
10	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	3	2	3	3

ALFA DE CRONBACH DE LA PRUEBA PILOTO INTELIGENCIA EMOCIONAL POST TEST

Niño Observado	COMPRESION EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL				EMPATIA				Suma
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14	
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	41
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	41
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	41
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
5	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	36
6	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	39
7	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	29
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	39
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	41
10	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	3	2	3	3	31
Varianza	0.49	0.18	0.18	0.23	0.50	0.49	0.23	0.46	0.23	0.00	0.46	0.23	0.23	0.18	

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
0.866	14

CODIFICACIÓN DE LA MUESTRA INTELIGENCIA EMOCIONAL PRETEST

Niño Observado	COMPRESION EMOCIONAL						REGULACION EMOCIONAL				EMPATIA			
	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Item 14
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3
3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2
6	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
7	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
10	2	3	2	2	2	1	2	1	2	3	3	2	3	3
11	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2
12	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	1	3
14	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2

Anexo 6: Sesión de aprendizaje

SESION N° 1			
Titulo		Jugando al tejo	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		Maria Gorety	
Sección		5 años	
Duración		30 min	
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
<p>Aprendizaje esperado: Los niños y las niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas</p>		<p>Indicadores: Los niños y las niñas copian una recta, circulo, cruz, triangulo y cuadrado en un espacio determinado.</p> <p>Actividades: Mediante el juego El tejo los niños y niñas copian diferentes figuras y rectas para elaborar su propio tejo.</p>	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos Didácticos	Estrategias	Recursos
inicio	Problematización	<p>En el patio de la Institución los niños y niñas se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente se les muestra una lámina del juego EL TEJO, en donde estará el plano del tejo.</p> <p>A cada niño se le reparte una cartulina A4 en la cual deberán copiar el plano del tejo, los niños y niñas copian el plano. ¿Qué dibujaron? ¿Les pareció fácil? ¿Qué figuras geométricas utilizamos? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué será?</p> <p>Se les da a conocer el juego no sin antes poner las reglas.</p> <p>“EL TEJO”</p>	Equipo de sonido Tiza Ficha de observación
Desarrollo		<p>Los niños y niñas se organizan en grupos de a cuatro, cada grupo dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar al tejo, compuesto por figuras geométricas y con números del 1 al 10.</p> <p>Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de figura geométrica a la otra, hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.</p> <p>Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u</p>	

		obstáculos para aumentar la dificultad del juego.	
CIERRE	Análisis de la información	¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.	

SESION N° 2			
Titulo		Jugando a la pesca pesca	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		María Gorety	
Sección		5 años	
Duración		30 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
Aprendizaje esperado: Los niños y las niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas		Indicadores: Los niños y las niñas corren y caminan en puntas de pies en distintas direcciones respetando los espacios. Actividades: Mediante el juego LA PESCA” los niños y niñas corren y caminan las distintas direcciones, al tratar de no ser atrapados por unos de sus compañeros, respetando	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos Didácticos	Estrategias	Recursos
inicio	Problematización	En el patio de la Institución los niños y niñas se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas se sientan en círculo, escuchan el cuento “EL PESCADOR Y EL PEZ”. ¿De qué trato el cuento? ¿Cuáles son los personajes? ¿Qué hacía el pescador en el río? ¿Qué atrapo el pescador	Equipo de sonido Ficha de observación
Desarrollo		Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan para elegir a uno de los niños para que sea el pescador que atrape a los pececitos (niños), Luego se delimita el área de juego, se especifica quienes tendrán que escapar y que niño tendrá que atrapar (pescador). Primero lo harán de forma libre (corriendo), segundo el juego se volverá más complicado ya que cada niño, así como el pescado tendrá que escapar o atrapar en puntitas. Y así se seguirá con el juego, los grupos restantes.	
CIERRE	Análisis de la información	¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? ¿Quiénes fueron los pescadores? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc	

SESION N° 3			
Titulo		La <u>matagente</u>	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		María <u>Gorety</u>	
Sección		5 años	
Duración		30 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
Aprendizaje esperado: Los niños y las niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas		Indicadores: Los niños y las niñas <u>evitan que</u> la pelota los toque escapando de ella en un espacio determinado Actividades: Mediante el <u>juego la</u> matagente los niños se ponen en el centro evitaran que la pelota los toque y correrán y se moverán en diferentes direcciones.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos Didácticos	Estrategias	Recursos
inicio	Problematización	En el patio de la Institución los niños y niñas se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo. Seguidamente los niños y niñas se sientan en círculo, escuchan el cuento "Los mosquitos entrometidos" y traemos unas pelotas. Los niños y niñas exploran los materiales ¿De qué trato el cuento? ¿Cuáles son los personajes? ¿Qué les paso a los mosquitos? ¿Cómo podemos usar las pelotas?	Pelotas Equipo de sonido Ficha de observación
Desarrollo		Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan para elegir que niños lanzaran las pelotas, los demás niños se <u>pondrán al</u> centro en un área delimitada y evitaran ser tocados por la pelota, corriendo, saltando o agachándose, a los niños que les toque la pelota saldrán del centro hasta que quede solo uno o ninguno y nuevamente se puede volver a empezar. Y así se seguirá con el juego, los grupos restantes.	
CIERRE	Análisis de la información	¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? ¿Quiénes fueron los elegidos para <u>lanzar la</u> pelota? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies <u>inhalar y exhalar etc.</u>	

SESION N° 4			
Titulo		Jugando a las escondidas	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		Maria Gorety	
Sección		5 años	
Duración		30 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
Aprendizaje esperado: Los niños y las niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas		Indicadores: Los niños y las niñas corren y caminan en puntas de pies en distintas direcciones respetando los espacios. Actividades: Mediante el juego <u>las Escondidas</u> los niños y las niñas caminan las distintas direcciones, al tratar de no ser encontrados por unos de sus compañeros, respetando los espacios.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos Didácticos	Estrategias	Recursos
inicio	Problematización	<p>En el patio de la Institución los niños y niñas se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente los niños y niñas escuchan atentamente el cuento “EL PAIS DEL SILENCIO.</p> <p>¿De qué trataba el cuento? ¿Cómo caminaba la gente? ¿Por qué no hacían ruido? Seguidamente se les da a conocer el juego</p>	Equipo de sonido cuento Ficha de observación
Desarrollo		<p>Los niños y niñas mediante una dinámica eligen de forma democrática a quien será <u>el niño</u> que buscara a los demás, El niño elegido tendrá que contar con los ojos cerrados hasta el número que se decida. Seguidamente los niños y niñas que se van a esconder tendrán que hacerlo de forma sigilosa (en puntas de pies).</p> <p>Al terminar de contar, el niño o niña debe avisar diciendo “Ya voy” y comenzar a buscar a los demás. Si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr hasta el lugar donde se estaba contando “llamado casa” y tocarlo.</p> <p>Una variante del juego consiste en el que el niño que busca no debe tocar a quien encuentra, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la persona.</p>	
CIERRE	Análisis de la información	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación.</p>	

SESION N° 5			
Título		Jugando a las estatuas	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		María Gorety	
Sección		5 años	
Duración		30 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
Aprendizaje esperado: Los niños y las niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas		Indicadores: Los niños y las niñas se paran de un pie por 5 segundos en distintas posturas Actividades: Mediante el juego las estatuas los niños y las niñas bailan libremente con música luego deberán detenerse al apagar el sonido.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos Didácticos	Estrategias	Recursos
inicio	Problematización	<p>En el patio de la Institución los niños y niñas se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente los niños y niñas escuchan música y empiezan a bailar.</p> <p>¿Qué hicimos?, ¿Cómo lo hicimos? ¿Les gusto la música? Se les da a conocer el juego.</p>	Equipo de sonido pañuelos Ficha de observación
Desarrollo		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se selecciona a los niños que participarán y se colocará la música con volumen suficiente para que bailen sin parar. ➤ El encargado de la música detendrá el sonido en cualquier momento y los niños deberán quedarse totalmente quietos. ➤ El organizador pasará por el lado de los niños y observará quién comete el error de mover alguna parte de su cuerpo, esto implica también el pestañeo. Si alguien se mueve será separado del grupo. ➤ Empieza de nuevo la música y continúa así la eliminación de más niños hasta llegar al ganador, quién será premiado con un regalo sorpresa. 	
CIERRE	Análisis de la información	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.</p>	

SESION N° 6			
Titulo		Las tres piernas	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		María Gorety	
Sección		5 años	
Duración		30 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
Aprendizaje esperado: Los niños y las niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas		Indicadores: Los niños y las niñas caminan hacia adelante y atrás topando talón y punta en un determinado espacio. Actividades: Mediante el juego las tres piernas los niños y las niñas caminan hacia adelante y hacia atrás amarrándose la pierna izquierda con uno de la derecha de otro niño	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos Didácticos	Estrategias	Recursos
inicio	Problematización	<p>En el patio de la Institución los niños y niñas se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente los niños y niñas observan cuerdas y se <u>les</u> reparte a cada grupo, ellos exploran el material y juegan a su criterio con la cuerda</p> <p>¿Qué hicimos con la cuerda? ¿Qué juegos jugaron con la cuerda? ¿Que podríamos hacer con la cuerda? Se les da a conocer el juego “Tres Piernas”</p>	Equipo de sonido Ficha de observación
Desarrollo		<p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en parejas, Se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de diez metros.</p> <p>Los niños y niñas están por pares, amarrándose la pierna izquierda de uno con la derecha del otro; puede ser un poco más arriba del tobillo o un poco debajo de la rodilla. A la señal, parten los pares corriendo hacia la línea de llegada. El secreto para correr bien es sincronizar la partida. El par debe dar el primer paso con las piernas que le quedan sueltas. Será vencedor el par que llegue primero a la meta, al regresar habrá una nueva regla en la cual los niños y niñas deberán regresar caminado hacia adelante topando talón y punta.</p>	
CIERRE	Análisis de la información	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego?</p> <p>¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego?</p>	

SESION N° 7			
Titulo		Jugando al espejo	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		Maria Gorety	
Sección		5 años	
Duración		30 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
Aprendizaje esperado: Los niños y las niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas		Indicadores: Los niños y las niñas verbalizan acciones (corriendo, saltando, comiendo) y describe escenas en un determinado tiempo. Actividades: Mediante el juego El espejo los niños <u>y las niñas</u> deberán verbalizar y describir escenas de sus compañeros e imitar.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos Didácticos	Estrategias	Recursos
inicio	Problematización	<p>En el patio de la Institución los niños y niñas se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente los niños y niñas observan un espejo “El espejo Mágico”, y de forma ordenada y organizada se dirigen a mirarse del espejo cada uno de ellos haciendo distintos movimientos.</p> <p>¿Qué hicimos con el espejo? ¿Para qué sirve el espejo? ¿Qué pasa si nos movemos? Seguidamente se les da a conocer el juego.</p>	Equipo de sonido Ficha de observación
Desarrollo		<p>Los niños y niñas se organizan en parejas, las parejas están de pie, mirándose de frente a frente. Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como como cortando, saltando, comiendo, vestirse, cepillarse los dientes, depilarse.</p> <p>Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.</p> <p>Finalmente describen las escenas que realizaron.</p>	
CIERRE	Análisis de la información	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación</p>	

SESION Nº 8			
Título		Jugando saltando con la soga	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		María Gorety	
Sección		5 años	
Duración		30 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
Aprendizaje esperado: Los niños y las niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas		Indicadores: Los niños y las niñas saltan con los dos pies respetando a sus compañeros. Actividades: Mediante el juego saltando con la soga los niños y niñas demuestran sus habilidades saltando con sus dos pies.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos Didácticos	Estrategias	Recursos
inicio	Problematización	<p>En el patio de la Institución los niños y niñas se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente los niños y niñas observan una canasta con sogas de diferentes colores.</p> <p>Se le entrega a cada niño una soga, Ellos exploran el material. ¿Para qué se usa la soga?, ¿Podríamos jugar con la soga? ¿Qué juegos podríamos jugar? Seguidamente cada niño juega libremente con la soga.</p> <p>Luego se les da a conocer el juego "Saltando en la Soga"</p>	Equipo de sonido Soga Ficha de observación
Desarrollo		<p>Los niños y niñas mediante una dinámica se organizan en grupos de a tres. Realizan un círculo con los participantes. Dos niños se encargarán</p> <p>Osito pardo salta con un pie Osito pardo salta con dos pies Osito pardo salta con tres pies Osito pardo salta con cuatro pies Osito pardo y ahora sales.</p> <p>Los niños y niñas deben entrar y saltar <u>según la melodía</u>, y después salir.</p> <p>Si uno de los jugadores falla al saltar ocupará uno de los lugares de los niños que "se la quedan" dando vueltas a la soga. El objetivo del juego es saltar la cuerda el mayor número de veces posible sin equivocarse.</p>	
CIERRE	Análisis de la información	<p>¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de <u>brazo</u>, pies, inhalar y exhalar etc.</p>	

SESION N° 9			
Titulo		Jugando al gato y al raton	
DATOS INFORMATIVOS			
Institución Educativa		María Gorety	
Sección		5 años	
Duración		30 min	
PROPÓSITO DE LA SESIÓN			
Aprendizaje esperado: Los niños y las niñas realizan actividades grupales respetando normas y reglas establecidas		Indicadores: Los niños y las niñas nombran animales de diferentes especies interactuando con su lenguaje. Actividades: Mediante el juego el gato y el ratón” los niños y niñas nombran al gato y al ratón respetándolas normas.	
SECUENCIA DIDÁCTICA			
Procesos pedagógicos	Procesos Didácticos	Estrategias	Recursos
inicio	Problematización	<p>En el patio de la Institución los niños y niñas se organizan en un círculo para realizar movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p> <p>Seguidamente se les presenta diferentes siluetas de animales. Ellos observan y nombran a cada animal.</p> <p>¿Qué animales hemos observado? ¿Qué animal más les gusto? ¿Alguna vez jugaron al gato y al ratón? Se les da a conocer el juego “EL GATO Y EL RATON”.</p>	<p>Equipo de sonido</p> <p>Siluetas</p> <p>Tiza</p> <p>Ficha de observación</p>
Desarrollo		<p>Los niños y niñas conocen las reglas de juego. Mediante una dinámica los niños y niñas se organizan para elegir a quien será el gato.</p> <p>Se colocan todos los niños y niñas cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos niños y niñas que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.</p> <p>El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantaran los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar el gato.</p> <p>Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:</p> <p>“Ratón que te atrapa el gato, ratón que te va a atrapar, si no te atrapa esta noche, te atraparé al madrugar”</p>	

		Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.	
CIERRE	Análisis de la información	¿Qué hicimos? ¿De qué trato el juego? ¿Quiénes participaron? ¿Les gusto el juego? Los niños y niñas con una música instrumental realizan movimientos de relajación como movimientos de brazo, pies inhalar y exhalar etc.	