



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA OPTIMIZAR LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 275 LLAVINI DE
LA CIUDAD DE PUNO, 2023**

TESIS

PRESENTADA POR:

Bach. ROS MERY GRANDE COARI

Bach. FELICIANA NELIDA PHUÑA TIPO

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

PUNO – PERÚ

2024



Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA OPTIMIZAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 275 LLAVINI DE LA CIUDAD DE PUNO, 2023

AUTOR

ROS MERY GRANDE COARI
NA NELIDA PHUÑA TIPO FELICIA

RECuento DE PALABRAS

30949 Words

RECuento DE CARACTERES

161641 Characters

RECuento DE PÁGINAS

154 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.4MB

FECHA DE ENTREGA

Apr 23, 2024 8:22 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Apr 23, 2024 8:24 PM GMT-5

● 6% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 3% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)


Dra. Nancy M. García Beoaya
EDUCACIÓN INICIAL
UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO




Dra. Ruth Mery Cruz Huisa
DIRECTORA DE LA UNIDAD DE INVESTIGACIÓN
FCEduc - UNA

Resumen



DEDICATORIA

A Dios, por estar presente en todos los momentos de mi vida por darme sabiduría, fuerza.
A mi amado esposo, Ronald Hilares Silva, por su apoyo, sacrificio y esfuerzo y por creer en mi capacidad, brindándome su amor y cariño, este logro no habría sido posible sin su constante apoyo y confianza en mí. A mi querido hijo Alexis, quien ha sido mi mayor motivación para poder superarme cada día más y así para poder salir adelante y ser ejemplo para él. A mi querida madre y hermanas (os) quienes con sus palabras de aliento siempre estuvieron a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos. Esta tesis la dedico con mucho amor y cariño para que se sientan orgullosos por alcanzar y cumplir mis logros.

Feliciana Nelida Phuña Tipo



A dios, por guiar mi camino, por darme valor, sabiduría y salud, que me ha permitido alcázar una de mis metas en mi vida profesional.

Quiero dedicar esta tesis a los pilares de mi vida con mucho amor, a mis queridos padres Ismael Grande y Juliana Coari, ellos han sido la razón de mi existencia, por su amor incondicional, por sus consejos, su apoyo incondicional, para lograr este objetivo en mi vida profesional, a quienes admiro y respeto mucho por todo el sacrificio que hicieron por mí. De igual manera a mi hermano por su apoyo, así mismo también a una persona especial por brindarme su apoyo y motivación durante el proceso y finalización de mi vida universitaria.

A mis amistades por los momentos compartidos y aprendidos durante todo el proceso universitario. Por último, a mí misma por nunca rendirme.

Ros Mery Grande Coari



AGRADECIMIENTO

Primeramente, a nuestro señor dios, por guiarnos en el transcurso de nuestro camino, por fortalecernos para sobresalir distintos obstáculos y así cumplir nuestros sueños y metas.

A nuestras familias por brindarnos su apoyo incondicional en todo momento en transcurso de nuestra formación profesional, por brindarnos su confianza.

A la Universidad Nacional del Altiplano, por ofrecernos oportunidades para formarnos profesionalmente en el transcurso de estos 5 años, a nuestras docentes de la escuela profesional de Educación Inicial por guiarnos y compartimos sus valiosos conocimientos y experiencias, que hicieron posible nuestra formación profesional.

A nuestra Asesora, Dra. Nancy Mónica García Bedoya, por sus conocimientos compartidos y aportes a nuestra investigación.

A los miembros del jurado calificador: Dra. Nátali Ardiles Cáceres, Dr. Henry Mark Vilca Apaza y Dra. Yeni Pari Yana por los aportes y sugerencias brindados para mejorar el presente trabajo de investigación.

A la Lic. Elizabeth Ramos Churata, de la I.E.I N° 275 “Llavini” por la oportunidad, accesibilidad y el apoyo en la ejecución de nuestro proyecto de investigación.

Ros Mery Grande Coari

Feliciana Nelida Phuña Tipo



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
ACRÓNIMOS	13
RESUMEN	14
ABSTRACT.....	15
CAPÍTULO I	
INTRODUCCIÓN	
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	17
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.2.1. Problema general.....	17
1.2.2. Problemas específicos	18
1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	18
1.3.1. Hipótesis general	18
1.3.2. Hipótesis específicas	19
1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO	19
1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
1.5.1. Objetivo general	20
1.5.2. Objetivos específicos	21



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1.	ANTECEDENTES	22
2.1.1.	A nivel internacional	22
2.1.2.	A nivel nacional	24
2.1.3.	A nivel regional	26
2.2.	MARCO TEÓRICO	29
2.2.1.	Juegos tradicionales e inteligencia emocional	29
2.2.2.	Juegos tradicionales	30
2.2.3.	Ventajas y beneficios de los juegos tradicionales	31
2.2.4.	Características de los juegos tradicionales	32
2.2.5.	Evolución del juego tradicional	33
2.2.6.	Tipos de juegos tradicionales	34
2.2.7.	Dimensiones de los juegos tradicionales:	36
2.2.8.	Inteligencia emocional	39
2.2.9.	Los 5 componentes de la inteligencia emocional según Goleman.....	40
2.3.	MARCO CONCEPTUAL	42

CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1.	UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO.....	44
3.2.	PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO	44
3.3.	MATERIAL DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO	44
3.3.1.	Tipo de estudio	44
3.3.2.	Nivel de la investigación	45
3.3.3.	Diseño de la investigación	45



3.3.4. Técnicas.....	45
3.3.5. Instrumentos	46
3.3.6. Validación del instrumento	46
3.3.7. Confiabilidad del instrumento.....	47
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO	47
3.4.1. Población.....	47
3.4.2. Muestra.....	48
3.4.3. Técnica del muestreo.....	49
3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO	49
3.6. PROCEDIMIENTO.....	49
3.7. VARIABLES	50

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS.....	52
4.2. DISCUSIÓN	83
V. CONCLUSIONES.....	89
VI. RECOMENDACIONES.....	93
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	95
ANEXOS.....	103

ÁREA: Gestión Curricular

TEMA: Estrategias metodológicas en las diferentes áreas curriculares

Fecha de sustentación: 14 / mayo / 2024



ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Nombre de expertos	47
Tabla 2 Población de estudio	48
Tabla 3 <i>Muestra del estudio</i>	48
Tabla 4 Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno.	53
Tabla 5 Cálculo de la prueba estadística: Autoconciencia.....	57
Tabla 6 Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno.....	58
Tabla 7 Cálculo de la prueba estadística: Autocontrol	62
Tabla 8 Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno.....	63
Tabla 9 Cálculo de la prueba estadística: Motivación	67
Tabla 10 Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno.....	68
Tabla 11 Cálculo de la prueba estadística: Empatía	72



Tabla 12	Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno	74
Tabla 13	Cálculo de la prueba estadística:	78
Tabla 14	Eficiencia de la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la Inteligencia Emocional en niños(as) de 5 años de la IEI N° 275 Llavini - Puno	79
Tabla 15	Cálculo de la prueba estadística de los juegos tradicionales en la optimización de la Inteligencia Emocional	82



ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia	54
Figura 2 Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno	59
Figura 3 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini.	64
Figura 4 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini.	69
Figura 5 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini.....	75
Figura 6 Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la Inteligencia Emocional en niños(as) de 5 años de la IEI N° 275 Llavini - Puno	79



ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1: Test de inteligencia emocional.....	104
ANEXO 2: Talleres de aprendizaje.....	105
ANEXO 3: Validación del instrumento	139
ANEXO 4: Panel fotográfico	145
ANEXO 5: Matriz de consistencia.....	148
ANEXO 6: Constancia de ejecución del proyecto de investigación	150
ANEXO 7: Declaración de autenticidad de tesis	151
ANEXO 8: Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional...	153



ACRÓNIMOS

IEI:	Institución educativa inicial
MAPIC:	Matriz del problema de investigación
MINEDU	Ministerio de educación



RESUMEN

Se ha observado una reducción en el desarrollo socioemocional de los niños, quienes no experimentan plenamente la diversión del juego. Existe la necesidad de prestar mayor atención a la implementación de juegos tradicionales que puedan contribuir al desarrollo de la inteligencia emocional. El objetivo de este estudio es examinar si los talleres de juegos tradicionales tienen influencia en el desarrollo emocional de niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini en la ciudad de Puno, durante el año 2023. La investigación tiene un enfoque cuantitativo, con un diseño explicativo y preexperimental de pre y post test, utilizando un único grupo de muestra conformado por 25 niños y niñas de 5 años de edad. La observación se utilizó como técnica, empleó el instrumento la escala de percepción sobre inteligencia emocional, que consta de 24 ítems divididos en las siguientes dimensiones: autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales. Los resultados de la estadística descriptiva donde nos muestra que en la prueba de salida en el grupo experimental observamos que el 72.9% de los niños(as) que suma un promedio de 18 niños(as) están en la categoría de siempre, mientras que el 20.5% se encuentran en la categoría de a veces y solo el 6.2% de los niños(as) para la prueba de salida se encuentran en la categoría de nunca; y los resultados de la estadística inferencial concluye que, la aplicación de los talleres de juegos tradicionales como estrategia en la optimización de la Inteligencia Emocional es eficiente en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini – Puno, en el año 2023, a un nivel de Significancia del 5%.

Palabras claves: Autoconciencia, autocontrol, empatía, habilidad social, inteligencia emocional, motivación y talleres.



ABSTRACT

A reduction has been observed in the socio-emotional development of children, who do not fully experience the fun of the game. There is a need to pay greater attention to the implementation of traditional games that can contribute to the development of emotional intelligence. The objective of this study is to examine whether traditional game workshops have an influence on the emotional development of 5-year-old boys and girls at the Initial Educational Institution No. 275 Llavini in the city of Puno, during the year 2023. The research has a quantitative approach, with an explanatory and pre-experimental design of pre- and post-test, using a single sample group made up of 25 boys and girls 5 years old. Observation was used as a technique, the instrument used the perception scale on emotional intelligence, which consists of 24 items divided into the following dimensions: self-awareness, self-control, motivation, empathy and social skills. The results of the descriptive statistics show us that in the exit test in the experimental group we observed that 72.9% of the children, which totals an average of 18 children, are in the always category, while the 20.5% are in the sometimes category and only 6.2% of the children for the exit test are in the never category; and the results of the inferential statistics conclude that the application of traditional game workshops as a strategy in optimizing Emotional Intelligence is efficient in 5-year-old boys and girls of the Initial Educational Institution No. 275 Llavini – Puno, in the year 2023, at a Significance level of 5%.

Keywords: Self-awareness, self-control, empathy, social skill, emotional intelligence, motivation and workshops.



CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

El resurgimiento de los juegos tradicionales en la educación moderna responde a la necesidad de promover un enfoque más holístico de la educación que reconozca la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños. Los juegos tradicionales brindan oportunidades para el aprendizaje práctico, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades sociales, aspectos fundamentales en la educación de los niños. En este sentido, la recuperación de los juegos tradicionales en la educación moderna supone un retorno a los principios básicos del juego como herramienta para el desarrollo integral de los niños, reconociendo su capacidad para estimular la imaginación, la creatividad y el espíritu lúdico.

Los niños tienen dificultades para identificar sus propios sentimientos y de los demás. Para otros, es decir, su inteligencia emocional es media, los juegos, especialmente tradicional, es un medio para comprender su entorno y su cultura para que puedan potenciar su crecimiento cognitivo y emocional. El objetivo actual de esta investigación es desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años a través de juegos tradicionales y por ende tiene la siguiente estructura:

En el capítulo I, está la introducción, planteamiento del problema, hipótesis, justificación y objetivos. En el capítulo II aparecen los antecedentes, el marco teórico y el marco conceptual. En el capítulo III, los medios y materiales, ubicación del estudio, población y muestra, diseño metodológico y variables. En el capítulo IV, se puede observar los resultados y discusión y finalmente las conclusiones y recomendaciones.



1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El problema de esta investigación es la carencia de métodos eficaces que promuevan de manera óptima el crecimiento de la inteligencia emocional en niños en etapa preescolar. La inteligencia emocional se define como la habilidad de comprender, manejar y expresar nuestras propias emociones, así como reconocer y responder de manera adecuada a las emociones de los demás. Los juegos tradicionales se han utilizado desde hace mucho tiempo como una herramienta efectiva para promover el desarrollo social y emocional en los niños. Estos juegos son importantes porque fomentan habilidades como la cooperación, la empatía y la resolución de conflictos, todas las cuales son componentes clave de la inteligencia emocional.

Se ha notado problemas de inteligencia emocional en la institución educativa inicial 275 Llavini entre ellos dificultad para identificar y expresar emociones, algunos se sienten frustrados, tristes o enojados, por no saber cómo expresar lo que están sintiendo. Existe problemas de empatía tienen dificultades para entender los sentimientos y perspectivas de los demás. Suelen ser egoístas y tener dificultades para compartir o tomar turnos. Se nota problemas de autocontrol: algunos tienen dificultades para controlar sus emociones y comportamientos son impulsivos y no seguir instrucciones. Muestran bajo autoestima se sienten inseguros o incapaces, lo que puede afectar su capacidad para relacionarse con los demás. Otro problema que muestran son las dificultades para resolver conflictos, son recurrentes a la violencia física o verbal en lugar de buscar soluciones pacíficas.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Problema general

- La pregunta que se plantea es la siguiente: ¿De qué manera los juegos



tradicionales optimizan la inteligencia emocional en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia son eficientes en la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia mejoran en la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia optimizan la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia contribuyen en la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023?
- ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia influyen en la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023?

1.3. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Hipótesis general

- La aplicación de los juegos tradicionales optimiza la inteligencia



emocional en niños de 5 años (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.

1.3.2. Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en el aspecto de autoconciencia en un nivel medio en niños (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.
- Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en el aspecto de autocontrol en un nivel medio en niños (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.
- Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en el aspecto de motivación en un nivel medio en niños (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.
- Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en el aspecto de empatía en un nivel medio en niños (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.
- Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en un nivel medio en niños (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.

1.4. JUSTIFICACIÓN DEL ESTUDIO

La importancia de esta investigación radica en la necesidad de desarrollar habilidades emocionales en los niños desde una edad temprana. La inteligencia emocional



está estrechamente relacionada con el éxito en la vida y en el ámbito laboral, y puede tener un impacto significativo en la salud mental y física a lo largo de toda la vida. Por lo tanto, la implementación de talleres de juegos tradicionales se presenta como una herramienta vital y formativa para promover un desarrollo integral en términos cognitivos, afectivos, sociales, motrices y de autorrealización.

Estos talleres brindan una oportunidad única para fomentar el desarrollo emocional en los niños, haciéndolos más felices y humanos. Asimismo, enseñan a los niños a tener confianza en sí mismos, a interactuar en grupo y a comprender tanto a sí mismos como a los demás, lo que les permitirá establecer relaciones solidarias y abrir un diálogo con adultos y objetos. A través de estos talleres, los niños aprenden a reconocer y controlar emociones como el amor, la tristeza, el miedo, la ira, el placer, entre otras, tanto en sí mismos como en los demás. Además, adquieren habilidades sociales como la empatía, la equidad, la responsabilidad y la confianza.

Este trabajo de investigación resulta relevante debido a que aborda las necesidades actuales que se observan en el comportamiento de una gran parte de los niños y niñas. El juego, como recurso didáctico, desempeñará un papel positivo en el desarrollo de sus habilidades de liderazgo, así como en el fortalecimiento de sus capacidades emocionales y sociales, las cuales serán utilizadas a lo largo de sus vidas en diferentes ámbitos como el hogar, la escuela, la comunidad, el trabajo y en su rol futuro como padres y ciudadanos, permitiéndoles establecer vínculos significativos con su cultura.

1.5. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.5.1. Objetivo general

- Determinar la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la inteligencia emocional en niños de 5 años (as) de la Institución



Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.
- Identificar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023.
- Identificar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023.
- Identificar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023.
- Identificar el nivel de mejora de la inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023.



CAPÍTULO II

REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. ANTECEDENTES

2.1.1. A nivel internacional

En su investigación, Abril y colaboradores (2019) lograron evaluar el nivel de inteligencia emocional de los estudiantes utilizando el Test de Baron. Los resultados revelaron índices muy bajos en cada una de las categorías, lo que indica que el problema estaba siendo abordado en la dirección correcta. Los juegos tradicionales fueron considerados como un posible factor influyente, sin embargo, no lograron tener un impacto significativo en el desarrollo de los aspectos intrapersonales, ya que el efecto negativo fue mucho mayor que el efecto positivo en la mayoría de la población (64% negativo, 14% sin cambios, 22% positivo). Por otro lado, se observó una mejora en la escala interpersonal, lo cual podría considerarse como un avance importante, ya que el impacto positivo superó al negativo en más de la mitad de la población (58% positivo, 21% sin cambios, 21% negativo).

Muñoz-Arroyave et al. (2021) el propósito de este estudio fue examinar cómo el juego motor afecta las emociones de adolescentes en la etapa de adquisición de conciencia emocional, tanto en la educación secundaria como en el bachillerato. Entre los principales resultados se destacan los siguientes aspectos: a) se identificó el juego motor como un recurso pedagógico capaz de generar emociones positivas y fomentar el desarrollo de habilidades motrices y socioemocionales; b) se sugiere que los profesores de educación física consideren



el tipo de relaciones que se generan en los juegos y su impacto en las emociones durante sus intervenciones; c) se observó un efecto positivo de los juegos sociomotores en las emociones de los adolescentes, particularmente en los juegos de oposición. Las palabras clave del estudio son: educación física, dominios de acción motriz y competencias emocionales.

El objetivo principal del estudio llevado a cabo por Escobar y colaboradores (2007) fue investigar las experiencias emocionales que un grupo de estudiantes universitarios experimentó durante un curso regular. Se utilizó un cuestionario para recopilar las descripciones relacionadas con las emociones vividas en el proceso de aprendizaje. Los datos obtenidos revelaron que a los estudiantes se les permitió expresar sus emociones en el aula. Las experiencias significativas vinculadas con el aprendizaje incluyeron preocupación por los demás, creación de objetos, representación de animales, expresión de emociones como llanto o enojo, canto, diseño de cartas descriptivas, entre otras. La mayoría de los participantes consideró que la expresión emocional tuvo un impacto positivo en su proceso de aprendizaje, mejorando su participación, concentración, dinámica grupal, confianza y autoconocimiento en el aula.

Cevallos et al. (2023) el objetivo del estudio fue promover el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de subnivel inicial 2 a través de juegos tradicionales. Los resultados obtenidos revelaron un aumento en el nivel de percepción emocional, el uso de las emociones para el desarrollo del pensamiento, la comprensión emocional y el manejo emocional. Como conclusión, se encontró una mejora significativa en la inteligencia emocional, lo que demuestra que la guía didáctica utilizada desempeñó un papel fundamental en el fomento de dicha habilidad emocional.



El propósito del estudio realizado por Barrios (2018) fue promover la formación en valores a través del uso de juegos tradicionales, utilizando la investigación como estrategia pedagógica. Los resultados evidenciaron que los niños comprendían y aceptaban las reglas de los juegos, al mismo tiempo que tomaban conciencia de sus propias limitaciones. Esto fomentó el desarrollo de habilidades sociales durante la interacción con sus compañeros, empleando diferentes formas de comunicación. Asimismo, se observó que los niños mostraban un trato hacia los demás basado en el respeto y la dignidad, considerándolos pilares fundamentales de los derechos humanos.

2.1.2. A nivel nacional

El objetivo principal del estudio realizado por Chacón (2022) fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1056 Champa en Cusco, en el año 2022. El estudio se llevó a cabo con un enfoque cuantitativo, de tipo básico, con un nivel descriptivo correlacional y un diseño no experimental de corte transversal. La muestra consistió en 20 niños de 5 años de edad. Se utilizó la técnica de encuesta y el instrumento de cuestionarios aplicados a los padres de familia, quienes fueron la unidad de información en este estudio. La validez del instrumento se demostró mediante el juicio de expertos y la confiabilidad se estableció mediante el coeficiente alfa de Cronbach, que fue de 0.918 para los juegos tradicionales y 0.942 para la inteligencia emocional. En cuanto a las conclusiones, se determinó que existe una relación positiva significativa, con un coeficiente de correlación de Spearman igual a 0.779 y un valor de significancia (p-valor) de 0.00.



El estudio realizado por Paredes (2018) tiene como objetivo demostrar que la implementación de talleres de juegos tradicionales es una base importante en la infancia para el desarrollo de la inteligencia emocional. Los resultados obtenidos en la evaluación inicial mostraron que el 74% de los niños y niñas se encontraban en un nivel bajo de inteligencia emocional. Sin embargo, después de participar en el taller de juegos tradicionales durante tres meses, divididos en veintiún sesiones, se observó un incremento significativo. Al finalizar, el 53% de los niños se encontraban en un nivel moderado de inteligencia emocional. Al comparar los resultados del pretest y posttest, se confirma que los talleres de juegos tradicionales mejoraron el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la institución educativa particular "Abraham Lincoln International School" en el Cercado.

El objetivo principal de la investigación realizada por Apaza (2017) es determinar el nivel de aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años. En conclusión, se encontró que la aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el aumento del nivel de inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial particular Cuna Jardín Enmanuel de Cusco en el año 2017. Esto se evidencia en los resultados obtenidos en la prueba de hipótesis, donde se observó que un 64% de los niños y niñas alcanzaron un nivel superior de inteligencia emocional, ya que en la evaluación inicial (pre test) ninguno se encontraba en este nivel.

Abarca y Nuñez (2021) tuvo como objetivo demostrar la eficacia de los juegos colectivos para mejorar la inteligencia emocional en estudiantes de 4 y 5 años. En general los estudiantes lograron integrarse, tener más confianza,



interactuar con sus compañeros y sobre todo realizar trabajos en equipo la cual es muy importante para un aprendizaje significativo; y, posibilitaron que los niños y niñas reconocieran algunas emociones que tienen sus compañeros y ellos mismo cuando realizan alguna actividad, conversar entre ellos para poder llegar a los objetivos comunes.

El objetivo principal del estudio realizado por Maza (2016) es demostrar el grado de significancia de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años. Los resultados obtenidos respaldan la hipótesis alternativa al demostrar que la aplicación del programa de juegos tradicionales es efectiva y significativa con un nivel de confianza del 95%. Se observó que el desarrollo de la inteligencia emocional en el grupo experimental aumentó del 80% y 20% en las categorías "nunca" y "a veces", respectivamente, en el pre test, a un resultado de 90% y 5% en las categorías "casi siempre" y "siempre" en el post test. En conclusión, se determina que la aplicación del programa de juegos tradicionales tiene una influencia significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años.

2.1.3. A nivel regional

El objetivo principal del estudio realizado por Sánchez (2021) fue verificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años. Los resultados mostraron que en la evaluación inicial (pre test), los niños alcanzaron un nivel de logro previsto del 46.67%, mientras que en la evaluación posterior (post test) este nivel aumentó al 86.67%, con un nivel de significancia de 0.015 según la prueba de Wilcoxon. En



conclusión, los resultados respaldan la hipótesis planteada, indicando que los juegos tradicionales tienen una influencia en la inteligencia emocional de los niños de cinco años. Por lo tanto, se puede afirmar que la utilización de los juegos tradicionales aporta de manera significativa en el desarrollo de la inteligencia emocional, lo cual es de suma importancia para que el niño pueda relacionarse de manera efectiva con su entorno escolar.

Gastañaga (2023) determinar el nivel de la inteligencia emocional que poseen las niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 464 de Wánchaq Cusco, 2021. Llegó conclusión, la mayoría de las niñas y niños de 5 años de educación inicial tienen una inteligencia emocional adecuada y alta, con algunas mínimas excepciones, por lo que se puede concluir que, de cada 24 niños o niñas, 21 niños/as pueden percibir sus emociones, es decir, tienen una conciencia emocional adecuada, como también un manejo adecuado de claridad emocional y, seguidamente la reparación emocional completa o superior, lo que indica que los niños en edad preescolar saben cómo manejar sus emociones con cuidado en situaciones de la vida cotidiana.

Huayllani (2018) desarrolló una guía de estimulación que se centra en el uso de juegos tradicionales infantiles con el objetivo de mejorar el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños. Esta guía fue diseñada para ser utilizada por los maestros en el nivel inicial como parte de su rutina diaria en el entorno educativo. Se reconoce que a través del juego se logra estimular a los niños en todas las áreas de desarrollo, lo que contribuye a un mejor desarrollo infantil en general. Además de los maestros, esta guía también está dirigida a los padres y madres de familia, así como a cualquier persona interesada en estimular a los niños a través del juego. Al examinar la hipótesis planteada, se pudo confirmar que la aplicación de los



juegos tradicionales efectivamente mejora el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños.

El objetivo principal de la investigación realizada por Godiel (2018) fue determinar el nivel de inteligencia emocional que presentan los niños y niñas de 5 años en relación a las siete dimensiones: actitud de compartir, identificación de sentimientos, solución creativa de conflictos, empatía, independencia, persistencia y amabilidad. Como resultado, se llegó a la conclusión de que los niños tienen un nivel medio-bajo de inteligencia emocional. Esto indica un desconocimiento de estrategias que permitan desarrollar habilidades emocionales, las cuales son aún más importantes que la inteligencia intelectual. Se enfatiza que esto implica una responsabilidad y compromiso inmenso para los docentes, quienes deben tomar decisiones y adoptar actitudes que fomenten el desarrollo de la inteligencia emocional desde una etapa temprana.

Carcausto (2017) llevó a cabo una investigación con el objetivo de determinar la influencia de los juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional. Los resultados obtenidos indican que la aplicación de los juegos cooperativos tiene una influencia moderada en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 "Llavini" en Puno durante el año 2017. Al inicio de la prueba de evaluación (pre test), el 60% de los niños y niñas se ubicaron en la categoría de calificación "B" que indica "en proceso". Sin embargo, después de la aplicación del experimento y la prueba de evaluación posterior (pos test), el 90% de los niños y niñas se ubicaron en la categoría de calificación "A" que indica "logro previsto".



2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Juegos tradicionales e inteligencia emocional

Los niños, algunos presentan varias dificultades en el reconocimiento de emociones propias y de los demás. Su escaso uso de las emociones para facilitar el pensamiento, provoca que exista un nivel apenas intermedio de la inteligencia emocional. De forma cultural los juegos tradicionales se constituyen como bases ancestrales del proceso de aprendizaje así también estos “reproducen los valores sociales cambiantes en cada época dado que son el reflejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos” (Barrios-Gómez et al., 2018), por lo que, se considera una manera segura para el desfogue de emociones negativas, permitiendo así que los niños trabajen en equipo en el aula.

La inteligencia emocional sienta sus bases en la “capacidad que una persona tiene para reconocer los propios sentimientos, así como los ajenos y de poder dirigir de manera correcta las emociones en nosotros mismos” (Huarcaya, 2021). De este modo, es mucho más fácil “enseñarles a los niños habilidades de la inteligencia emocional cuando su sistema de circuitos neuronales está conformándose, que tratar de modificarlos luego” (Arce, 2020). Por otro lado, los juegos tradicionales se prestan como una herramienta de aprendizaje donde esta se vuelve necesaria para captar la atención, ya que estas conducen hacia una mejor capacidad para poder sociabilizar con los padres, amigos o abuelos, aumentando así la autoestima de los niños (Cayuela y López-Mora, 2019). Por consiguiente, la inteligencia emocional “influye en el crecimiento emocional, intelectual, coadyuva en las relaciones que el individuo forja con otros y con el mundo que lo rodea” (Revolledo, 2022).



Las emociones tienen mucha importancia en el desarrollo de los niños pues la forma de comprenderlas los ayuda a guiar su conducta en diferentes circunstancias sociales que se presentan por delante, dando así a manifestarse sus emociones (Preciado, 2019). La inteligencia emocional a ser un conjunto de destrezas que pueden ser aprendidas, encaminan a los juegos tradicionales a que favorezcan el bienestar emocional y psicológico (Milagros et al., 2020), así como también, a que no se pierda la cultura de aquellos juegos tradicionales que “estimulan las capacidades del pensamiento y la creatividad infantil (Samuel, 2016). En el juego conocen su entorno (lo comprenden, lo estructuran y lo dominan progresivamente), al mismo tiempo que se descubren a sí mismo (Jiménez-Tamayo, 2022).

2.2.2. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son una parte integral de la vida de las personas y resulta imposible comprender la condición social de un individuo sin considerar los juegos. Estos juegos representan una expresión cultural de la adaptación que el ser humano ha experimentado en relación con su entorno, como señala (Sánchez 2013). Es importante destacar que los juegos tradicionales, que han estado vinculados a la infancia, adolescencia y adultez desde principios del siglo XX, han perdido parte de su relevancia en la actualidad. Esto se debe a que han sido reemplazados por juegos tecnológicos, electrónicos y otros medios que han influido en el desarrollo general de las personas, como menciona (Sarlé et al. 2014).

Según Cruz (2001) los juegos tradicionales poseen tres dimensiones. En primer lugar, la dimensión afectiva se refiere a la pasión y entusiasmo que



experimenta el niño al participar en el juego, lo cual le permite comunicar sus emociones y vivenciar la experiencia del juego. En segundo lugar, Agramonte (2018) destaca la dimensión social, donde el niño se involucra activamente en el juego en equipo, colaborando con sus compañeros para lograr el objetivo común. Esto implica un proceso de socialización durante el desarrollo del juego, como menciona Bernard (2007). Además, existe una dimensión intelectual, señalada por Pérez y Palomino (2017), en la cual el niño demuestra sus habilidades al proporcionar información a sus compañeros sobre cómo jugar y ganar. Por último, se encuentra la dimensión física, donde el niño, independientemente de la dificultad del juego, se siente capaz de realizarlo con el deseo de ganar, mostrando así sus habilidades motoras a sus compañeros (Pérez y Palomino, 2017).

2.2.3. Ventajas y beneficios de los juegos tradicionales

Según Miniland (2023) menciona: Permiten al niño descubrir el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad, plantean retos e impulsan al pequeño a esforzarse venciendo dificultades, potencian algunas habilidades y destrezas útiles en distintas áreas, ayudan al niño a socializar y ganar confianza, son ideales para conseguir que el niño disfrute pasando tiempo libre en la naturaleza e impulsan la visión espacial o el equilibrio y mejoran la psicomotricidad.

Lo que pone en serio peligro a los juegos tradicionales es la falta de tiempo libre de los niños. Estos juegos suelen desarrollarse en espacios abiertos y preferiblemente en grupo. ¡Proponer y enseñar a vuestros hijos juegos tradicionales será un acierto! (Miniland 2023).

“Es por ello que podemos señalar una serie de ventajas que derivan de la aplicación y práctica de los juegos tradicionales en nuestras Instituciones



educativas, siendo las más importantes las siguientes” (Camacho, 2018):

- a. “Fomenta y garantiza el acercamiento y conocimiento de la cultura y de su entorno más próximo.” (Camacho, 2018)
- b. Favorece el desarrollo integral del estudiante en todas sus dimensiones del bienestar: Físico, mental, emocional y social.
- c. Los juegos tradicionales y el juego en general, los alumnos adquieren una serie de conocimientos y capacidades.
- d. Estimulan la imaginación, la creatividad y la integración social.
- e. Los juegos tradicionales poseen un carácter motivador; ya que despiertan el interés y la motivación de los estudiantes para participar de las actividades.

Camacho (2018) señala que la institución educativa es el lugar idóneo para impulsar, practicar y promover estos juegos y sobre todo mantenerlos vivos y de este modo garantizar su trasmisión hacia las nuevas generaciones, con la finalidad de que los estudiantes conozcan su origen, evolución, características y ventajas que tiene la puesta en marcha de esta propuesta en las Instituciones educativas.

2.2.4. Características de los juegos tradicionales

Según Pérez (2011) las características propias de los juegos tradicionales en torno a la Educación Infantil:

- a. Cuentan con reglas comprensibles de memorizar por los niños. Estas pueden ser negociables, es decir, los niños lo pactan.
- b. Tienen variantes dependiendo la zona en la que se encuentren, lo mismo



- que la función de la lengua, las zonas de juego o los materiales utilizados.
- c. Los materiales son muy diversos y de fácil accesibilidad, esto favorece para que sean practicados en las instituciones educativas.
 - d. Propician mejoras en la condición física a la vez del conocimiento de su propia cultura, adquisición de valores y “en definitiva a educar, función primera en la enseñanza.”
 - e. Se pueden practicar en cualquier momento y lugar, esto es decidido por los mismos niños y cuándo, dónde y de qué forma se jugará.

2.2.5. Evolución del juego tradicional

Todos estos juegos han llegado perdurar hasta nuestros días; pero actualmente podemos decir que se han visto un poco desplazados por la tecnología y los videojuegos que en los últimos años sus ventas se han incrementado tremendamente, siguen estando presentes. Una de las diferencias entre los juegos tradicionales y los videojuegos es que éstos se jugaban al aire libre y con amigos lo que permitían socializarnos entre grupos humanos y el segundo hace que te quedes en casa sin la necesidad de nadie más, lo que no te permite confundirte con otra persona o con un grupo de personas.

Podemos decir también que los juegos tradicionales hacen que el niño sea creativo y desarrolle su capacidad motora, ya que para su realización se necesita de movimiento de todo el cuerpo o parte de él, mientras que el videojuego te vuelve autómatas, inerte y para obtenerlos tienes que gozar de una economía muchas veces que no está al alcance de todas las personas (Pérez, 2019).



2.2.6. Tipos de juegos tradicionales

Para Peques EDUCA (2017) existen diversos tipos de juegos tradicionales, como los siguientes:

- a. **Yackses.** El juego desarrolla las habilidades cognitivas y la motricidad fina ojo mano, la concentración en los niños (as) de primera infancia.
- b. **El trompo.** El juego les permite desarrollar las habilidades sociales, estimula su imaginación y mejora su coordinación motriz, fomenta socialización y respeto a las normas y favorece su autoestima y su confianza en los niños (as) Fuentes (2023).
- c. **Tumbas latas.** El juego les permite a los niños (as) a desarrollar las habilidades motrices básicas: lanzar, atrapar y correr, así también ayuda a mejorar la concentración y la precisión y le brinda seguridad emocional.
- d. **Revienta el globo.** Consiste en enseñar la técnica de relajación que se aplica cuando los niños (as) estén temidos o tensos y permite controlar sus impulsos y mantener la calma (Rodríguez 2018).
- e. **Mata gente.** Ayuda a perfecciona su coordinación, equilibrio, motricidad gruesa como: gatear, correr y la motricidad fina como recoger objetos. Así mismo expresan y procesan sus emociones y expresen su visión del mundo durante el juego.
- f. **Juego de sillas.** Es un juego que fomenta la capacidad de reacción y la toma de decisiones, así también potencia el movimiento corporal y favorece el desarrollo de atención y la concentración en los niños(as).



- g. **Carrera de cucharas.** Desarrolla la motricidad gruesa, coordinación motora, potencia el equilibrio y la concentración, favorece la relación entre compañeros(as).
- h. **La liga.** Le permitirá a la niña o el niño mejorar su capacidad coordinativa. Asimismo, fortalece la integración entre los miembros y mejora la concentración.
- i. **Juego de sacos.** Estimula la habilidad y la agilidad de los niños y niñas, favorece a las relaciones sociales, despierta el valor de la alegría.
- j. **Juego de sogas.** Fortalece la psicomotricidad y la coordinación, es esencial para el futuro de los niños y niñas que aprenderán a ser constantes y a esforzarse para lograr sus objetivos. Una buena manera de que adquieran esos hábitos es saltando.
- k. **Jugando a la gallinita ciega.** Favorece la escucha y la percepción de los sonidos pudiendo discriminar de qué lugar provienen los sonidos. Fortalece la confianza y la importancia de trabajo entre compañeros.
- l. **La carretilla.** Desarrolla habilidades sociales y cognitivas, al jugar, los niños y niñas aprenden a cooperar y a comunicarse de manera afectiva, fomenta un trabajo en equipo y la empatía. Además, el juego también puede ayudar a mejorar la concentración y la coordinación.
- m. **Juego de tejo.** Favorece el desarrollo de la coordinación, el equilibrio. Asimismo, estimula la imaginación y la interacción social.



- n. **El lobo.** Ayuda a valorar el compañerismo y la amistad, eleva la autoestima. Asimismo, mejora la agilidad mental y la creatividad al pensar que responderá en cada momento.
- o. **Jugando a las escondidas.** Fomenta la socialización. Asimismo, ayuda a reforzar la confianza y los lazos de amistad favorece el trabajo en equipo. Ejercita el cerebro, dado que los niños deben pensar bien en que sitios pueden esconderse para no ser encontrados.

2.2.7. Dimensiones de los juegos tradicionales:

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

a) **El juego motor**

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).

b) 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).

c) **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).

2.2.8. Inteligencia emocional

El concepto de Inteligencia Emocional es relativamente nuevo y se popularizó en los años 90 gracias al psicólogo Goleman (1995). Se refiere a la capacidad o conjunto de habilidades que una persona posee para gestionar sus propios sentimientos y emociones, así como para comprender y responder a las emociones de los demás. La inteligencia emocional está estrechamente vinculada a cómo una persona actúa en determinados eventos y cómo maneja las emociones de otras personas.

Según Daniel Goleman, autor del libro "Inteligencia Emocional: Por qué es más importante que el cociente intelectual", la inteligencia emocional se fundamenta en cinco cualidades fundamentales: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. El aprendizaje de estas cualidades permite que tanto niños como adultos mejoren su capacidad de socialización y se relacionen con respeto y comprensión hacia los demás (Martínez, 2021).

La inteligencia emocional en niños se refiere a cómo las emociones, que son poderosos impulsores de nuestro comportamiento, pueden tener un impacto significativo en nuestras vidas. La forma en que manejamos nuestras emociones puede determinar si nos integramos o nos excluimos socialmente. Al igual que cualquier otro tipo de aprendizaje, nuestras emociones influirán en la forma en



que enfrentamos la vida. Las emociones, el pensamiento y la acción están estrechamente relacionados y presentes en nuestras actividades diarias. Comprender y controlar nuestras emociones puede resultar crucial para nuestra adaptación social, pero si no somos capaces de hacerlo, corremos el riesgo de convertirnos en personas mal adaptadas, frustradas e infelices (Sánchez, 2022).

Ruiz (2023) la inteligencia emocional es la capacidad o son las herramientas que posee una persona, en este caso los más pequeños, niños y niñas, para manejar, dominar y controlar sus emociones y sus sentimientos y también poder comprender las emociones de los que los rodean. Por lo tanto, es una inteligencia que se relaciona de manera directa con cómo nos comportamos, con nuestras conductas y cómo actuamos ante ciertos hechos y respondemos de cara a las emociones de los demás.

La inteligencia emocional es una capacidad que inicia desde la infancia, y podemos desarrollarla durante toda la vida, dependiendo de los aprendizajes que vayamos incorporando en las situaciones de vida que se nos presentan. Para que un niño pueda desarrollarla necesita estar relacionado con adultos que le brinden aceptación incondicional, protección, calidez en su cuidado y un acompañamiento cercano cuando experimenta variadas emociones en su trayecto de vida (Educación emocional, 2021).

2.2.9. Los 5 componentes de la inteligencia emocional según Goleman

La Inteligencia Emocional nos brinda herramientas y habilidades que nos ayudan a lidiar de manera más efectiva con las complejidades de nuestros entornos sociales. Esta capacidad actúa como un canal para el autoconocimiento y tiene un potencial transformador en nuestras vidas. Al trabajar con nuestras emociones



diariamente y hacerlo de manera adecuada, seremos más capaces de enfrentar los desafíos del crecimiento personal. Por lo tanto, es importante examinar las claves que conforman esta capacidad.

- **Autoconciencia:** La autoconciencia implica la capacidad de identificar tanto nuestras fortalezas como nuestras debilidades. Sin embargo, no se trata solo de reconocer nuestras áreas de habilidad y áreas de mejora, sino también de aceptarnos a nosotros mismos y estar cómodos con nuestras imperfecciones. Aquellos que se conocen a sí mismos reconocen que no son perfectos, aprenden de sus errores y se esfuerzan por mejorar. Además de reconocer nuestras propias emociones, fortalezas y debilidades, la verdadera autoconciencia implica también ser conscientes del impacto que nuestras acciones, estados de ánimo y emociones tienen en los demás (Sabater, 2022).
- **Autocontrol:** El autocontrol es una habilidad que nos permite regular nuestras respuestas emocionales y afectivas, de manera que podamos responder de forma adecuada a los acontecimientos de la vida y adaptarnos mejor al entorno. Esta capacidad se fundamenta en nuestra capacidad de controlar los impulsos y las emociones de manera asertiva, evitando ser controlados por nuestros instintos más básicos (Sabater, 2022).
- **La motivación:** Es un poderoso impulso para la mente y el corazón. Actúa como una fuente de superación personal y una fuente de energía positiva que nos impulsa incluso cuando nuestro entorno o circunstancias no son satisfactorias. Se refiere a la voluntad de lograr, independientemente de los obstáculos, y a la capacidad de enfocarse en lo que es importante para



desplegar nuestros recursos y ajustar nuestras emociones para alcanzar los objetivos que nos hemos propuesto (Sabater, 2022).

- **La empatía:** Es un elemento fundamental de la Inteligencia Emocional. Es la capacidad de establecer una conexión con los demás y mejorar las relaciones interpersonales, permitiéndonos conectar con la persona que tenemos enfrente sin perder nuestra propia identidad. Implica la habilidad de comprender las emociones de los demás, de interpretar gestos, matices y tonos de voz, al tiempo que mantenemos una actitud sabia y firme para responder de manera adecuada. La empatía nos convierte en una ayuda invaluable y facilita la comunicación y el entendimiento mutuo (Sabater, 2022).
- **Las habilidades sociales:** Desempeñan un papel crucial en nuestro desarrollo personal y profesional. Forman un engranaje vital para el funcionamiento adecuado de nuestras interacciones sociales. En el contexto de la Inteligencia Emocional, uno de los objetivos clave es tomar conciencia de que debemos convertirnos en nuestra propia "mejor ayuda" en lugar de convertirnos en nuestros propios enemigos. A veces, sin embargo, nos convertimos en nuestros propios obstáculos al no ser asertivos, al tener dificultades para comunicarnos, al no respetarnos a nosotros mismos, al carecer de paciencia, apertura, compasión o positividad (Sabater, 2022).

2.3. MARCO CONCEPTUAL

- **Los juegos tradicionales:** son aquellas actividades infantiles de tipo recreativo, que son transmitidas de generación en generación, adaptándose a las épocas y a la



vez permaneciendo más o menos iguales. Se trata de juegos propios de una cultura o tradición, aunque en muchas ocasiones tienden a ser universales.

- **Inteligencia emocional:** Es la capacidad de ser inteligente con respecto a los sentimientos, los propios y los de otras personas. Implica ser capaz de darse cuenta, entender y actuar ante las emociones de manera apropiada.
- **El taller de aprendizaje:** se organiza para que los estudiantes puedan resolver un problema de aprendizaje; implica la integración de los componentes o las categorías del proceso de enseñanza-aprendizaje (objetivo, contenido, métodos, medios y evaluación), de modo que se ejercite el aprendizaje participativo del grupo.
- **Preescolar:** La definición de preescolar nos dice que es el nivel educativo que precede a la escuela primaria, tratándose de un programa educativo comúnmente dividido en tres niveles, cada uno con enfoque pedagógico y características propias congruentes a la edad de los pequeños, se imparte desde los 2 años 8 meses (3 años) a 5 años 7 meses (6 años).



CAPÍTULO III

MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. UBICACIÓN GEOGRÁFICA DEL ESTUDIO

- Nombre IE: 275 Llavini
- Nivel: Inicial - Jardín
- Dirección: Jr. Panamá 400
- Centro Poblado: Barrio Llavini
- Distrito: Puno
- Provincia: Puno
- Región: Puno

3.2. PERIODO DE DURACIÓN DEL ESTUDIO

El estudio se realizó en el año académico 2023, y tuvo una duración ocho meses, la cual se realizó cumpliendo el cronograma de actividades presentado en el proyecto de investigación.

3.3. MATERIAL DE PROCEDENCIA DEL ESTUDIO

3.3.1. Tipo de estudio

El enfoque de investigación es de naturaleza aplicada, lo cual implica el uso de métodos como encuestas, entrevistas o cuestionarios para identificar las necesidades o problemas que afectan a un sector o situación específica en el contexto social, y que son objeto de estudio o investigación (Vargas, 2009).



3.3.2. Nivel de la investigación

La investigación se clasifica como “nivel explicativo”, con el objetivo de indagar en las razones o causas detrás de los hechos, eventos y fenómenos físicos o sociales. Se enfoca en profundizar el estudio del problema, buscando establecer relaciones causa-efecto y analizando las variables involucradas. Su propósito principal es determinar las causas o los efectos que se presentan en un caso particular (Gallardo, 2017).

Se empleó un cuestionario de Pre-Test y Post-Test, utilizando una escala de evaluación, que se aplicará durante los talleres de juegos tradicionales. Este cuestionario consta de 24 preguntas que recopilarán información antes y después de la implementación de los juegos tradicionales en los niños de cinco años.

3.3.3. Diseño de la investigación

El diseño de investigación utilizado es pre experimental, el cual implica la administración de un estímulo o tratamiento a un grupo seguido de la medición de una o más variables para determinar el nivel de estas en el grupo. Este diseño no asegura la causalidad y no permite construir teorías basadas en los datos obtenidos, pero puede ser útil para abordar problemas situacionales específicos (Arias, 2021).

3.3.4. Técnicas

Las técnicas son los medios utilizados para obtener la información necesaria sobre una realidad o fenómeno, de acuerdo con los objetivos de la investigación. Estos procedimientos permiten recolectar datos sobre el objeto de estudio. En el presente estudio, se empleó la técnica de observación de tipo



sistemática. Según Sánchez y Reyes (2015), esta técnica implica una observación planificada con objetivos predefinidos, permitiendo un control adecuado y el uso de instrumentos específicos.

3.3.5. Instrumentos

Según Sánchez y Reyes (2015), se define a los instrumentos de recolección de datos como las herramientas específicas utilizadas en el proceso de recopilación de información. Estos instrumentos se seleccionan en función de la técnica elegida previamente.

Test escala de percepción emocional: Se define según Goleman (1995) como la habilidad para identificar, aceptar y canalizar nuestras emociones con el propósito de dirigir nuestras acciones hacia metas deseadas, lograrlas y compartirlas con los demás.

Este instrumento consta de 24 ítems que abarcan las dimensiones de autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales. Cada ítem se evaluó utilizando una escala de medición de los puntos: Siempre = 3, A veces = 2 y Nunca = 1

3.3.6. Validación del instrumento

Validez del instrumento: Para el proceso de la validación de los instrumentos sobre la juegos tradicionales e inteligencia emocional fue validado por expertos (2 en investigación y 1 en psicología).



Tabla 1

Nombre de expertos

N°	Experto	Puntaje	Nivel
1.	Dr. Guillermo Antonio Zevallos Mendoza	15	Adecuado
2.	Dra. Sarita Duran Chambilla	15	Adecuado
3.	Dra. Nelly Olga Zela Payi	15	Adecuado
Promedio		15	Adecuado

Fuente: Elaboración propia

3.3.7. Confiabilidad del instrumento

Se realizó una prueba piloto a 7 estudiantes con características similares. Para tratar los resultados de la confiabilidad se decidió emplear la fórmula de Alfa de Crombach.

El resultado de la prueba fu factible, ya que paso por el mínimo exigido. Para el instrumento de inteligencia emocional se obtuvo un rango confiable según Alfa Crombach de $\alpha =,829$; para el instrumento juegos tradicionales se obtuvo un rango confiable según Alfa Crombach de $\alpha =,922$ registrándose que ambos instrumentos son confiables.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO

3.4.1. Población

La población se refiere al conjunto de casos que cumplen con ciertas especificaciones. En este estudio, la población está compuesta por los niños (as) que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini en la ciudad de Puno durante el año 2023, (Hernández et al., 2014).



Tabla 2

Población de estudio

Grado / año	Edad	Sección	Sexo		Total
			V	M	
3 años	3	Única	14	9	23
4 años	4	Única	13	12	25
5 años	5	Única	10	15	25
Total			37	36	73

Fuente: Nómina de matrícula 2023

3.4.2. Muestra

De acuerdo con la definición de Tamayo y Tamayo (2006), la muestra se refiere al conjunto de acciones que se llevan a cabo para examinar la distribución de ciertas características en toda una población o colectivo, basándose en la observación de una parte representativa de dicha población universo (Tamayo y Tamayo, 2006).

Para llevar a cabo la investigación, se ha seleccionado una muestra representativa compuesta por 25 niños (as) de 5 años pertenecientes a la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno en el año 2023, según criterio del investigador.

Tabla 3

Muestra del estudio

Grado / año	Edad	Sección	Sexo		Total
			V	M	
5 años	5 años	Único	10	15	25

Fuente: Nómina de matrícula 2023



3.4.3. Técnica del muestreo

El método de muestreo no probabilístico implica la selección de las unidades de estudio de acuerdo con un criterio determinado por el investigador, ya sea de manera intencional o por conveniencia. En este caso, se eligen sujetos que comparten características similares dentro de un segmento específico (Arias, 2021).

3.5. DISEÑO ESTADÍSTICO

La prueba de Chi-Cuadrado es un procedimiento estadístico utilizado para determinar si existe una diferencia significativa entre los resultados esperados y los observados en una o más categorías. Se trata de una prueba no paramétrica que es utilizada por los investigadores para examinar las diferencias entre variables categóricas en la misma población. También puede utilizarse para validar o proporcionar un contexto adicional para las frecuencias observadas. La idea básica de la prueba es que se comparan los valores de los datos reales con lo que se esperaría si la hipótesis nula fuera cierta (Narvaez, s/f).

3.6. PROCEDIMIENTO

En primer momento se cursó una solicitud a la dirección de la Institución Educativa Inicial Llavini 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.

3.7. VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores	Valoración
Variable Independiente Talleres de Juegos tradicionales	El juego motor	<ul style="list-style-type: none"> • Diversidad de actividades • Progresión de dificultad • Inclusión y adaptación 	<ul style="list-style-type: none"> • Siempre • A veces • Nunca
		Juego social	
	Juego cognitivo		
		Variable Dependiente Inteligencia emocional	
Autocontrol	<ul style="list-style-type: none"> • Espera su turno • Cumplimiento de reglas y normas • Toma de decisiones • Planificación y organización 		
	Motivación		<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa • Persistencia • Búsqueda de desafíos • Interés intrínseco
Empatía			<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de emociones • Compartir y cooperar • Sensibilidad hacia los demás • Ayuda y consuelo



Variables	Dimensiones	Indicadores	Valoración
	Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none">• Interacción con pares• Comunicación verbal• Resolución de conflictos• Inclusión y aceptación de la diversidad	

3.8. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para procesar la información, se emplearán herramientas como la hoja de cálculo de Microsoft Excel y el software estadístico SPSS versión 21. Estos recursos permitirán generar tablas de frecuencia y contingencia para presentar los resultados obtenidos.



CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. RESULTADOS

Presenta resultados de un estudio en tres partes sobre el impacto de los talleres de juego tradicionales (el juego motor, juego social y juego cognitivo), desarrollo personal y social de los infantes. En primer lugar, se presentan observaciones sobre variables de desarrollo personal y social y sus indicadores. dimensiones referidas a: autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales. En segundo lugar, se presentan los resultados de las pruebas estadísticas utilizadas. La tercera parte es la discusión de los resultados.

El procesamiento de los datos se realizará en forma manual y computarizada. Una vez tomado los datos se procederá a tabularlos de manera sistematizada para facilitar la cuantificación de los indicadores.

Se utilizó el programa Microsoft Excel y el SPSS versión 24, con la finalidad de obtener validación de las hipótesis de investigación.

a) Resultados para el objetivo específico 1

Identificar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.

Tabla 4

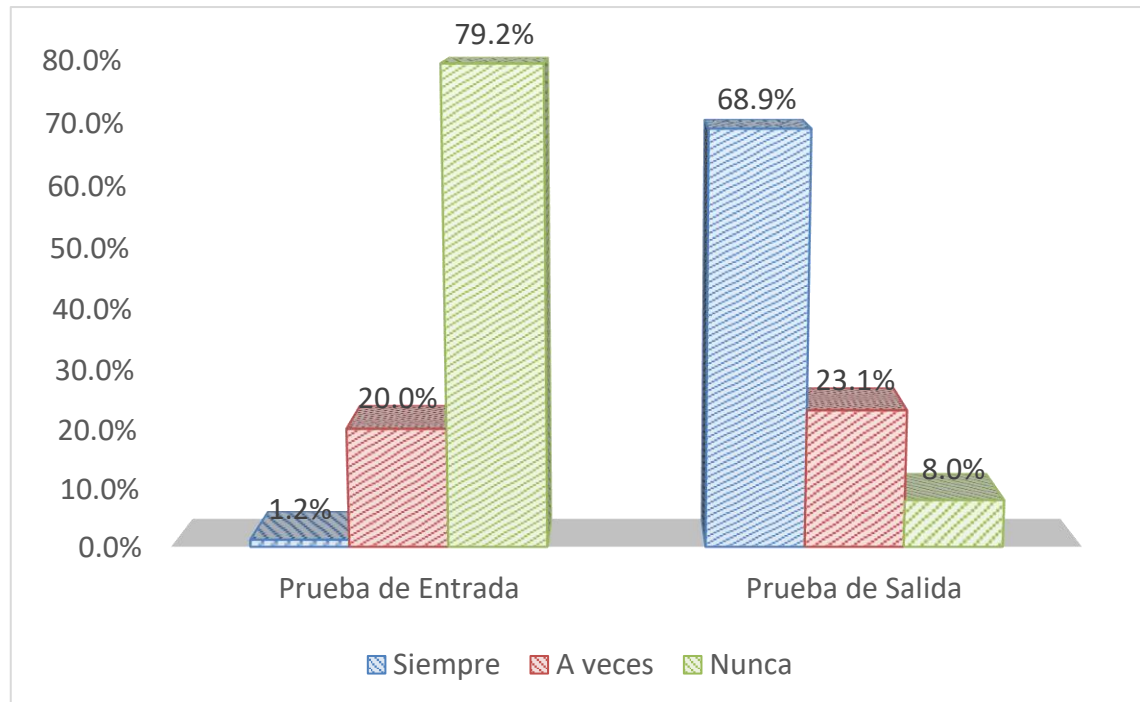
Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno.

Indicadores	Prueba de Entrada				Prueba de Salida				Total					
	Siempre		Nunca		Siempre		Nunca		Total					
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%				
Reconoce cuando hace algo malo pidiendo disculpas	1	4.0%	8	32.0%	16	64.0%	16	64.0%	8	32.0%	1	4.0%	25	100.0%
Reconoce sus propios sentimientos.	0	0.0%	4	16.0%	21	84.0%	25	100.0%	17	68.0%	4	16.0%	25	100.0%
Reconoce cuando no obedece a su profesora.	0	0.0%	3	12.0%	22	88.0%	25	100.0%	19	76.0%	5	20.0%	25	100.0%
Reconoce los sentimientos de sus compañeros.	0	0.0%	5	20.0%	20	80.0%	25	100.0%	17	68.0%	6	24.0%	25	100.0%
Promedio	0.3	1.2%	5.0	20.0%	19.8	79.2%	25	100.4%	17.3	68.9%	5.8	23.1%	25	100.0%

Nota: Prueba de entrada y salida del grupo experimental

Figura 1

Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia



Nota: resultados de la prueba de entrada y salida del grupo experimental

Interpretación:

En la tabla y figura, presentamos los resultados de la prueba de entrada y salida para probar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, el mismo que es evaluado en cuatro indicadores. Para el primer indicador “Reconoce cuando hace algo malo pidiendo disculpas” vemos que en la prueba de entrada el 64% nunca lo hacen, mientras que el 32% a veces lo hace, luego en la prueba de salida observamos que el 64% de los niños(as) siempre lo hace y el 32% a veces lo hace. Para el segundo indicador “Reconoce sus propios sentimientos” observamos que el 84% nunca lo hacen y el 16% a veces lo hacen,



mientras que, en la prueba salida observamos que el 68% siempre lo realizan y el 16% a veces lo hacen. Para el tercer indicador “Reconoce cuando no obedece a su profesora” en la prueba de entrada, observamos que el 88% nunca lo hacen y el 12% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba de salida observamos que el 76% siempre lo realizan y el 20% a veces lo realizan, para el cuarto indicador “Reconoce los sentimientos de sus compañeros” observamos que, en la prueba de entrada el 80% nunca lo hacen y el 20% a veces lo hacen, luego en la prueba de salida observamos que el 68% de los niños(as) siempre lo hacen y el 24% a veces lo realizan.

Los resultados finales o promedio final en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia, nos indican que, en la prueba de entrada el 79.2% nunca realizan los indicadores evaluados, mientras que el 20% a veces lo realizan y solo el 1.2% siempre lo realizan, mientras que en la prueba de salida observamos que, ya el 68.9% siempre cumplen con los indicadores observados, mientras que el 23.1% a veces realizan los indicadores observados.

b) Prueba de hipótesis para el objetivo específico 1

Se realiza la prueba de hipótesis utilizando la Chi – cuadrada, entre la prueba de entrada y salida del grupo experimental, considerando los resultados para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia. Considerando los siguientes pasos:

- **Prueba de Hipótesis:**

Hipótesis Nula, Ho: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia en la prueba de entrada es igual que el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia de la prueba de salida, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas.



Hipótesis Alternativa, Ha: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas.

- **Nivel de Significancia:**

El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%

- **Prueba estadística a usar:**

Desde que los datos son cualitativos, usamos la distribución chi - cuadrado, que tiene la siguiente formula:

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

- **Región aceptación y rechazo:**

Hallamos el valor de la $\chi^2_{tablas} = \chi^2_{(h-1)(K-1)} = \chi^2_{(3-1)(2-1)} = \chi^2_{2,0.05} = 5.99$

Región de Aceptación: si $\chi^2_{calculada} \leq 5.99$

Región de Rechazo: si $\chi^2_{calculada} > 5.99$

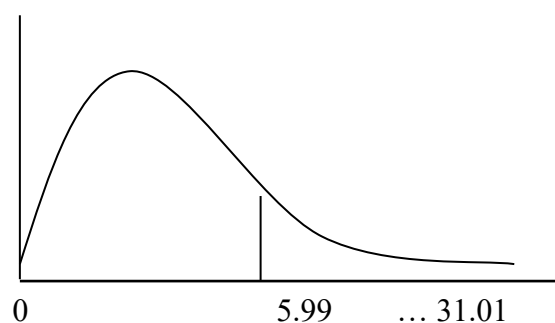


Tabla 5

Cálculo de la prueba estadística: Autoconciencia

Frecuencias observadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	0.3	17.3	17.6
A veces	5.0	5.8	10.8
Nunca	19.8	2.0	21.8
Total	25	25	50

Frecuencias esperadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	8.8	8.8	17.6
A veces	5.4	5.4	10.8
Nunca	10.9	10.9	21.8
Total	25	25	50

Usando la formula calculamos los resultados teniendo:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} \quad \chi^2_{\text{calculada}} = 31.01$$

- **Decisión:**

Desde que $\chi^2_{\text{calculada}} = 31.01$ que es mayor que la chi cuadrada de tablas $\chi^2_{\text{tabla}} = 5.99$, el cual pertenece a la región de rechazo, entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna y podemos afirmar que, el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas en los niños y niñas de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, a un nivel de Significancia o error del 5%.

c) Resultados para el objetivo específico 2

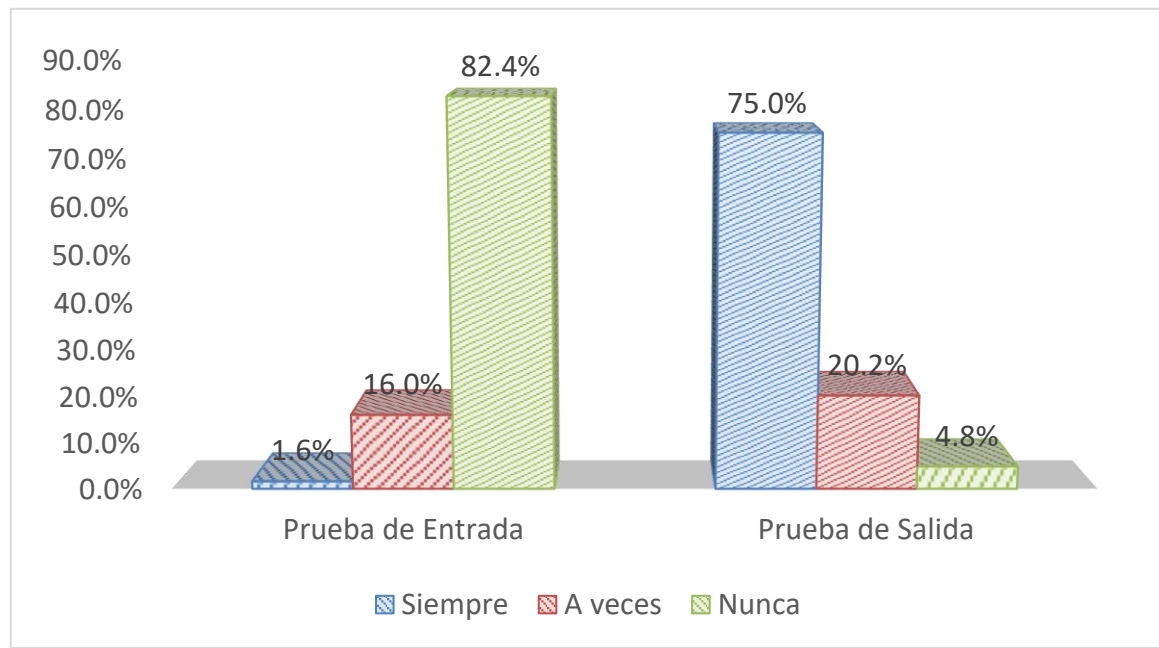
Tabla 6

Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, en los niños(as) de 5 años de la IEL. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno

Indicadores	Prueba de entrada						Prueba de salida									
	Siempre		A veces		Nunca		Siempre		A veces		Nunca					
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%				
El niño(a) controla conductas impulsivas cuando un compañero lo molesta.	2	8.0%	3	12.0%	20	80.0%	25	100.0%	15	62.5%	6	25.0%	3	12.5%	24	100.0%
	0	0.0%	4	16.0%	21	84.0%	25	100.0%	19	76.0%	6	24.0%	0	0.0%	25	100.0%
	0	0.0%	2	8.0%	23	92.0%	25	100.0%	25	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	25	100.0%
El niño(a) expresa sus emociones de manera apropiada.	0	0.0%	4	16.0%	21	84.0%	25	100.0%	18	72.0%	4	16.0%	3	12.0%	25	100.0%
	0	0.0%	7	28.0%	18	72.0%	25	100.0%	16	64.0%	9	36.0%	0	0.0%	25	100.0%
	0.4	1.6%	4.0	16.0%	20.6	82.4%	25	100.0%	18.6	75.0%	5.0	20.2%	1.2	4.8%	25	100.0%
Promedio																
Nota: Prueba de entrada y salida del grupo experimental																

Figura 2

Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno



Nota: resultados promedio de la prueba de entrada y salida del grupo experimental

Interpretación:

En la tabla y figura, presentamos los resultados de la prueba de entrada y salida para probar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, el mismo que es evaluado en cinco indicadores. Para el primer indicador “El niño(a) controla conductas impulsivas cuando un compañero lo molesta” vemos que en la prueba de entrada el 80% nunca lo hacen, mientras que el 12% a veces lo hace, luego en la prueba de salida observamos que el 62% de los niños(as) siempre lo hacen y el 25% a veces lo hacen. Para el segundo indicador “El niño(a) expresa sus emociones de manera” observamos que el 84% nunca lo hacen y el 16% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba salida observamos que el 76% siempre lo realizan y el 24% a veces lo hacen. Para el tercer indicador “El niño(a) cuando se siente



inseguro, busca apoyo de un adulto” en la prueba de entrada, observamos que el 92% nunca lo hacen y el 8% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba de salida observamos que el 100% siempre lo realizan, para el cuarto indicador “Reconoce cuando no obedece a su profesora” observamos que, en la prueba de entrada el 84% nunca lo hacen y el 16% a veces lo hacen, luego en la prueba de salida observamos que el 72% de los niños(as) siempre lo hacen y el 16% a veces lo realizan. Para el quinto indicador “Reconoce los sentimientos de sus compañeros” observamos que el 72% nunca lo hacen y el 28% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba salida observamos que el 64% siempre lo realizan y el 36% a veces lo hacen.

Los resultados finales o promedio final en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, nos indican que, en la prueba de entrada el 82.4% nunca realizan los indicadores evaluados, mientras que el 16% a veces lo realizan y solo el 1.6% siempre lo realizan, mientras que en la prueba de salida observamos que, ya el 75% siempre cumplen con los indicadores observados, mientras que el 20.2% a veces realizan los indicadores observados.

d) Prueba de hipótesis para el objetivo específico 2

Se realiza la prueba de hipótesis utilizando la Chi – cuadrada, entre la prueba de entrada y salida del grupo experimental, considerando los resultados para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del aspecto autocontrol. Considerando los siguientes pasos:

- **Prueba de Hipótesis:**

Hipótesis Nula, Ho: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol en la prueba de salida es igual que el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, luego de aplicado el

experimento en los niños y niñas.

Hipótesis Alternativa, Ha: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas.

- **Nivel de Significancia:**

El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

- **Prueba estadística a usar:**

Desde que los datos son cualitativos, usamos la distribución chi - cuadrado, que tiene la siguiente formula:

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

- **Región aceptación y rechazo:**

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

Región de Aceptación: si $\chi^2_{calculada} \leq 5.99$

Región de Rechazo: si $\chi^2_{calculada} > 5.99$

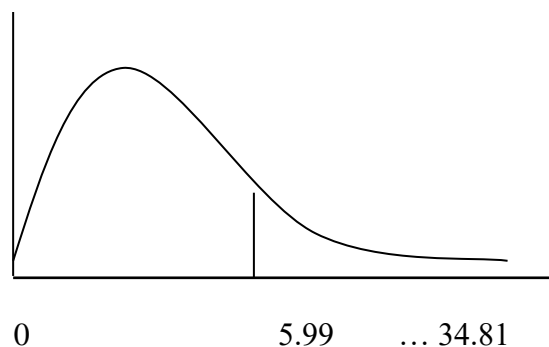


Tabla 7

Cálculo de la prueba estadística: Autocontrol

Frecuencias observadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	0.4	18.6	19.0
A veces	4.0	5.0	9.0
Nunca	20.6	1.2	21.8
Total	25	25	50

Frecuencias esperadas			
	Evaluación de entrada	Evaluación de salida	Total
Siempre	9.5	9.5	19.0
A veces	4.5	4.5	9.0
Nunca	10.9	10.9	21.8
Total	25	25	50

Usando la formula calculamos los resultados teniendo:

$$\chi^2_c = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} \quad \chi^2_{\text{calculada}} = 34.81$$

- **Decisión:**

Desde que $\chi^2_{\text{calculada}} = 34.81$ que es mayor que la chi cuadrada de tablas $\chi^2_{\text{tabla}} = 5.99$, el cual pertenece a la región de rechazo, entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna y podemos afirmar que, el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto autocontrol, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, a un nivel de Significancia o error del 5%.

e) **Resultados para el objetivo específico 3**

Tabla 8

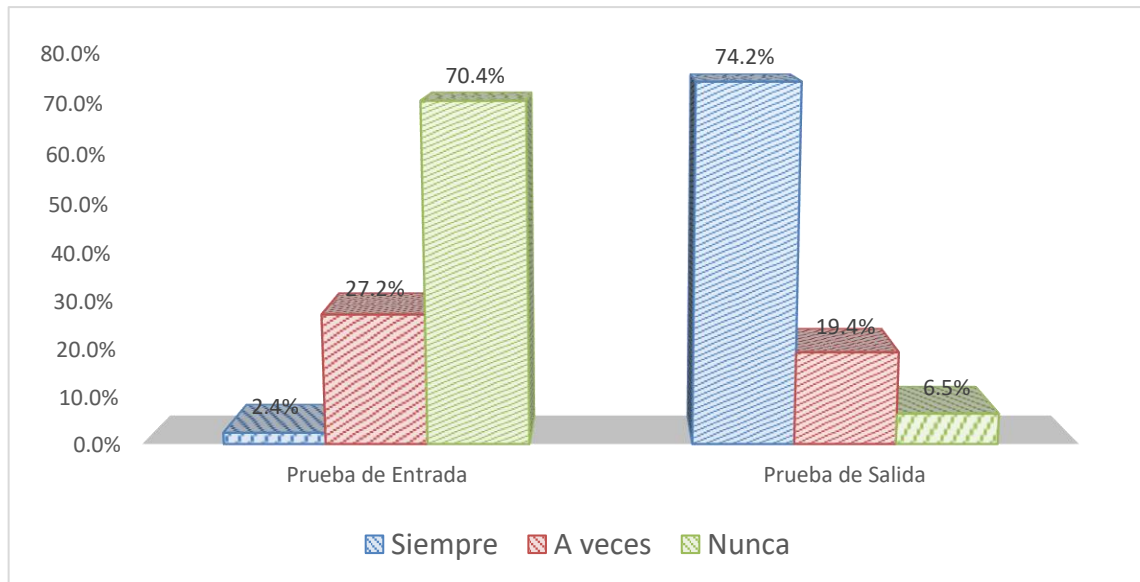
Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños(as) de 5 años de la IEL N° 275 Llavini de la ciudad de Puno

Indicadores	Prueba de entrada				Prueba de salida				Total							
	Siempre		A veces		Nunca		Siempre		A veces		Nunca		Total			
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%		
El niño(a) se siente motivado cuando la docente lo recibe con amor.	0	0.0%	8	32.0%	17	68.0%	25	100.0%	18	72.0%	6	24.0%	1	4.0%	25	100.0%
El niño(a) muestra satisfacción al realizar un trabajo en equipo.	0	0.0%	9	36.0%	16	64.0%	25	100.0%	18	75.0%	4	16.7%	2	8.3%	24	100.0%
El niño(a) opina cuando realiza trabajos en equipo.	3	12.0%	4	16.0%	18	72.0%	25	100.0%	20	80.0%	3	12.0%	2	8.0%	25	100.0%
El niño(a) busca la manera de mejorar en las actividades que realiza.	0	0.0%	7	28.0%	18	72.0%	25	100.0%	19	76.0%	5	20.0%	1	4.0%	25	100.0%
El niño(a) cumple los acuerdos establecidos por la docente.	0	0.0%	6	24.0%	19	76.0%	25	100.0%	17	68.0%	6	24.0%	2	8.0%	25	100.0%
Promedio	0.6	2.4%	6.8	27.2%	17.6	70.4%	25	100.0%	18.4	74.2%	4.8	19.4%	1.6	6.5%	25	100.0%

Nota: Prueba de entrada y salida del grupo experimental

Figura 3

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini.



Nota: resultados promedio de la prueba de entrada y salida del grupo experimental

Interpretación

En la tabla y figura, presentamos los resultados de la prueba de entrada y salida para probar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto, motivación, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, el mismo que es evaluado en cinco indicadores. Para el primer indicador “El niño(a) se siente motivado cuando la docente lo recibe con amor” vemos que en la prueba de entrada el 68% nunca lo hacen, mientras que el 32% a veces lo hace, luego en la prueba de salida observamos que el 72% de los niños(as) siempre lo hacen y el 24% a veces lo hacen. Para el segundo indicador “El niño(a) muestra satisfacción al realizar un trabajo en equipo” observamos que el 64% nunca lo hacen y el 36% a veces lo hacen, luego en la prueba salida observamos que el 75% siempre lo realizan y el 16.7% a veces lo hacen. Para el tercer indicador “El niño(a)



opina cuando realiza trabajos en equipo” en la prueba de entrada, observamos que el 72% nunca lo hacen y el 16% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba de salida observamos que el 80% siempre lo realizan, seguido del 12% que a veces lo hacen. Para el cuarto indicador “El niño(a) busca la manera de mejorar en las actividades que realiza” observamos que, en la prueba de entrada el 72% nunca lo hacen y el 28% a veces lo hacen, luego en la prueba de salida observamos que el 76% de los niños(as) siempre lo hacen y el 20% a veces lo realizan. Para el quinto indicador “El niño(a) cumple los acuerdos establecidos por la docente” observamos que el 76% nunca lo hacen y el 24% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba salida observamos que el 68% siempre lo realizan y el 24% a veces lo hacen.

Los resultados finales o promedio final en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto, motivación, nos indican que, en la prueba de entrada el 70.4% nunca realizan los indicadores evaluados, mientras que el 27.2% a veces lo realizan y solo el 2.4% siempre lo realizan, luego en la prueba de salida observamos que, ya el 74.2% siempre cumplen con los indicadores observados, mientras que el 19.4% a veces realizan los indicadores observados.

f) Prueba de hipótesis para el objetivo específico 3

Se realiza la prueba de hipótesis utilizando la Chi – cuadrada, entre la prueba de entrada y salida del grupo experimental, considerando los resultados para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del aspecto motivación. Considerando los siguientes pasos:

- **Prueba de Hipótesis:**

Hipótesis Nula, Ho: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación en la prueba de entrada es igual que el nivel de desarrollo de

la inteligencia emocional en el aspecto motivación de la prueba de salida, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas.

Hipótesis Alternativa, Ha: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas.

- **Nivel de Significancia:**

El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

- **Prueba estadística a usar:**

Desde que los datos son cualitativos, usamos la distribución chi - cuadrado, que tiene la siguiente formula:

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

- **Región aceptación y rechazo:**

Hallamos el valor de la $\chi^2_{\text{tablas}} = \chi^2_{(h-1)(K-1)} = \chi^2_{(3-1)(2-1)} = \chi^2_{2,0.05} = 5.99$

Región de Aceptación: si $\chi^2_{\text{calculada}} \leq 5.99$

Región de Rechazo: si $\chi^2_{\text{calculada}} > 5.99$

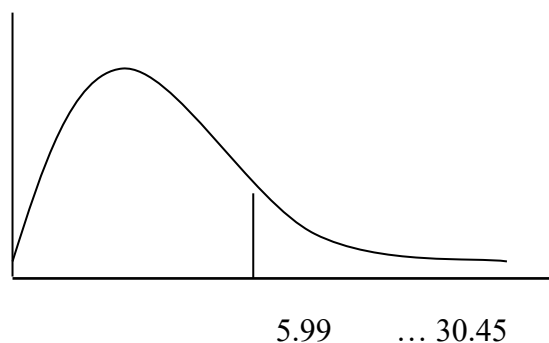


Tabla 9*Cálculo de la prueba estadística: Motivación*

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

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

Usando la formula calculamos los resultados teniendo:

$$\chi^2_c = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} \quad \chi^2_{\text{calculada}} = 30.45$$

- **Decisión:**

Desde que $\chi^2_{\text{calculada}} = 30.45$ que es mayor que la chi cuadrada de tablas $\chi^2_{\text{tabla}} = 5.99$, el cual pertenece a la región de rechazo, entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna y podemos afirmar que, el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, a un nivel de Significancia o error del 5%.

g) Resultados para el objetivo específico 4

Tabla 10

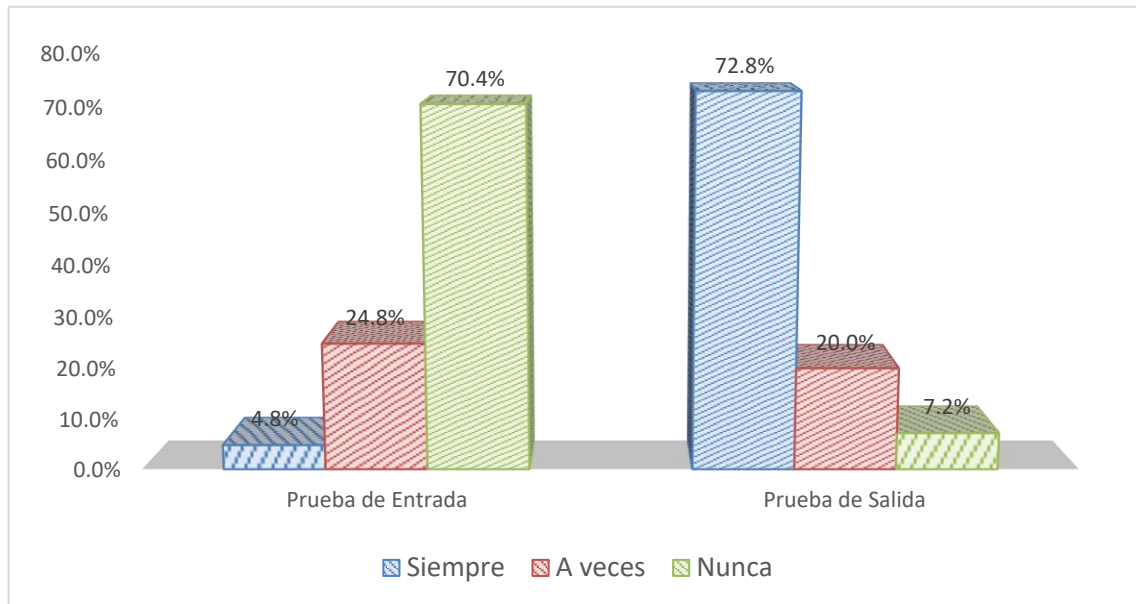
Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía, en los niños(as) de 5 años de la IEL N° 275 Llavini de la ciudad de Puno

Indicadores	Prueba de entrada				Prueba de salida				Total							
	Siempre		A veces		Nunca		Siempre		Nunca		Total					
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%				
El niño(a) comprende los sentimientos de sus compañeros cuando están tristes.	0	0.0%	7	28.0%	18	72.0%	25	100.0%	16	64.0%	7	28.0%	2	8.0%	25	100.0%
El niño(a) escucha a sus demás compañeros cuando lo necesita.	0	0.0%	6	24.0%	19	76.0%	25	100.0%	18	72.0%	5	20.0%	2	8.0%	25	100.0%
El niño(a) se preocupa por el amigo que no llega a clases.	3	12.0%	5	20.0%	17	68.0%	25	100.0%	19	76.0%	5	20.0%	1	4.0%	25	100.0%
El niño(a) ayuda a sus compañeros cuando ellos lo necesitan.	0	0.0%	7	28.0%	18	72.0%	25	100.0%	18	72.0%	5	20.0%	2	8.0%	25	100.0%
El niño(a) muestra facilidad para relacionarse con sus compañeros.	3	12.0%	6	24.0%	16	64.0%	25	100.0%	20	80.0%	3	12.0%	2	8.0%	25	100.0%
Promedio	1.2	4.8%	6.2	24.8%	17.6	70.4%	25	100.0%	18.2	72.8%	5.0	20.0%	1.8	7.2%	25	100.0%

Nota: prueba de entrada y salida del grupo experimental

Figura 4

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini.



Nota: resultados promedio de la prueba de entrada y salida del grupo experimental

Interpretación

En la tabla y figura, presentamos los resultados de la prueba de entrada y salida para probar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, el mismo que es evaluado en cinco indicadores. Para el primer indicador “El niño(a) comprende los sentimientos de sus compañeros cuando están tristes” vemos que en la prueba de entrada el 72% nunca lo hacen, mientras que el 28% a veces lo hace, luego en la prueba de salida observamos que el 64% de los niños(as) siempre lo hacen y el 28% a veces lo hacen. Para el segundo indicador “El niño(a) escucha a sus demás compañeros cuando lo necesita” observamos que el 76% nunca lo hacen y el 24% a veces lo hacen, luego en la prueba salida observamos que el 72% siempre lo realizan y el 20% a veces lo hacen. Para el tercer



indicador “El niño(a) se preocupa por el amigo que no llegó a clases” en la prueba de entrada, observamos que el 68% nunca lo hacen y el 20% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba de salida observamos que el 76% siempre lo realizan, seguido del 20% que a veces lo hacen. Para el cuarto indicador “El niño(a) ayuda a sus compañeros cuando ellos lo necesiten” observamos que, en la prueba de entrada el 72% nunca lo hacen y el 28% a veces lo hacen, luego en la prueba de salida observamos que el 72% de los niños(as) siempre lo hacen y el 20% a veces lo realizan. Para el quinto indicador “El niño(a) muestra facilidad para relacionarse con sus compañeros” observamos que el 64% nunca lo hacen y el 24% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba salida observamos que el 80% siempre lo realizan y el 12% a veces lo hacen.

Los resultados finales o promedio final en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía, nos indican que, en la prueba de entrada el 70.4% nunca realizan los indicadores evaluados, mientras que el 24.8% a veces lo realizan y solo el 4.8% siempre lo realizan, luego en la prueba de salida observamos que, ya el 72.8% siempre cumplen con los indicadores observados, mientras que el 20% a veces realizan los indicadores observados.

h) Prueba de hipótesis para el objetivo específico 4

Se realiza la prueba de hipótesis utilizando la Chi – cuadrada, entre la prueba de entrada y salida del grupo experimental, considerando los resultados para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del aspecto de empatía. Considerando los siguientes pasos:

- **Prueba de Hipótesis:**

Hipótesis Nula, Ho: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía en la prueba de entrada es igual que el nivel de desarrollo de

la inteligencia emocional en el aspecto de empatía de la prueba de salida, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas.

Hipótesis Alternativa, Ha: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas.

- **Nivel de Significancia:**

El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

- **Prueba estadística a usar:**

Desde que los datos son cualitativos, usamos la distribución chi - cuadrado, que tiene la siguiente formula:

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

- **Región aceptación y rechazo:**

Hallamos el valor de la $\chi^2_{\text{tablas}} = \chi^2_{(h-1)(K-1)} = \chi^2_{(3-1)(2-1)} = \chi^2_{2,0.05} = 5.99$

Región de Aceptación: si $\chi^2_{\text{calculada}} \leq 5.99$

Región de Rechazo: si $\chi^2_{\text{calculada}} > 5.99$

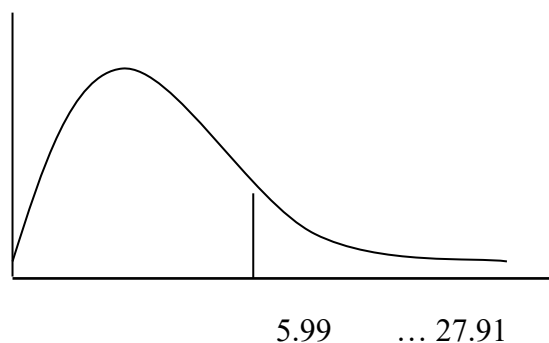


Tabla 11*Cálculo de la prueba estadística: Empatía*

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

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

Usando la formula calculamos los resultados teniendo:

$$\chi_c^2 = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} \quad \chi^2_{\text{calculada}} = 27.91$$

- **Decisión:**

Desde que $\chi^2_{\text{calculada}} = 27.91$ que es mayor que la chi cuadrada de tablas $\chi^2_{\text{tabla}} = 5.99$, el cual pertenece a la región de rechazo, entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna y podemos afirmar que, el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en



los niños y niñas de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, a un nivel de Significancia o error del 5%.

i) **Resultados para el objetivo específico 5**

Tabla 12

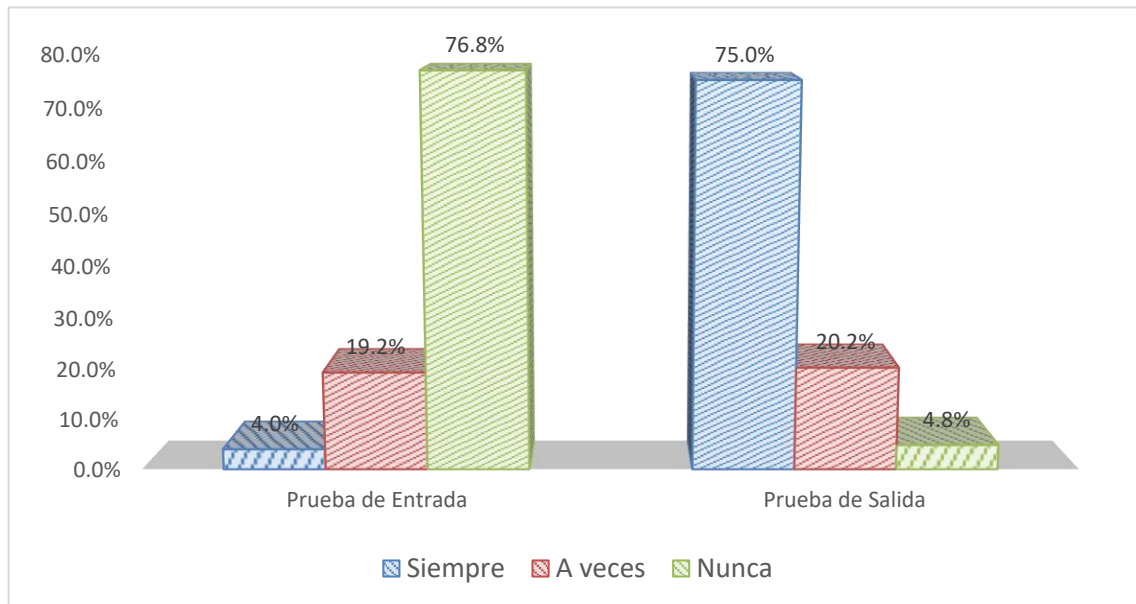
Prueba de entrada y salida para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales, en los niños(as) de 5 años de la IEL. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno

Indicadores	Prueba de entrada						Prueba de salida									
	Siempre		A veces		Nunca		Siempre		A veces		Nunca					
	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%	Fr.	%				
El niño(a) agradece cuando alguien lo ayuda.	0	0.0%	7	28.0%	18	72.0%	25	100.0%	15	62.5%	6	25.0%	3	12.5%	24	100.0%
	Total															
El niño(a) interactúa bien con sus compañeros.	2	8.0%	4	16.0%	19	76.0%	25	100.0%	19	76.0%	6	24.0%	0	0.0%	25	100.0%
	Total															
El niño(a) muestra interés al socializarse con sus demás compañeros.	1	4.0%	3	12.0%	21	84.0%	25	100.0%	25	100.0%	0	0.0%	0	0.0%	25	100.0%
	Total															
El niño(a) le gusta trabajar en equipo.	2	8.0%	5	20.0%	18	72.0%	25	100.0%	18	72.0%	4	16.0%	3	12.0%	25	100.0%
	Total															
El niño(a) demuestra amistad a las personas que están dentro del colegio.	0	0.0%	5	20.0%	20	80.0%	25	100.0%	16	64.0%	9	36.0%	0	0.0%	25	100.0%
	Total															
Promedio	1.0	4.0%	4.8	19.2%	19.2	76.8%	25	100.0%	18.6	75.0%	5.0	20.2%	1.2	4.8%	25	100.0%

Nota: prueba de entrada y salida del grupo experimental

Figura 5

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini.



Nota: resultados promedio prueba de entrada y salida del grupo experimental

Interpretación

En la tabla y figura, presentamos los resultados de la prueba de entrada y salida para probar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales, en los niños(as) de 5 años de la IEI. N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, el mismo que es evaluado en cinco indicadores. Para el primer indicador “El niño(a) agradece cuando alguien lo ayuda” vemos que en la prueba de entrada el 72% nunca lo hacen, mientras que el 28% a veces lo hace, luego en la prueba de salida observamos que el 62.5% de los niños(as) siempre lo hacen y el 25% a veces lo hacen. Para el segundo indicador “El niño(a) interactúa bien con sus compañeros” observamos que el 76% nunca lo hacen y el 16% a veces lo hacen, luego en la prueba salida observamos que el 76% siempre lo realizan y el 24% a veces lo hacen. Para el tercer indicador “El niño(a) muestra interés al



socializarse con sus demás compañeros” en la prueba de entrada, observamos que el 84% nunca lo hacen y el 12% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba de salida observamos que el 100% siempre lo realizan. Para el cuarto indicador “El niño(a) le gusta trabajar en equipo” observamos que, en la prueba de entrada el 72% nunca lo hacen y el 20% a veces lo hacen, luego en la prueba de salida observamos que el 72% de los niños(as) siempre lo hacen y el 16% a veces lo realizan. Para el quinto indicador “El niño(a) demuestra amistad a las personas que están dentro del colegio” observamos que el 80% nunca lo hacen y el 20% a veces lo hacen, mientras que, en la prueba salida observamos que el 64% siempre lo realizan y el 36% a veces lo hacen.

Los resultados finales o promedio final en el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales, nos indican que, en la prueba de entrada el 76.8% nunca realizan los indicadores evaluados, mientras que el 19.2% a veces lo realizan y solo el 4.0% siempre lo realizan, luego en la prueba de salida observamos que, ya el 75% siempre cumplen con los indicadores observados, mientras que el 20.2% a veces realizan los indicadores observados.

j) Prueba de hipótesis para el objetivo específico 5

Se realiza la prueba de hipótesis utilizando la Chi – cuadrada, entre la prueba de entrada y salida del grupo experimental, considerando los resultados para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo del aspecto de habilidades sociales. Considerando los siguientes pasos:

- **Prueba de Hipótesis:**

Hipótesis Nula, Ho: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en la prueba de entrada es igual que el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales de la

prueba de salida, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas.

Hipótesis Alternativa, Ha: El nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas.

- **Nivel de Significancia:**

El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

- **Prueba estadística a| usar:**

Desde que los datos son cualitativos, usamos la distribución chi - cuadrado, que tiene la siguiente formula:

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

- **Región aceptación y rechazo:**

Hallamos el valor de la $\chi^2_{\text{tablas}} = \chi^2_{(h-1)(K-1)} = \chi^2_{(3-1)(2-1)} = \chi^2_{2,0.05} = 5.99$

Región de Aceptación: si $\chi^2_{\text{calculada}} \leq 5.99$

Región de Rechazo: si $\chi^2_{\text{calculada}} > 5.99$

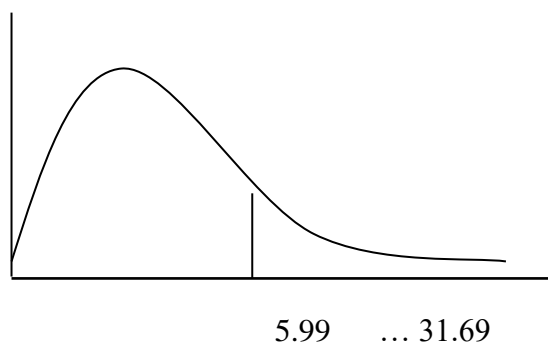


Tabla 13*Cálculo de la prueba estadística:*

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

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

Usando la formula calculamos los resultados teniendo:

$$\chi^2_c = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} \quad \chi^2_{\text{calculada}} = 31.69$$

- **Decisión:**

Desde que $\chi^2_{\text{calculada}} = 31.69$ que es mayor que la chi cuadrada de tablas $\chi^2_{\text{tabla}} = 5.99$, el cual pertenece a la región de rechazo, entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna y podemos afirmar que, el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, a un nivel de Significancia o error del 5%.

k) Resultados para el objetivo general

Determinar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la inteligencia emocional en niños de 5 años (as) de la Institución Educativa Inicial Nro. 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023

Tabla 14

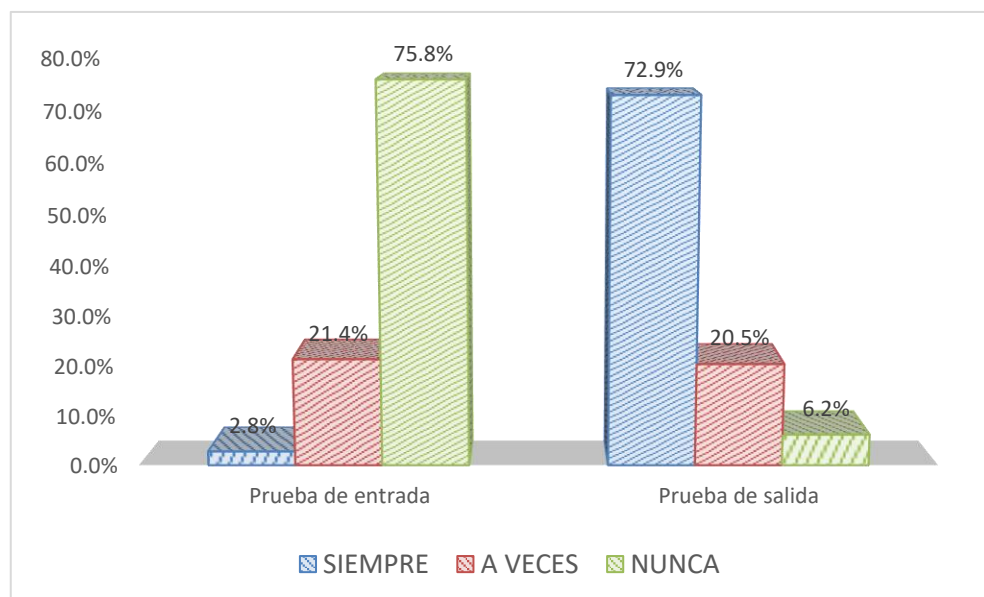
Eficiencia de la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la Inteligencia Emocional en niños(as) de 5 años de la IEI N° 275 Llavini - Puno

Categorías	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0.7	2.8%	18.2	72.9%
A veces	5.4	21.4%	5.1	20.5%
Nunca	19.0	75.8%	1.6	6.2%
Total	25.0	100.1%	25.0	99.6%

Nota: tablas del número 1 a la 5

Figura 6

Eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la Inteligencia Emocional en niños(as) de 5 años de la IEI N° 275 Llavini - Puno



Nota: resultados finales del estudio



En la tabla y figura observamos los resultados finales para evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la Inteligencia Emocional en niños(as) de 5 años de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, año 2023, el mismo que es el resultado del promedio de las cinco tablas anteriores, donde para el objetivo general, en la prueba de entrada observamos que el 75.8% que representa a un aproximado de 19 niños(as) se encuentran en la categoría nunca, mientras que el 21.4% que representan a un aproximado de 5 niños(as) se encuentran en la categoría de a veces, luego solo el 2.8% está en la categoría de inicio.

Para la prueba de salida en el grupo experimental observamos que el 72.9% de los niños(as) que suma un promedio de 18 niños(as) están en la categoría de siempre, mientras que el 20.5% se encuentran en la categoría de a veces y solo el 6.2% de los niños(as) para la prueba de salida se encuentran en la categoría de nunca.

1) Prueba de hipótesis estadística

Se realiza la prueba de hipótesis utilizando la Chi – cuadrada, entre la prueba de salida y entrada del grupo experimental para determinar los efectos de la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la Inteligencia Emocional en niños(as) de 5 años de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, año 2023. Considerando los siguientes pasos:

- **Prueba de Hipótesis Estadística:**

Hipótesis Nula Ho: La aplicación de los talleres de juegos tradicionales como estrategia en la optimización de la Inteligencia Emocional no es eficiente en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini – Puno.

Hipótesis Alternativa Ha: La aplicación de los talleres de juegos tradicionales como estrategia en la optimización de la Inteligencia Emocional es eficiente en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini – Puno.

- **Nivel de Significancia:**

El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a $\alpha = 0.05$, con un nivel de confianza del 95%.

- **Prueba estadística a usar:**

Desde que los datos son cualitativos, usamos la distribución chi - cuadrado, que tiene la siguiente formula:

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

- **Región aceptación y rechazo:**

Hallamos el valor de la $\chi^2_{tablas} = \chi^2_{(h-1)(K-1)} = \chi^2_{2} = 5.99$

Región de Aceptación: si $\chi^2_{calculada} \leq 5.99$

Región de Rechazo : si $\chi^2_{calculada} > 5.99$

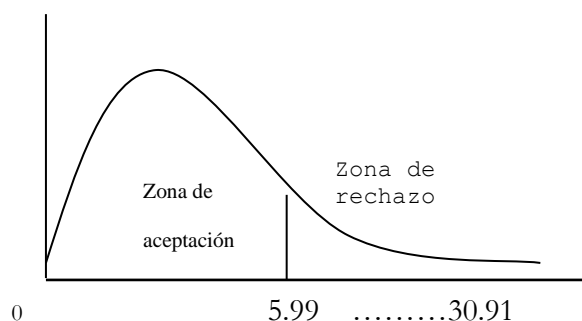


Tabla 15

Cálculo de la prueba estadística de los juegos tradicionales en la optimización de la

Inteligencia Emocional

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

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

$$\chi^2_c = \sum_{i=1}^c \sum_{j=1}^f \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}} \quad \chi^2_{\text{calculada}} = 30.91$$

- **Decisión:**

Desde que la chi cuadrado calculada $\chi^2_{\text{calculada}} = 30.91$, es mayor que la chi cuadrada de tablas $\chi^2_{\text{tabla}} = 5.99$, de donde rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna, y podemos determinamos que, la aplicación de los talleres de juegos tradicionales como estrategia en la optimización de la Inteligencia Emocional es eficiente en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini – Puno, en el año 2023, a un nivel de Significancia del 5%.



4.2. DISCUSIÓN

El estudio tuvo como objetivo general determinar la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 5 años en la cual obtuvimos los resultados de la estadística descriptiva donde nos muestra que en la prueba de salida en el grupo experimental observamos que el 72.9% de los niños(as) que suma un promedio de 18 niños(as) están en la categoría de siempre, mientras que el 20.5% se encuentran en la categoría de a veces y solo el 6.2% de los niños(as) para la prueba de salida se encuentran en la categoría de nunca; y los resultados de la estadística inferencial concluye que, la aplicación de los talleres de juegos tradicionales como estrategia en la optimización de la Inteligencia Emocional es eficiente en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini – Puno, en el año 2023, a un nivel de Significancia del 5%.

Estos resultados son similares a los estudios de: Cevallos et al. (2023) su estudio fue promover el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de subnivel inicial 2 a través de juegos tradicionales. Los resultados obtenidos revelaron un aumento en el nivel de percepción emocional, el uso de las emociones para el desarrollo del pensamiento, la comprensión emocional y el manejo emocional. Como conclusión, se encontró una mejora significativa en la inteligencia emocional, lo que demuestra que la guía didáctica utilizada desempeñó un papel fundamental en el fomento de dicha habilidad emocional. En la misma línea Chacón (2022) de muestra que la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años, es positiva significativa, con un coeficiente de correlación de Spearman igual a 0.779 y un valor de significancia (p-valor) de 0.00. de la misma forma Paredes (2018) después de participar en el taller de juegos tradicionales durante tres meses, divididos en veintiún sesiones, se observó un incremento significativo. Al finalizar, el 53% de los niños se encontraban en un nivel



moderado de inteligencia emocional. Al comparar los resultados del pretest y posttest, se confirma que los talleres de juegos tradicionales mejoraron el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años. Para Apaza (2017) es determinar el nivel de aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 5 años. En conclusión, se encontró que la aplicación de los juegos tradicionales influye significativamente en el aumento del nivel de inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años; con los mismos resultados tienen los estudios de: Abarca y Nuñez (2021), Maza (2016), Sánchez (2021), Gastañaga (2023) y otros.

Al considerar los resultados de la estadística inferencial de los antecedentes del estudio, se puede concluir que la aplicación de talleres de juegos tradicionales como estrategia para optimizar la inteligencia emocional en niños de 5 años es eficiente. La asociación positiva observada en la estadística descriptiva se respalda y se fortalece mediante análisis estadísticos más profundos. Estos resultados respaldan la hipótesis inicial de que la participación activa en juegos tradicionales puede ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades emocionales en niños de esta edad.

Es importante tener en cuenta las limitaciones del estudio, como posibles sesgos en la selección de la muestra o factores externos no controlados, y considerar vías para futuras investigaciones que puedan profundizar en los mecanismos específicos a través de los cuales los juegos tradicionales influyen en la inteligencia emocional de los niños.

Es importante considerar los resultados poco alentadores como el de Abril y colaboradores (2019) los resultados revelaron índices muy bajos en cada una de las categorías, lo que indica que el problema estaba siendo abordado en la dirección correcta. Los juegos tradicionales fueron considerados como un posible factor influyente, sin embargo, no lograron tener un impacto significativo en el desarrollo de los aspectos



intrapersonales, ya que el efecto negativo fue mucho mayor que el efecto positivo en la mayoría de la población (64% negativo, 14% sin cambios, 22% positivo). Por otro lado, se observó una mejora en la escala interpersonal, lo cual podría considerarse como un avance importante, ya que el impacto positivo superó al negativo en más de la mitad de la población (58% positivo, 21% sin cambios, 21% negativo).

En el desarrollo de la inteligencia emocional, específicamente en el aspecto de la autoconciencia. Los resultados finales indican un cambio positivo en el comportamiento de los participantes entre la prueba de entrada y la prueba de salida. En la prueba de entrada, se evidencia que el 79.2% de los participantes nunca realizan los indicadores evaluados de autoconciencia. Además, el 20% a veces lo realiza y solo el 1.2% siempre lo realiza. Esto sugiere que, al inicio del estudio, la mayoría de los participantes no están cumpliendo con los indicadores de autoconciencia evaluados. Sin embargo, en la prueba de salida, se observa un cambio positivo. El 68.9% de los participantes ahora siempre cumplen con los indicadores observados, lo que indica una mejora significativa. Además, el 23.1% a veces realiza los indicadores observados, lo que también sugiere un aumento en la realización de estos indicadores, aunque en menor medida. Estos resultados podrían respaldar la efectividad del programa o intervención diseñada para mejorar la inteligencia emocional en el aspecto de la autoconciencia que consiste en la mejora de: reconocimiento de sí mismo, conciencia corporal, expresión emocional y reflexión sobre sus acciones. La reducción en el porcentaje de participantes que nunca realizan los indicadores y el aumento en aquellos que siempre lo hacen sugiere un impacto positivo en el desarrollo de la inteligencia emocional de los participantes a lo largo del estudio.

Sobre el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de autocontrol revela En la prueba de entrada, se observa que un alto porcentaje, el 82.4%, nunca realiza los indicadores evaluados de autocontrol. Este hallazgo inicial sugiere que, antes de la



intervención, la mayoría de los participantes enfrentan dificultades en la aplicación efectiva de estrategias de autocontrol. Además, solo el 1.6% muestra un nivel constante de autocontrol, mientras que el 16% a veces lo realiza. Estos resultados indican un claro déficit en las habilidades de autocontrol en la muestra antes de la intervención. En contraste, los resultados de la prueba de salida revelan un cambio positivo en el comportamiento de los participantes. El 75% de los participantes ahora siempre cumplen con los indicadores observados de autocontrol, lo que indica una mejora sustancial desde la prueba de entrada. Asimismo, el 20.2% a veces realiza los indicadores observados, lo que sugiere una flexibilidad y aplicabilidad más amplia de las estrategias de autocontrol aprendidas. En resumen, los resultados del estudio indican que la intervención fue efectiva en mejorar el autocontrol en los participantes, mostrando un cambio positivo en los indicadores de inteligencia emocional en este aspecto específico como es: espera su turno, cumplimiento de reglas y normas, toma de decisiones en la planificación y organización.

Sobre el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de motivación muestra. En la prueba de entrada, se observa que el 70.4% de los participantes nunca realizan los indicadores evaluados de motivación. Esta cifra inicial sugiere que una proporción sustancial de los participantes enfrenta desafíos en la manifestación de comportamientos motivados. Además, solo el 2.4% muestra un nivel constante de motivación, mientras que el 27.2% a veces lo realiza. Estos resultados indican que, al inicio del estudio, la mayoría de los participantes enfrentan dificultades para mantener un nivel constante de motivación. En la prueba de salida, se observa una mejora en la motivación de los participantes. El 74.2% ahora siempre cumple con los indicadores observados de motivación, lo que indica un cambio positivo desde la prueba de entrada. Además, el 19.4% a veces realiza los indicadores observados, lo que sugiere una mayor



flexibilidad y aplicabilidad de comportamientos motivados. En resumen, los resultados del estudio indican que la intervención fue efectiva en mejorar la motivación de los participantes, mostrando un cambio positivo en los indicadores de inteligencia emocional en estos aspectos específicos como son: participación activa, persistencia, búsqueda de desafíos e interés intrínseco.

Sobre el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía revela en la prueba de entrada, se observa que el 70.4% de los participantes nunca realizan los indicadores evaluados de empatía. Esta cifra inicial sugiere que una gran proporción de los participantes enfrenta dificultades en expresar comportamientos empáticos. Además, solo el 4.8% muestra un nivel constante de empatía, mientras que el 24.8% a veces lo realiza. Estos resultados indican que, al inicio del estudio, la mayoría de los participantes enfrenta desafíos para manifestar comportamientos empáticos de manera regular. En la prueba de salida, se observa una mejora en la empatía de los participantes. El 72.8% ahora siempre cumple con los indicadores observados de empatía, lo que indica un cambio positivo desde la prueba de entrada. Además, el 20% a veces realiza los indicadores observados, lo que sugiere una mayor flexibilidad y aplicabilidad de comportamientos empáticos. En resumen, los resultados del estudio indican que la intervención fue efectiva en mejorar la empatía de los participantes, mostrando un cambio positivo en los indicadores de inteligencia emocional los aspectos de: reconocimiento de emociones, compartir y cooperar, sensibilidad hacia los demás, ayuda y consuelo.

Sobre el desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales, en la prueba de entrada, se observa que el 76.8% de los participantes nunca realizan los indicadores evaluados de habilidades sociales. Esta cifra inicial sugiere que una gran proporción de los participantes enfrenta desafíos en manifestar comportamientos socialmente hábiles. Además, solo el 4.0% muestra un nivel constante de habilidades



sociales, mientras que el 19.2% a veces lo realiza. Estos resultados indican que, al inicio del estudio, la mayoría de los participantes enfrenta dificultades para manifestar habilidades sociales de manera regular. En la prueba de salida, se observa una mejora en las habilidades sociales de los participantes. El 75% ahora siempre cumple con los indicadores observados de habilidades sociales, lo que indica un cambio positivo desde la prueba de entrada. Además, el 20.2% a veces realiza los indicadores observados, lo que sugiere una mayor flexibilidad y aplicabilidad de habilidades sociales. En resumen, los resultados del estudio indican que la intervención fue efectiva en mejorar las habilidades sociales de los participantes, mostrando un cambio positivo en los indicadores de inteligencia emocional como son: interacción con pares, comunicación verbal, resolución de conflictos e inclusión y aceptación de la diversidad.

A pesar de los resultados positivos en las dimensiones de la inteligencia emocional, es esencial tener en cuenta posibles variables confusas y limitaciones inherentes a los estudios preexperimentales. Además, la duración y la intensidad de la intervención podrían influir en la magnitud de los cambios observados. Se sugiere considerar la replicación del estudio con muestras más grandes y en diferentes contextos para generalizar los resultados.



V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Basándonos en los resultados obtenidos para el objetivo general, al observar que el valor del chi cuadrada calculada es significativamente mayor que el valor crítico de la chi cuadrado tabulada, con una diferencia notable entre ambos valores, se concluye que existe suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula a favor de la hipótesis alternativa. Esto indica que los talleres de juegos tradicionales aplicados como estrategia para optimizar la Inteligencia Emocional es eficiente en niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini – Puno, durante el año 2023, con un nivel de significancia del 5 %. Estos resultados sugieren una relación positiva entre la aplicación de estos talleres y el desarrollo de la inteligencia emocional en este grupo específico de niños y niñas. Estos hallazgos tienen implicaciones prácticas significativas para educadores y responsables de políticas educativas, destacando la importancia de enfoques holísticos y basados en el juego para el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida.

SEGUNDA: A partir de la diferencia significativa observada entre el valor de la chi cuadrado calculada y el valor crítico de la chi cuadrada tabulada, se concluye que existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula y respaldar la hipótesis alternativa. Este resultado indica que, tras la aplicación del experimento, el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de autoconciencia en la prueba de salida se muestra notablemente superior en comparación con el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el mismo aspecto, pero en la prueba de



entrada. Esta diferencia sugiere un impacto positivo del experimento en el desarrollo de la autoconciencia emocional en niños y niñas de la IEI N° 275 Llavini en la ciudad de Puno. Es relevante destacar que la autoconciencia emocional es una competencia clave en la inteligencia emocional y está vinculada estrechamente al reconocimiento y la comprensión de las propias emociones. Este aumento en la autoconciencia puede contribuir no solo al bienestar emocional individual, sino también a la mejora de las habilidades sociales y de relación.

TERCERA: Basándonos en el hecho de que la chi cuadrada calculada es significativamente mayor que el valor crítico de la chi cuadrada tabulada, lo que corresponde a la región de rechazo, se concluye que hay suficiente evidencia para rechazar la hipótesis nula a favor de la hipótesis alternativo. Por lo tanto, se puede afirmar que el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de autocontrol en la prueba de salida es superior al nivel inicial después de aplicar el experimento en los niños y niñas de la IEI N° 275 Llavini en la ciudad de Puno, con un nivel de significancia del 5%. El autocontrol emocional implica la capacidad de gestionar y modular las propias emociones, lo cual es esencial para enfrentar situaciones desafiantes de manera constructiva. Este aumento en el autocontrol podría tener beneficios no solo a nivel individual, sino también en términos de la mejora de las relaciones interpersonales y la adaptación a entornos sociales y académicos.



CUARTA: Para demostrar el tercer objetivo específico, podemos ver que la chi cuadrada calculada, $\chi^2_{\text{calculada}} = 30.45$ que es mayor que la chi cuadrada de tablas $\chi^2_{\text{tabla}} = 5.99$, entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna y podemos afirmar que, el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto motivación de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, a un nivel de Significancia o error del 5%. El aumento en la motivación emocional puede tener impactos positivos en diversos aspectos de la vida, incluyendo el rendimiento académico, la participación activa en actividades, y la disposición para enfrentar desafíos. Este tipo de desarrollo también puede influir en la autodeterminación y en la persistencia ante dificultades, aspectos cruciales para el éxito a largo plazo.

QUINTA: Desde que $\chi^2_{\text{calculada}} = 27.91$ que es mayor que la chi cuadrada de tablas $\chi^2_{\text{tabla}} = 5.99$, el cual pertenece a la región de rechazo, entonces rechazamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna y podemos afirmar que, el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía en la prueba de salida es mejor a comparación del nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de empatía de la prueba de entrada, luego de aplicado el experimento en los niños y niñas de la IEI N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, a un nivel de Significancia o error del 5%. El desarrollo de la empatía puede tener implicaciones significativas en las relaciones interpersonales, la comunicación efectiva y la construcción de un entorno social positivo. Además, la empatía es fundamental para el



establecimiento de conexiones emocionales sólidas, algo que beneficia tanto a nivel personal como comunitario.

SEXTA: Basándonos en la chi cuadrada calculada, que supera significativamente el valor crítico de la chi cuadrada tabulada y está dentro de la región de rechazo, se rechaza la hipótesis nula a favor de la hipótesis alternativa. Por consiguiente, se puede concluir que el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en la prueba de salida es superior al nivel inicial de habilidades sociales antes de aplicar el experimento en los niños y niñas de la IEI N° 275. Llavini en la ciudad de Puno, con un nivel de significancia del 5%. El desarrollo de habilidades sociales puede tener impactos positivos en la calidad de las relaciones interpersonales, la comunicación efectiva y la capacidad de trabajar de manera colaborativa en diversos contextos. La importancia de estas habilidades en la vida cotidiana y en el entorno laboral resalta la relevancia práctica de los resultados obtenidos.



VI. RECOMENDACIONES

PRIMERA: A los directores y docentes de las instituciones educativas de Educación Inicial se sugiere brindar capacitación a los docentes para que aprendan y dominen una serie de juegos colectivos de patios y de mesa ya que estos sirven para brindar un aprendizaje divertido y significativo que facilite el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes. Porque los resultados positivos destacan la importancia de integrar enfoques lúdicos y tradicionales en la educación temprana para promover el desarrollo emocional en los niños.

SEGUNDA: A los(as) docentes de educación inicial, se sugiere utilizar como estrategia de aprendizajes diversos juegos colectivos para motivar a los niños y niñas captando su atención con estrategias novedosas, considerando que un buen aprendizaje se puede obtener a través de estrategias lúdicas. Porque La implementación de talleres específicos en esta etapa puede influir positivamente en la construcción de habilidades emocionales fundamentales que beneficiarán su crecimiento personal y social a medida que avanzan en su educación.

TERCERA: 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. La elección de juegos tradicionales como herramienta para optimizar la Inteligencia Emocional es particularmente interesante, ya que estos juegos no solo proporcionan diversión y entretenimiento. Es crucial destacar que la edad de 5 años es un periodo crítico para el desarrollo emocional, ya que los niños están comenzando a comprender y expresar sus emociones de manera más compleja.



VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarca, Y. A. y Nuñez, A. J. (2021). *Juegos colectivos para mejorar la inteligencia emocional en niños (as) de 4 y 5 años - II.EE. 1688 y 304, Chimbote 2021*. [Tesis pregrado Nuevo Chimbote: Escuela de Educación superior Pedagógico Público Chimbote].
https://repositorio.pedagogicochimbote.edu.pe/vistas/images/pdf/DO2495553117/2.TESIS_76462097.pdf
- Abril, M. A.; Maldonado, J. F. y Rodríguez, J. A. (2019). *Juegos Tradicionales para el fortalecimiento de la inteligencia emocional*. Bogotá D.C.: [tesis posgrado Universidad Libre de Colombia].
<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/18022/Los%20Juegos%20Tradicionales%20para%20el%20Fortalecimiento%20de%20la%20Inteligencia%20Emocional%20%281%29.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Acuña, O., y Gutiérrez, M. (2018). *Juegos tradicionales en las nociones espaciales en los niños de 04 años de la Institución Educativa Inicial N° 744 Garbanzo Pucro [Tesis licenciatura - Huancavelica*. Huancavelica: i Universidad Nacional de Huancavelica] <https://1library.co/document/q7w34nnz-tradicionales-nociones-espaciales-institucion-educativa-inicial-garbanzo-huancavelica.html>
- Agramonte, Y. A. (2018). *El juego didáctico como estrategia, para mejorar la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 años de la Institución Educativa Particular "San Francisco de Asís" del distrito de Chulucanas, en el año 2015*. [Tesis de Licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4259/JUEGO_DI
- Alarcón, M., García, S. y Vásquez, S. (2013). *Taller de juegos al aire libre para mejorar la coordinación motora gruesa en niños de tres años de la I.E. 252 "Niño Jesús" de la ciudad de Trujillo (Tesis de Licenciatura)*. Universidad Nacional de Trujillo. Obtenido de <https://dspace.unitru.edu.pe/handle/UNITRU/1568>
- 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*. [Tesis pos grado de Universidad Nacional del Altiplano]



<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3279052>

- Arce, K. (2020). Educational model “I play, I feel, I am” and emotional intelligence in early education children. *SCIÉENDO*. Obtenido de <https://doi.org/10.17268/sciendo.2020.009>
- Arias, J. L. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Arequipa: ENFOQUES CONSULTING EIRL. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Barrios, N. N. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Fundación Dialnet*, 2389-7724, Vol. 9. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7823513>
- Barrios-Gómez, N., Gutiérrez-Pabón, D., Montenegro-Maldonado, V., Pineda-Zurita, I., BarrosSánchez, M., Rivera-Martínez, N., y Olivares-Mancilla, O. (2018). Formación en valores mediante juegos tradicionales usando la investigación como estrategia pedagógica. *Cultura Educación y Sociedad*, 9(3), 775–782. Obtenido de <https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.91>
- Bernard, A. (2007). *Fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Barcelona : ES GRAÓ.
- 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*. Obtenido de <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/8258/JUEGO%2C>
- Camacho, N. (2018). *Propuesta De Trabajo Sobre Los Juegos Tradicionales En Educación Infantil (Trabajo de licenciatura)*. España: Universidad de Valladolid. Valladolid.
- Carcausto. (2017). *Juegos cooperativos en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de edad de la I.E.I. N°275 “Llavini” - Puno*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/9510>
- Cayuela, D., y López-Mora, C. (2019). *Prosocialidad, Educación Física e Inteligencia*



- Emocional en la Escuela. *Journal of Sport and Health Research*, 2019(1), 17–32. Obtenido de http://www.journalsshr.com/papers/Vol%2011_N%201/JSHR%20V11_1_2.pdf
- Cevallos, A. A., Flor, A. E., y Ayala, D. C. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en el sub nivel inicial 2. *ournal of Science and Research*, 8(2), 117–128. Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/2887>
- Chacon, J. (2022). *Juegos tradicionales e Inteligencia Emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1056 Champa – Cusco 2021*. Trujillo: Universidad César Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/90207/Chacon_MJ-SD.pdf?sequence=1
- Cruz, A. G. (2001). Dimensiones de desarrollo del niño preescolar. *ISCEEM TEJUPILCO*, 23 (1), 57-58. Obtenido de <https://momentospreescolar12.files.wordpress.com/2009/11/dimensiones-del-desarrollo-en-preescolar.pdf>
- EDUCA. (2017). Tipos de juegos tradicionales. *perueduca*. Obtenido de http://evaluaciondocente.perueduca.pe/2017/?post_type=noticias
- Educación emocional. (2021). Inteligencia emocional en los niños. *Fundación Carlos Slin*. Obtenido de <https://educacioninicial.mx/infografias/inteligencia-emocional-en-los-niños>
- Escobar, J. G.; Domínguez, A. A. y García, R. (2007). La expresión emocional en el aula y su relación con el aprendizaje significativo: estudio cualitativo en alumnos de la licenciatura en psicología de la UAEH. *Revista Científica Electrónica de Psicología*. Obtenido de https://www.uaeh.edu.mx/investigacion/icsa/LI_ProcCogn/Jorge_Torres/9.pdf
- Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. (2011). Los talleres en el aula de infantil. *Temas para la Educación*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8641.pdf>
- Gallardo, E. E. (2017). *Metodología de la Investigación*. Huancayo: Universidad



- Continental. Obtenido de
https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente*. Obtenido de
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Y9nDDQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT>
- Gastañaga, E. (2023). *La inteligencia emocional en niñas y niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 464 de Wánchaq - Cusco, 2021*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano. Obtenido de
[https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/19436/Gasta%
%blaga_Gambarini_Eveling.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/19436/Gasta%c3%blaga_Gambarini_Eveling.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Godiel, T. Y. (2018). *Inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 270 Independencia Puno - 2016*. Puno: Universidad Nacional del Altiplano. Obtenido de <http://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/10886>
- Goleman, D. (1995). *La Inteligencia Emocional*. Penguin Random Housé Grupo Editorial México. Obtenido de
https://www.google.com.pe/books/edition/La_inteligencia_emocional/mIJAEAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&printsec=frontcover
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación (6ª Edición)*. México D.F.: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.
- Huarcaya, B. F. (2021). *Juegos e inteligencia emocional en estudiantes del II ciclo del distrito de Huancan*. Obtenido de
<https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/6964>
- Huayllani, N. (2018). *Los juegos tradicionales como apoyo al desarrollo de la motricidad gruesa en niños/as de 5 años de la I.E.I. N° 643 De Patria – Kosñipata – Paucartambo - Cusco*. Puno: [Tesis pre grado Universidad Nacional del Altiplano].
[https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/8841/Noem%
%ad_Huayllani_Champi.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/8841/Noem%c3%ad_Huayllani_Champi.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



- Jiménez-Tamayo, R. J.-J.-L. (2022). Actividades lúdicas (Juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social "Tejedora"*, 5(9), 172–185. Obtenido de <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>
- 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*. Puno: [Tesis pregrado Universidad Nacional del Altiplano]. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/3279295?show=full>
- Martínez, F. (2021). Importancia de la inteligencia emocional en los niños. *FEDEP*. Obtenido de <https://fedep.org/blog/2021/03/12/importancia-de-la-inteligencia-emocional-en-los-ninos/#:~:text=La%20inteligencia%20emocional%20ayuda%20a,efectiva%20y%20as%C3%AD%2C%20encontrar%20soluciones.>
- Maza, N. L. (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*. Ancash: [Tesis Maestría Universidad Nacional del Santa]. <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/20.500.14278/3015>
- Milagros, R., Centeno, L., Kasely, Y., & Rodríguez, F. (2020). Programas de control de impulsos para mejorar la inteligencia emocional en niños. *Integración Académica En Psicología*, 24, 122–129. Obtenido de <https://publicacionescd.uleam.edu.ec/index.php/tejedora/article/view/285/468>
- Miniland. (2023). Juegos tradicionales para niños con alto valor educativo. *BLOG EDUCATIVO*. Obtenido de <https://spain.minilandeducational.com/family/juegos-tradicionales-ninos-alto-valor-educativo/>
- Muñoz-Arroyave, V.; Lavega, P.; Sáez, U. y Serna, J. (2021). Los Juegos tradicionales y los Estados emocionales en Educación Secundaria y Bachillerato. *Revista de Psicología del Deporte*, p. 64-70. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/351478536_Los_Juegos_tradicionales_y_los_Estados_emocionales_en_Educacion_Secundaria_y_Bachillerato_Revista_de_Psicologia_del_DeporteJournal_of_Sport_Psychology_30_Suppl_1_pp_6



4-70

- Murillo, F. J. (2011). Hacer de la educación un ámbito basado en evidencias científicas. *REICE*. Obtenido de file:///C:/Users/INTEL/Downloads/Dialnet-HacerDeLaEducacionUnAmbitoBasadoEnEvidenciasCienti-3932572%20(1).pdf
- Narvaez, M. (s/f). Prueba de chi-cuadrado: ¿Qué es y cómo se realiza? ? *Questionpro*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/prueba-de-chi-cuadrado-de-pearson/>
- 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: [Tesis Maestria Universidad Nacional San Agustín]. <https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/e80a8e2b-8e8d-4cf5-8942-2c500d577ffb/content>
- Pérez, C. (2018). *Uso de lista de cotejo como instrumento de observación. Una Guía para*. Santiago, Chile: Universidad Tecnológica Metropolitana.
- Pérez, D., y Palomino, L. S. (2017). *Juegos tradicionales de persecución y el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N° 92 Reyna de los Ángeles [Tesis de Pre grado]*. Universidad Nacional Micaela Bastidas. Obtenido de <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/610>
- Pérez, M. C. (2011). El patio de recreo y los juegos tradicionales en la educación infantil. *Pedagogía magna.*, 11, 347-353.
- Pérez, R. E. (2019). *Rescatemos los juegos tradicionales en niños de educación primaria*. Jaen: [Tesis posgrado. Universidad Nacional de Tumbes]. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1616/PEREZ%20VASQUEZ%20C%20ROLANDO%20EDINSON.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Preciado, D. C. (2019). *Evaluación de la inteligencia emocional del personal docente y su relación con el rendimiento escolar de los niños de 7 y 9 años en la Escuela de Educación Básica Simón Bolívar del Cantón Santa Rosa Ecuador*. [Tesis pre grado] <http://cybertesis.unmsm.edu.pe/handle/20.500.12672/11375>



- Revolledo Mora de Siancas, A. B. (2022). *Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021*. Obtenido de <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/80385>
- Ruiz, A. (2023). Inteligencia Emocional en niños/as: Qué es y sus beneficios. *Instituto europeo de psicología positiva*. Obtenido de <https://www.iepp.es/inteligencia-emocional-ninos/>
- Sabater, V. (2022). Los 5 componentes de la inteligencia emocional. *La mente es maravillosa*. Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/componentes-de-la-inteligencia-emocional/>
- Samuel, J. (2016). Inteligencia Emocional. *Revista de Educación, Motricidad e Investigación*,. Obtenido de <https://doi.org/10.33776/remo.v0i4.2727>
- Sánchez, A. (2022). Inteligencia emocional en niños. *Educapeques Escuela de padres*. Obtenido de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/inteligencia-emocional.html>
- Sanchez, C. J. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del Distrito de Juliaca Provincia de San Román - Región Puno*. Lima: [Tesis Licenciatura. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote]. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26319/JUEGO_S_TRADICIONALES_INTELIGENCIA_EMOCIONAL_SANCHEZ_CONDORI_CARMEN_JULIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología y diseños en la investigación científica (5ta Edi.)*. Lima: Business Support Aneth SRL. Obtenido de https://www.academia.edu/78002369/METODOLOG%3%8DA_Y_DISE%3%91OS_EN_LA_INVESTIGACI%3%93N_CIENT%3%8DFICA
- Sánchez, J. Á. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. Sevilla: Wanceulen editorial deportiva.
- Sarlé, P.; Rodríguez, I. y Rodríguez, E. (2014). *Juegos con reglas convencionales: Así me gusta a mí*. Buenos Aires : Organización de Estados Americanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.



Silva, G. (2015). *La hora del juego libre en los sectores*. Ministerio de Educación.

Tamayo y Tamayo, M. (2006). *Técnicas de Investigación. (2ª Edición)*. México: Editorial Mc Graw Hill.

Vargas, Z. R. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia científica. *Revista Educación*, 33(1), 155-165. Obtenido de [file:///C:/Users/INTEL/Downloads/538-Texto%20del%20art%C3%ADculo-848-2-10-20120803%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/INTEL/Downloads/538-Texto%20del%20art%C3%ADculo-848-2-10-20120803%20(2).pdf)



ANEXOS



ANEXO 1: Test de inteligencia emocional

Nombre del instrumento: Escala de percepción sobre inteligencia emocional

Autor: Goleman (1995)

Adaptación: Grecia Utani (2019)

	Dimensión 1. Autoconciencia	Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
1	El niño(a) reconoce cuando hace algo malo pidiendo disculpas			
2	El niño(a) reconoce sus propios sentimientos			
3	El niño(a) reconoce cuando no obedece a su profesora			
4	El niño(a) reconoce los sentimientos de sus compañeros			
	Dimensión 2. Autocontrol	Siempre	A veces	Nunca
5	El niño(a) controla conductas impulsivas cuando un compañero lo molesta			
6	El niño(a) expresa sus emociones de manera apropiada			
7	El niño(a) cuando se siente inseguro, busca apoyo de un adulto			
8	El niño(a) resuelve conflictos mediante el dialogo			
9	El niño(a) controla sus emociones cuando esta con sus compañeros			
	Dimensión 3. Motivación	Siempre	A veces	Nunca
10	El niño(a) se siente motivado cuando la docente lo recibe con amor			
11	El niño(a) muestra satisfacción al realizar un trabajo en equipo			
12	El niño(a) opina cuando realiza trabajos en equipo			
13	El niño(a) busca la manera de mejorar en las actividades que realiza			
14	El niño(a) cumple los acuerdos establecidos por la docente.			
	Dimensión 4. Empatía	Siempre	A veces	Nunca
15	El niño(a) comprende los sentimientos de sus compañeros cuando están tristes			
16	El niño(a) escucha a sus demás compañeros cuando lo necesita			
17	El niño(a) se preocupa por el amigo que no llevo a clases			
18	El niño(a) ayuda a sus compañeros cuando ellos lo necesiten			
19	El niño(a) muestra facilidad para relacionarse con sus compañeros			
	Dimensión 5. Habilidades sociales	Siempre	A veces	Nunca
20	El niño(a) agradece cuando alguien lo ayuda.			
21	El niño(a) interactúa bien con sus compañeros			
22	El niño(a) muestra interés al socializarse con sus demás compañeros			
23	El niño(a) le gusta trabajar en equipo			
24	El niño(a) demuestra amistad a las personas que están dentro del colegio			

ANEXO 2: Talleres de aprendizaje

TALLER N°01: Juego de yackses


I. DATOS GENERALES:


INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTORAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es Identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto de autoconciencia: Así mismo el niño(a) reconoce cuando hace algo malo pidiendo disculpas y reconoce sus propios sentimientos.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y luego realizan movimientos de calentamiento con su cuerpo.</p>  <p>Luego se les motivara con una canción “Disculpa y lo siento”</p> <div style="border: 2px dashed blue; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><u>CANCIÓN</u></p> <p>Al jugar con mi hermana, a veces peleamos ¡estoy molesta! ¡yo también ¡estamos molestos, Tic toc, cuando pasa el tiempo, mi enfado a poco se va,</p> <p>yo quiero jugar con mi hermana ¡las palabras mágicas: disculpa, disculpa, lo siento (bis). Las palabras mágicas disculpa, disculpa lo siento mucho, lo siento de verdad.</p> </div> <p>Luego se le menciona las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata la canción? ○ ¿Qué valores nos menciona la canción? 	<p>Recurso humano.</p> <p>Canción.</p> <p>Equipo de sonido.</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p>

<p>○ ¿Cuáles son las palabras mágicas?</p> <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Luego los niños (as) se organizan en grupos de 4, y observan, escuchan y desarrollaran el siguiente juego que consta de una pelotita de jebe y yackses.</p> <p>El juego consiste en tirar los yackses al suelo y luego arrojar la pelotita al aire mientras se recogen los yackses. Se hace más complejo el juego cuando se agregan otros movimientos como palmear otros juegos antes de recoger los yackses.</p> <p>Seguidamente cuando hace caer la pelotita al suelo o hace rebotar dos veces pasara a su compañero para que pueda jugar así sucesivamente los niños disfrutan el juego.</p> <p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños (as):</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cuándo nos hacíamos daño que hacíamos? ○ ¿Será bueno o malo obedecer las reglas? ○ ¿Qué es lo que más les gustó del juego? ○ ¿El grupo ganador como se sintió? <div style="text-align: center;">  </div>	<p>Pelotitas de jebe. yackses. Ficha de observación.</p>	<p>10 min.</p>
--	--	----------------

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°02: Juego de trompos


I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto de autoconciencia: Los niños(as) reconocen sus propios sentimientos y reconocen cuando no obedece a su profesora.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller.</p>  <p>Luego se les motiva con un cuento: “El pollito desobediente”</p> <p style="text-align: center;"><u>EL POLLITO DESOBEDIENTE</u></p> <div style="border: 2px solid blue; padding: 5px;"> <p>En un bonito gallinero vivía una gallina con sus seis pollitos, pero uno de ellos era muy desobediente. Una tarde la gallina salió de paseo con todos sus pollitos y antes de cruzar la calle dijo: _ ¡Miren para ambos lados antes de cruzar! El pollito Tomasito no hizo caso a su madre y mientras cruzaba Vio un coche que se acercaba a gran velocidad.</p> <p>Por suerte sólo perdió algunas plumitas. Luego llegaron al gallinero. Al pollito Tomasito le llamaba mucho la atención el fuego, por lo que la madre le advirtió: ¡Tomasito no te acerques mucho al fuego porque te puedes quemar! Pero el pollito Tomasito como era muy desobediente se acercó</p> </div>	<p>Recurso humano.</p> <p>Cuento</p>	<p>10 min.</p>



Enseguida se le realiza las siguientes interrogantes:

- ¿Cuándo el pollito Tomasito no obedeció que le paso?
- ¿Será importante que ustedes obedezcan las reglas? ¿Por qué?
- ¿Qué importante será obedecer a las personas que nos quiere?

DESARROLLO

Luego los niños (as) se organizan en grupos de dos, y observan, los materiales como: Trompos, cordeles grandes, pequeños y medianos.

Posteriormente los niños(as) desarrollaran el siguiente juego, se utilizan trompos que se encordela y se lanza al suelo utilizando ojo mano, una vez que no logra hacer bailar el trompo absolutamente le pasa a su compañero, así continua el juego.

CIERRE

- ¿Quiénes obedecieron las reglas del juego?
- ¿Será bueno o malo obedecer las reglas?
- ¿El grupo ganador como se sintió?
- ¿Cómo se sintieron durante el juego?
- ¿Qué dificultades tuvieron?

Trompos.

Cordeles
Ficha de observación.

20 min.

10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

- ¿Quiénes obedecen a la maestra?

DESARROLLO

Se les invita a los niños (as) a formar grupos de cuatro y se les indicara las reglas del juego.

Posteriormente los niños (as) arman las torres con las latas, y delante de las torres se colocará marcas en el piso, una marca lejos de la torre y otra cerca de la torre. Cada equipo se ubica en una de las marcas alternando primero, lanzando desde la marca que está lejos y luego desde la que está cerca. Cada equipo lanzará la pelota tratando de derrumbar la mayor cantidad de latas.

Luego el primero de la fila lanza la pelota hacia la torre de lata, el niño deberá entregar la pelota a su compañero detrás para que este lance nuevamente la pelota, así sucesivamente seguirá pasando la pelota para que cada miembro del equipo pueda derrumbar la torre.



CIERRE

Al finalizar el juego dialogamos y les preguntaremos:

- ¿Qué emociones expresaron durante el juego?
- ¿Qué dificultades tuvieron en el juego? ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron al no poder tumbar las torres de latas?
- ¿Les pareció fácil o difícil?

Latas.

Pelotas
Ficha de observación.

10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

- ¿Cuándo la tortuga se sintió inseguro a quien pedio ayuda?

DESARROLLO

Se presenta el juego “revienta el globo” en el cual se formará 2 grupos y se entregará una cantidad de globos, el primero que termine de reventar los globos será el grupo ganador. Posteriormente los niños (as), se forman en 2 grupos en fila, se coloca 2 sillas frente a las filas y se entrega a cada equipo una bolsa de globos inflados y el juego comienza cuando la música suena. El primer niño (a) de cada equipo tendrá que dirigirse a la silla que esta frente a ellos, llevando un lobo inflado, luego colocara el globo sobre la silla y se sentará hasta lograr que reviente el globo, una vez que logro se debe colocar detrás de la fila así sucesivamente continua el juego.

CIERRE

- ¿De qué trato el juego?
- ¿Cómo se sintieron durante el juego?
- ¿Durante el juego pidieron ayuda? ¿Quién les ayudo?
- ¿Controlaron sus conductas cuando alguien les interrumpió en el juego?
- ¿Cuándo alguien les molesta que hacen?



10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°05: Mata gente

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélide Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto de autocontrol: Los niños (as) expresan sus emociones de manera apropiada asimismo controlan sus emociones cuando están con sus con sus compañeros.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Se les invita a los niños (as) a sentarse en media luna en el patio de la institución, enseguida se le motiva con un cuento: “El semáforo de las emociones”.</p> <div data-bbox="411 1413 916 1688" data-label="Image"> </div> <p>Seguidamente se les interroga las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata el cuento? ○ ¿Qué hizo Dani cuando estaba enojado? ○ ¿Cómo actúan cuando están enojados? ○ ¿Será importante que controlen sus emociones? ¿Por qué? 	<p>Recurso humano. Cuento. Pelota.</p> <p>Equipo de sonido Ficha de observación.</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p>

DESARROLLO

Se explicará las reglas del juego “mata gente” y se elige a 2 niños o niñas, ellos(as) se colocan a cada extremo y a uno de los dos niños(as) se le entrega una pelota; los 2 niños(as) ubicados en cada extremo, con la pelota trataran de que la pelota tope a los niños que están en el medio y ellos trataran de esquivarla. Al niño(a) que topo la pelota queda fuera del juego.

CIERRE

- ¿Cómo se sintieron durante el juego?
- ¿Quiénes se comportaron bien durante el juego?
- ¿Si no controlamos nuestras emociones cuando estamos enojados que pasaría?



10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°06: Juego de sillas

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto autocontrol; resuelve conflictos mediante el dialogo, y controla sus emociones.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en media luna en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y luego se motiva con un cuento (la ira y la resolución de conflictos del conejo).</p> <p style="text-align: center;"> </p> <p>Luego se le menciona las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué enojaba al conejo? ○ ¿Qué les pareció la forma en que el conejo resuelve su enfado? ○ ¿Qué estrategias usan ustedes para controlar su enfado? <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales como: sillas, globos. Luego se coloca el número de las sillas correspondientes a los jugadores menos una, en círculo o en rectángulo. Así mismo se</p>	<p>Recurso humano. Cuento.</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p>

forma dos grupos con todos los componentes del aula. Seguidamente se pondrá música en el patio y los jugadores bailaran y se moverán alrededor de las sillas hasta el momento que la música deje de sonar. Entonces, los jugadores deberán sentarse en las sillas rápidamente. Debido a que no hay el mismo número de alumnado que de las sillas uno de ellos se quedara de pie, dando lugar a que quede eliminado. Así, sucesivamente seguirá el juego hasta que solo quede uno.

CIERRE

Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños (as):

- ¿Cómo se sintieron cuando perdieron en el juego?
- ¿Qué emoción expresaron en el juego?
- ¿Qué dificultades tuvieron durante el juego?



Sillas.
Equipo de
sonido

10 min.

Ficha de
observación.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°07: carrera de cucharas


I. DATOS GENERALES:


INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTORAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto motivación: Los niños (as) se sienten motivado cuando la docente lo recibe con amor, asimismo muestran satisfacción al realizar trabajos en equipo.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Se les invita a los niños (as) a ubicarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller, luego se motiva con un cuento: “El espejo mágico”.</p> <p style="text-align: center;"><u>EL ESPEJO MÁGICO</u></p>  <p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cómo se sintió Mato cuando su mamá lo abrazo? ○ ¿Cómo se sienten cuando la profesora les recibe con amor? ○ ¿Será importante que las personas nos traten con amor? ○ ¿Les gusta trabajar en equipo? </p>	<p>Recurso humano. Cuento.</p>	<p>10 min.</p>

<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Se les comenta en que consiste el juego de carrera de cucharas, para ello se traza una línea como meta y los niños(as) se colocan en una columna a una distancia de 3 metros de la meta, se le entrega una cuchara y un limón a cada participante.</p> <p>La carrera consiste en que cada jugador camina lo más rápido que pueda con una cuchara en la boca y dentro de la cuchara llevara el limón, así mismo el limón no debe de caer. Si el jugador hace caer pierde la carrera de juego y el que llega al meta primero con el limón en la cuchara gana el juego de carreara.</p>	<p>Cucharas. Limones.</p>	<p>20 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <p>Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños(as):</p> <ul style="list-style-type: none">○ ¿Durante el juego se sintieron motivados?○ ¿Cómo trataste a tus compañeros durante el juego?○ ¿Cómo se sintieron al realizar el juego en equipo?○ ¿El equipo ganador como se sintió?○ ¿Les gusto el juego? ¿por qué?○ ¿Qué dificultades tuvieron? <div style="text-align: center;"></div>		<p>Ficha de observación.</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°08: la liga.


I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto motivación; así mismo los niños (as) de 5 años, opinan cuando realizan trabajos en equipo y buscan la manera de mejorar en las actividades que realizan.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y luego se motivará con una canción; (Somos un equipo).</p>  <p>Luego se realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata la canción? ○ ¿Será importante trabajar en equipo? ¿Por qué? ○ ¿Les gustaría trabajar en equipo? 	<p>Recurso humano.</p> <p>Canción.</p>	<p>10 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Seguidamente se organizan en grupos de tres y posteriormente se les explica las reglas del juego.</p> <p>En donde dos niños(as) se ponen en los laterales sujetando la liga con las piernas abiertas de modo que quede un espacio en el medio para saltar. Quien juega tiene que saltar entre las dos cuerdas que</p>	<p>Liga. Silbato.</p>	<p>20 min.</p>

sujetan otras dos niñas(os) en los extremos. Las ligas empiezan a la altura de los tobillos y poco a poco va aumentando la dificultad, subiendo de los tobillos, a las rodillas, cintura, etc. En el momento en que uno falla el ejercicio, pierde pasando a sujetar la liga.

CIERRE

Finalmente, los niños (as) inhalan y exhalan y posteriormente se realiza las siguientes interrogantes:

- ¿Cómo se llamaba el nombre del juego?
- ¿Ayudaste a tu compañero (a)?
- ¿Qué dificultades tuvieron?
- ¿Les gusto trabajar en equipo? ¿Por qué?



Ficha de observación.

10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°09: Juego de sacos


I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 "LLAVINI"
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto motivación: El niño(a) cumple los acuerdos establecidos por la docente.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y se motiva con un cuento "Las normas del aula"</p>  <p>Luego realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trato el cuento? ○ ¿Para que servirán los acuerdos? ○ ¿En qué lugar se establecen los acuerdos? ○ ¿Será importante cumplir los acuerdos? 	<p>Recurso humano. Cuento</p>	<p>10 min.</p>



TALLER N°10: Juego de sogas

I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto empatía, así mismo los niños (as) comprenden sus sentimientos de sus compañeros cuando están tristes, y escuchan a sus demás compañeros(as) cuando lo necesita.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller; luego se les motiva con un cuento, “Hace mucho frío”.</p> <p>Érase una vez un bosque repleto de árboles cubierto de nieve, era invierno y hacía frío, muuuucho frío. Pero un día se despertaron asustados con el ruido de una gran máquina que estaba derribando todos los árboles. Aterrados los animales corrían de un lado a otro intentando salvar a sus familias. Papá ardilla al darse cuenta de lo que ocurría cerró la puerta de su casa. La mamá ardilla preocupada le preguntó: ¿que pasa afuera” y el papá ardilla le contestó: - No te preocupes, nuestro árbol es el más grande y no nos va a pasar nada. Pero mamá ardilla sabiendo que sus vecinos tenían dificultades le dijo: - y nuestros amigos, debemos ayudarles, tenemos espacio, comida... y ellos nos necesitan. El papá ardilla no lo pensó dos veces y corrió a ayudar y llamar a sus vecinos. En un ratito la casa</p>	<p>Recurso humano.</p> <p>Soga.</p> <p>Cinta más</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p>

de la ardilla estaba llena de animales, todos estaban a salvo y tan contentos que parecía que había llegado la primavera.

Luego se le menciona las siguientes interrogantes:

- ¿La mamá ardilla por quienes se preocupaba?
- ¿Quiénes estaban en peligro y quien las ayudo?
- ¿Qué mensaje nos da el cuento?

DESARROLLO

Los niños (as) se organizan en grupos de tres. En donde dos ellos se encargarán de hacer rodar la sogá y cantar y el otro saltará al ritmo de la canción.

Manzanita verde dime,
cuántos años tienes tú,
Yo tengo 5 años, 1,2,3,4,5
Y ahora date una vuelta y sales.

Los niños (as) deben entrar y saltar según la melodía, y después salir. Si uno de los jugadores falla al saltar ocupará uno de los lugares de los niños que se la quedan dando vueltas a la sogá.

CIERRE

Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños (as):

- ¿Qué dificultades tuvieron?
- ¿Ayudaste a tu compañero (a)?
- ¿Cuándo el compañero (a) se hacía el daño como se sintieron?



King.

Ficha de observación.

10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°11: Jugando a la gallinita ciega.


I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto empatía, así mismo se preocupan por el amigo que no llego a clases y ayuda cuando ellos lo necesitan.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y luego se motiva con una canción “Ayudar a los demás”.</p>  <p>Luego se realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata la canción? ○ ¿En qué momento ayudan a sus compañeros(as)? ○ ¿Ayudar a los amigos(as) será importante? ¿Por qué? <p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Seguidamente se les presenta los materiales como: pañuelos, bufandas pequeños y medianos. Luego elegimos a dos niños (as) para el sorteo al que pierde se le</p>	<p>Recurso humano.</p> <p>Canción.</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p>

tapa los ojos a un niño (a) para que sea la gallinita ciega. Posteriormente empieza el juego y se le pregunta la edad y se le da un número de vueltas. Los jugadores le preguntan: Gallinita ciega ¿qué es lo que se te ha perdido?, ella o él responde: Una aguja y un dedal. Los jugadores dicen: Yo lo tengo y no te lo quiero dar. Todos se mueven a su alrededor y la gallinita trata de atrapar a uno. Al lograrlo tiene que decir a quién atrapo. Si lo adivina, ese se convierte en la gallina ciega y se vuelve a empezar de nuevo el juego así sucesivamente.



CIERRE

Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños (as):

- ¿Cuándo nos hacíamos daño que hacíamos?
- ¿Qué es lo que más les gustó del juego?
- ¿Cómo se sintieron con ojos vendados?
- ¿Qué emociones expresaron en el juego?



Pañuelo.

Ficha de observación.

10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°12: la carretilla

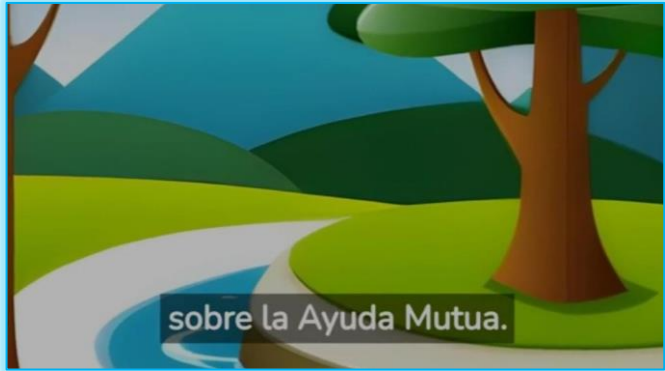
I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 "LLAVINI"
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto empatía, en los niños (as) de 5 años

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y luego se motivará con un cuento "Ayuda mutua".</p> <p style="text-align: center;"><u>AYUDA MUTUA</u></p>  <p>Luego se realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata el cuento? ○ ¿Será importante ayudar a nuestros compañeros cuando ellos necesitan ayuda? 	<p>Recurso humano. Cuento.</p> <p>silbato.</p>	<p>10 min.</p> <p>20 min.</p>



- ¿Trabajar en equipo será importante?
- ¿Te gustaría jugar con todos tus compañeros?

DESARROLLO

Seguidamente se organizan en grupos de dos y posteriormente se les explica las reglas del juego.

En donde uno de ellos se colocará boca abajo en el piso y otro levantará sus piernas. Para poder avanzar el niño que está en el piso deberá caminar con sus manos y el otro niño(a) avanzará caminando, pero sin dejar de sujetar las piernas de su compañero(a).

Luego a la cuenta de tres, los grupos van a salir en forma de carretilla hasta llegar a la meta, después de haber llegado se invierte la acción, el niño que estaba sujetando las piernas se coloca boca abajo y el niño que estaba en el piso sujeta las piernas a su compañero, el primero en llegar al lugar indicado será el equipo ganador.

CIERRE

Finalmente, los niños (as) inhalan y exhalan y posteriormente se realiza las siguientes interrogantes:

- ¿De qué trato el juego?
- ¿Ayudaste a tu compañero durante el juego?
- ¿Cómo te sentiste cuando ayudaste a tu compañero?
- ¿Les gusto trabajar en equipo?

10 min.

Ficha de observación.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°13: Juego de tejo


I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales, y agradece cuando alguien lo ayuda, e interactúa bien con sus compañeros(as).

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Se les invita a los niños (as) a ubicarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller, se motivará con una canción; (gracias).</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Luego se le menciona las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata la canción? ○ ¿Qué valores nos menciona la canción? ○ ¿Cuándo alguien nos ayuda será importante agradecer? ○ ¿Por qué? 	<p>Recurso humano.</p> <p>Canción.</p>	<p>10 min.</p>
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Los niños (as) se organizan en grupos de 5 cada grupo dibuja en el suelo, con una tiza el diagrama para jugar al tejo, compuesto por figuras geométricas con números de 1 al 10.</p> <p>Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe</p>	<p>Piedra plana.</p> <p>Tiza.</p>	<p>20 min.</p>

situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y lanzarla. El cuadro en el que se caiga se denomina casa y no se puede pisar. El niño (a) comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadros, o con los 2 pies si se trata de un cuadro doble. El objetivo es pasar la piedra de la figura geométrica a la otra, hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida.

Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadro, se pierde del turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego

CIERRE

Una vez finalizado el juego se les evalúa a los niños (as):

- ¿Qué es lo que más les gustó del juego?
- ¿El grupo ganador como se sintió?
- ¿Qué dificultades tuvieron en el juego?



Ficha de observación.

10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°14: El lobo


I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales: Los niños(as) muestran interés al socializarse con sus demás compañeros asimismo les gusta trabajar en equipo.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en círculo en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller y luego se motiva con un cuento “La importancia del trabajo en equipo”.</p> <p style="text-align: center;"><u>LA IMPORTANCIA DEL TRABAJO EN EQUIPO</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Luego se realiza las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata el cuento? ○ ¿Cómo las dos hormigas lograron trasladar la hoja? ○ ¿Cuándo alguien necesita ayuda trabajan en equipo? 	<p>Recurso humano. Cuento.</p>	<p>10 min.</p>



<ul style="list-style-type: none">○ ¿Será importante trabajar en equipo?		
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Seguidamente se les explica las reglas del juego y se escoge dos niños, luego se realiza el sorteo con la moneda el que gana será el lobo, el cual se sitúa en el centro del patio, mientras que todos los demás se colocan en un extremo. El lobo dice: ¿Quién teme al lobo?, y los jugadores contestan: “yo no”. E intentan pasar del extremo en que se encuentran, al contrario. Si en el intento es tocado alguno de los jugadores por el lobo, éste se queda en el centro formando una muralla para impedir el paso de los jugadores. Finalmente se debe quedarse solo un niño(a) para que sea el ganador y vuelva a ser el lobo para jugar de nuevo.</p>	silbato. Ficha de observación.	20 min.
<p style="text-align: center;"><u>CIERRE</u></p> <ul style="list-style-type: none">○ ¿Cómo juraron?○ ¿Durante el juego trabajaron en equipo?○ ¿Les gusto jugar en equipo?○ ¿Qué dificultades tuvieron?		10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.

TALLER N°15: Jugando a las escondidas


I. DATOS GENERALES:

INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°	275 “LLAVINI”
EDAD	5 AÑOS
DIRECTORA	Elizabeth Ramos Churata
DOCENTE DE AULA	Elizabeth Ramos Churata
EJECUTURAS	Feliciana Nélica Phuña Tipo Ros Mery Grande Coari

II. OBJETIVO:

El objetivo del taller es identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales; y le gusta trabajar en equipo, demuestra amistad a las personas que están dentro del colegio.

III. DESARROLLO DEL TALLER:

Proceso metodológico	Materiales	Tiempo
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Para dar inicio con el taller se les invita a los niños (as) a sentarse en media luna en el patio de la institución, recordamos las normas de convivencia para llevar a cabo el taller. Luego escuchan atentamente el cuento: “EL PAIS DEL SILENCIO”.</p>  <p>Posteriormente se le cuestiona las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿De qué trata el cuento? ○ ¿Cómo caminaba la gente? ○ ¿Por qué no hacían ruido? 	Recurso humano.	10 min.
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Posteriormente se les da a conocer el juego. Luego mediante una dinámica “papa se quemó” se elige de forma democráticamente a un niño (a) quien buscara a los de más. El niño (a) elegido tendrá que contar con los ojos cerrados hasta el número</p>	<p>maskaras. silbato.</p>	20 min.



que se decida.

Seguidamente los niños (as) que se van a esconder tendrán que hacerlo de manera silenciosa (en puntas de pies). Al terminar de contar, el niño (a) debe avisar diciendo "ya voy" y comenzar a buscar a los demás, si uno de los niños quiere ganar el juego y salvarse de ser encontrado, tiene que correr donde se estaba contando "llamado casa" y tocarlo.

Una variante del juego consiste en el que el niño que busca no debe tocar a quien encuentre, sino regresar al lugar donde estaba contando, tocarlo y decir el nombre de la niña (o).

CIERRE

Finalmente, los niños (as) inhalan y exhalan y posteriormente se realiza las siguientes interrogantes:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Qué dificultades tuvieron?
- ¿Cómo se sintieron cuándo no lograron llegar a la meta?
¿Por qué?
- ¿Qué emociones expresaron?

Ficha de observación.

10 min.

IV. BIBLIOGRAFÍA:

- Dirección General de Educación Básica Regular (2019). *La Planificación en la educación Inicial: Guía de orientaciones* (1ra ed.), Perú: Ministerio de educación.
- Ministerio de Educación (2016). *Currículo Nacional*. Lima: MINEDU.



Ficha técnica de observación

FICHA TÉCNICA DEL TEST: “ESCALA DE PERCEPCIÓN SOBRE INTELIGENCIA EMOCIONAL” – PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA

Datos informativos:

1. Denominación : Evaluación
2. Tipo de Instrumento : Ficha de observación
3. Institución : I.E.I. N° 275 – Llavini de la ciudad de Puno
4. Fecha de Aplicación : del 05 de octubre al 15 de diciembre del 2023
5. Autores del proyecto : Ros Mery Grande Coari
Feliciano Nelida Phuña Tipo
6. Medición : Inteligencia emocional (autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales).
7. Administración : Niños de nivel inicial
8. Edad : 5 años
9. Tiempo de Aplicación : 15 a 20min.
10. Forma de Aplicación : Individual
11. Autor : Goleman (1995)
12. Adaptación : Grecia Utani (2019)

Objetivos:

Evaluar las reacciones emocionales de los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 “Llavini” de la ciudad de Puno, 2023.

Conocer el nivel de inteligencia emocional (autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales) en la que se encuentra los niños y niñas.

Capacidades específicas a evaluarse:

1. Inteligencia emocional (autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales).

Instrucciones:

1. La ficha de observación, consta de 24 ítems, correspondiente a cinco dimensiones: autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales.

2. para la primera dimensión se tiene 4 ítems, para la segunda 5, para la tercera 5, para la cuarta 5 y para la quinta 5 ítems.

Evaluación:

- Cada ítem es evaluado en tres categorías:

- ✓ Siempre = 3 pts.
- ✓ A veces = 2 pts.
- ✓ Nunca = 1 pt.

Niveles:

Para la dimensión: Autoconciencia

Niveles	Puntuaciones	Interpretación
Bajo	De 4 a 8 pts.	Necesita ayuda



Medio	De 9 a 12 pts.	Tiene un nivel promedio de Inteligencia Emocional
Alto	De 13 a 16 pts.	Tiene probablemente Inteligencia Emocional Superior

Para las dimensiones: Autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales

Niveles	Puntuaciones	Interpretación
Bajo	De 5 a 10 pts.	Necesita ayuda
Medio	De 11 a 15 pts.	Tiene un nivel promedio de Inteligencia Emocional
Alto	De 16 a 20 pts.	Tiene probablemente Inteligencia Emocional Superior

Nivel de Inteligencia emocional total

Niveles	Puntuaciones	Interpretación
Bajo	De 0 a 24pts.	Necesita ayuda
Medio	De 25 a 48 pts.	Tiene un nivel promedio de Inteligencia Emocional
Alto	De 49 a 72 pts.	Tiene probablemente Inteligencia Emocional Superior

Validez y confiabilidad:

Validez: Está se realizó a través de juicio de experto.

Confiabilidad: Se utilizó el Coeficiente Alfa de Cronbach



Ficha de evaluación de talleres

FICHA TÉCNICA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS TALLERES DE APRENDIZAJE

Datos informativos:

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. Denominación | : Evaluación |
| 2. Tipo de Instrumento | : Ficha de observación |
| 3. Institución | : I.E.I. N° 275 – Llavini de la ciudad de Puno |
| 4. Fecha de Aplicación | : Del 23 octubre al 30 de noviembre del 2023 |
| 5. Autores del proyecto | : Ros Mery Grande Coari
: Feliciana Nelida Phuña Tipo |
| 6. Medición | : Aplicación de los Juegos Tradicionales. |
| 7. Administración | : Niños de nivel inicial |
| 8. Edad | : 5 años |
| 9. Tiempo de Aplicación | : Cada taller dura de 30 a 40 min. |
| 10. Forma de Aplicación | : Individual |

Instrucciones:

Los talleres de aprendizaje serán desarrollados por las ejecutoras de la investigación, los mismos que están distribuido en 15 talleres.

Evaluación:

- Cada ítem es evaluado en tres categorías:
 - ✓ Logro = 3 pts.
 - ✓ Proceso = 2 pts.
 - ✓ Inicio = 1 pt.

Talles de Aprendizaje:

Nro.	Nombre del Taller	Indicadores	Promedio del puntaje obtenido
1	Juego de yackses	El niño reconoce cuando hace algo malo pidiendo disculpas y reconoce sus propios sentimientos.	
2	Juego de trompos	Los niños(as) reconocen sus propios sentimientos y reconocen cuando no obedece a su profesora.	
3	Juego de tumba latas	Los niños (as) reconocen cuando no obedecen a su profesora y los sentimientos de sus compañeros (as).	
4	Revienta el globo	Los niños(as) controlan conductas impulsivas cuando un compañero lo molesta y cuando se sienten inseguro, buscan apoyo de un adulto.	
5	Mata gente	Los niños (as) expresan sus emociones de manera apropiada asimismo controlan sus emociones cuando están con sus con sus compañeros	
6	Juego de sillas	Los niños(as) resuelve conflictos mediante el dialogo, y controla sus emociones.	
7	Carrera de cucharas	Los niños (as) se sienten motivado cuando la docente lo recibe con amor, asimismo muestran satisfacción al realizar trabajos en equipo.	



8	La liga	Los niños (as) de 5 años, opinan cuando realizan trabajos en equipo y buscan la manera de mejorar en las actividades que realizan
9	Juego de sacos	El niño(a) cumple los acuerdos establecidos por la docente
10	Juego de sogas	Los niños (as) comprenden sus sentimientos de sus compañeros cuando están tristes, y escuchan a sus demás compañeros(as) cuando lo necesita
11	Jugando a la gallinita ciega	Los niños(as) se preocupan por el amigo que no llego a clases y ayuda cuando ellos lo necesitan
12	La carretilla	Los niños(as) presentan empatía, en los niños (as) de 5 años
13	Juego de tejo	Los niños(as) agradecen cuando alguien lo ayuda, e interactúa bien con sus compañeros(as).
14	El lobo	Los niños(as) muestran interés al socializarse con sus demás compañeros asimismo les gusta trabajar en equipo
15	Jugando a las escondidas	A los niños(as) les gusta trabajar en equipo, demuestra amistad a las personas que están dentro del colegio

Validez y confiabilidad:

Validez: Está se realizó a través de juicio de experto.

Confiabilidad: Se utilizó el Coeficiente Alfa de Cronbach



ANEXO 3: Validación del instrumento

FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre del experto : Dr. Guillermo Antonio Zevallos Mendoza. Psicologo.
 1.2 Actividad laboral del experto : UNIVERSIDAD NACIONAL DE ALTIPLANO
 1.3 Institución laboral del experto: UNA - Puno
 1.4 Nombre del instrumento : Escala de percepción sobre inteligencia emocional
 1.5 Autor del instrumento : Goleman (1995)

II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Ponderación: Pésimo(P)= 0.0 Deficiente(D) = 0.5 Regular(R) = 1.0 Bueno(B) = 1.5 Excelente(E) = 2.0

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	P	D	R	B	E
	0.0	0.5	1.0	1.5	2.0
1. CLARIDAD: Los ítems o las preguntas están redactados con claridad y son coherentes a los indicadores de la variable que se quiere investigar, es decir, cada indicador está expresado en un ítem o en una pregunta.				X	
2. OBJETIVIDAD: Los ítems o las preguntas están redactados en forma de indicadores observables o medibles y, en conjunto, pueden ser tratados estadísticamente para probar la hipótesis según el diseño correspondiente.				X	
3. ACTUALIDAD: Los ítems o las preguntas corresponden a las formas actuales de formulación de los instrumentos de investigación científica (pueden ser cerradas, abiertas o mixtas, según sea el caso).				X	
4. ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems o preguntas tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación y, sobre todo, guardan relación con el orden de los indicadores de la variable respectiva.				X	
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems o preguntas corresponde a la cantidad de indicadores de la variable que se pretende medir y cuya operación se encuentra en el sistema de variables (cuadro).				X	
6. COHERENCIA SEMÁNTICA: Los ítems o preguntas del instrumento de investigación permiten recoger los datos necesarios para probar la hipótesis o las hipótesis planteadas en la investigación.				X	
7. CONSISTENCIA TEÓRICA: Los ítems o preguntas se sustentan en el marco teórico desarrollado y son coherentes para el propósito de la prueba de hipótesis correspondiente.				X	
8. METODOLOGÍA: Este instrumento de investigación corresponde a la técnica apropiada para recoger los datos necesarios y confiables de la variable a investigarse.				X	
9. ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos: título, encabezamiento o parte informativa, cuerpo (conjunto de ítems) antecedido por la instrucción correspondiente.				X	



10. ORIGINALIDAD: Este instrumento es una elaboración propia con todos los criterios metodológicos básicos de elaboración, de lo contrario, es un instrumento ya utilizado (validado), cuya fuente se menciona al final.				X	
PUNTAJES PARCIALES				15	
PROMEDIO FINAL				15	

III. DECISIÓN DEL EXPERTO:

El instrumento debe ser reformulado [01-10] ()

El instrumento requiere algunos reajustes [11-13] ()

El instrumento es adecuado [14-17] (X)

El instrumento es excelente [18-20] ()

IV. RECOMENDACIONES (para mejorar o reajustar el instrumento):

.....
 EL INSTRUMENTO PUEDE OPCIONARSE.


 Dr. GUILLERMO ZEVALLOS MENDOZA
 PSICÓLOGO
 C.Ps.P. 0759
 Firma y Posfirma

Puno, 12 de septiembre del 2023



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre del experto : Dra. Sarita Duran Chambilla
- 1.2 Actividad laboral del experto: Docente en EPEI
- 1.3 Institución laboral del experto: Universidad Nacional del Altiplano - Puno
- 1.4 Nombre del instrumento : Escala de percepción sobre inteligencia emocional
- 1.5 Autor del instrumento : Goleman (1995)

II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Ponderación: Pésimo(P)= 0.0 Deficiente(D) = 0.5 Regular(R) = 1.0 Bueno(B) = 1.5 Excelente(E) = 2.0

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	P	D	R	B	E
	0.0	0.5	1.0	1.5	2.0
1. CLARIDAD: Los ítems o las preguntas están redactados con claridad y son coherentes a los indicadores de la variable que se quiere investigar, es decir, cada indicador está expresado en un ítem o en una pregunta.				X	
2. OBJETIVIDAD: Los ítems o las preguntas están redactados en forma de indicadores observables o medibles y, en conjunto, pueden ser tratados estadísticamente para probar la hipótesis según el diseño correspondiente.				X	
3. ACTUALIDAD: Los ítems o las preguntas corresponden a las formas actuales de formulación de los instrumentos de investigación científica (pueden ser cerradas, abiertas o mixtas, según sea el caso).				X	
4. ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems o preguntas tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación y, sobre todo, guardan relación con el orden de los indicadores de la variable respectiva.				X	
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems o preguntas corresponde a la cantidad de indicadores de la variable que se pretenden medir y cuya operación se encuentra en el sistema de variables (cuadro).				X	
6. COHERENCIA SEMÁNTICA: Los ítems o preguntas del instrumento de investigación permiten recoger los datos necesarios para probar la hipótesis o las hipótesis planteadas en la investigación.				X	
7. CONSISTENCIA TEÓRICA: Los ítems o preguntas se sustentan en el marco teórico desarrollado y son coherentes para el propósito de la prueba de hipótesis correspondiente.				X	
8. METODOLOGÍA: Este instrumento de investigación corresponde a la técnica apropiada para recoger los datos necesarios y confiables de la variable a investigarse.				X	
9. ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos: título, encabezamiento o parte informativa, cuerpo (conjunto de ítems) antecedido por la instrucción correspondiente.				X	



FICHA DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Nombre del experto : Dra. Nelly Olga Zela Payi
- 1.2 Actividad laboral del experto: Docente en EPEI
- 1.3 Institución laboral del experto: Universidad Nacional del Altiplano - Puno
- 1.4 Nombre del instrumento : Escala de percepción sobre inteligencia emocional
- 1.5 Autor del instrumento : Goleman (1995)

II. EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO

Ponderación: Pésimo(P)= 0.0 Deficiente(D) = 0.5 Regular(R) = 1.0 Bueno(B) = 1.5 Excelente(E) = 2.0

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	P	D	R	B	E
	0.0	0.5	1.0	1.5	2.0
1. CLARIDAD: Los ítems o las preguntas están redactados con claridad y son coherentes a los indicadores de la variable que se quiere investigar, es decir, cada indicador está expresado en un ítem o en una pregunta.				X	
2. OBJETIVIDAD: Los ítems o las preguntas están redactados en forma de indicadores observables o medibles y, en conjunto, pueden ser tratados estadísticamente para probar la hipótesis según el diseño correspondiente.				X	
3. ACTUALIDAD: Los ítems o las preguntas corresponden a las formas actuales de formulación de los instrumentos de investigación científica (pueden ser cerradas, abiertas o mixtas, según sea el caso).				X	
4. ORGANIZACIÓN: La formulación de los ítems o preguntas tiene una secuencia lógica según el tipo de investigación y, sobre todo, guardan relación con el orden de los indicadores de la variable respectiva.				X	
5. COHERENCIA ESTRUCTURAL: La cantidad de ítems o preguntas corresponde a la cantidad de indicadores de la variable que se pretenden medir y cuya operación se encuentra en el sistema de variables (cuadro).				X	
6. COHERENCIA SEMÁNTICA: Los ítems o preguntas del instrumento de investigación permiten recoger los datos necesarios para probar la hipótesis o las hipótesis planteadas en la investigación.				X	
7. CONSISTENCIA TEÓRICA: Los ítems o preguntas se sustentan en el marco teórico desarrollado y son coherentes para el propósito de la prueba de hipótesis correspondiente.				X	
8. METODOLOGÍA: Este instrumento de investigación corresponde a la técnica apropiada para recoger los datos necesarios y confiables de la variable a investigarse.				X	
9. ESTRUCTURA FORMAL: El instrumento contiene todos los elementos estructurales básicos: título, encabezamiento o parte informativa, cuerpo (conjunto de ítems) antecedido por la instrucción correspondiente.				X	



10. ORIGINALIDAD: Este instrumento es una elaboración propia con todos los criterios metodológicos básicos de elaboración, de lo contrario, es un instrumento ya utilizado (validado), cuya fuente se menciona al final.				X	
PUNTAJES PARCIALES				15	
PROMEDIO FINAL	15				

III. DECISIÓN DEL EXPERTO:

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

IV. RECOMENDACIONES (para mejorar o reajustar el instrumento):

El instrumento puede aplicarse

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Puno, 18 de septiembre de 2023

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO



Dra. Nancy Olga Zela Payi
DOCTORA EN EDUCACIÓN

Firma y Posfirma

ANEXO 4: Panel fotográfico

Foto 1.

Los niños (as) están jugando con el trompo.



Foto 2.

Los niños (as) están jugando a tumba latas



Foto 3.

Los niños (as) están jugando revienta globos.



Foto 4.

Los niños (as) están jugando el juego de las sillas.



Foto 5.

Los niños (as) están jugando el juego de sogas.



Foto 6.

Los niños (as) están jugando el juego de carretilla.



ANEXO 5: Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Hipótesis	Objetivos	Variables	Dimensiones	Indicadores	Métodos y pruebas estadísticas
<p>Problema general ¿De qué manera los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023?</p>	<p>Hipótesis general La aplicación de los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en niños de 5 años (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.</p>	<p>Objetivo general Determinar la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la inteligencia emocional en niños de 5 años (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.</p>	<p>Variable Independiente Talleres Juegos tradicionales</p>	<p>El juego motor</p>	<ul style="list-style-type: none"> Diversidad de actividades Progresión de dificultad Inclusión y adaptación 	<ul style="list-style-type: none"> Enfoque de estudio Enfoque cuantitativo Tipo de estudio Experimental Diseño de estudio: Pre experimental Población y IEI Llavini Nro. 275 Muestra 25 niños Instrumentos: Test de inteligencia emocional Variable independiente Juegos tradicionales Variable dependiente
<p>Problema específico • ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia son eficientes en la inteligencia emocional en el aspecto de autoconciencia, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023? • ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia son mejoraran en la inteligencia emocional en el aspecto de autocontrol, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023? • ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia optimizan la inteligencia emocional en el aspecto de motivación, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023? • ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia contribuyen en la inteligencia emocional en el aspecto de</p>	<p>Hipótesis específica • Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en el aspecto de autoconciencia en un nivel medio en niños de 5 años (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023. • Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en un nivel medio autocontrol en niños de 5 años (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023. • Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en un nivel medio motivación en niños de 5 años (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023. • Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en el aspecto de</p>	<p>Objetivo específico • Identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto autoconciencia en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023. • Identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto autocontrol en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial Nro. 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023. • Identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto motivación en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023. • Identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto empatía en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.</p>	<p>Variable Dependiente Inteligencia emocional</p>	<p>Juego social Juego cognitivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación afectiva Empatía y respeto Colaboración y trabajo en equipo Razonamiento lógico Memoria y atención Habilidades de resolución de juegos Creatividad Reconocimiento de si mismo Conciencia corporal Expresión emocional Reflexión sobre sus acciones Espera su turno Cumplimiento de reglas y normas Toma de decisiones Planificación y organización Participación activa Persistencia Búsqueda de desafíos Interés intrínseco Reconocimiento de emociones Compartir y cooperar 	

<p>empatía, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿De qué manera los juegos tradicionales como estrategia influyen en la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales, en los niños (as) de 5 años de la IEI N° 275, Llavini de la ciudad de Puno, 2023? 	<p>empatía en un nivel medio en niños de 5 años (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los juegos tradicionales optimizan la inteligencia emocional en el aspecto de habilidades sociales en un nivel medio en niños de 5 años (as) de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023. 	<p>Identificar el nivel de inteligencia emocional en el aspecto habilidades sociales en los niños (as) de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno, 2023.</p>	<p>Empatía</p> <p>Habilidades sociales</p>	<p>Sensibilidad hacia los demás</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayuda y consuelo • Interacción con pares • Comunicación verbal • Resolución de conflictos • Inclusión y aceptación de la diversidad 	<p>Inteligencia emocional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño estadístico T Studen Análisis de resultado Microsoft Excel Paquete estadístico SPSS.
--	--	---	--	---	---



ANEXO 6: Constancia de ejecución del proyecto de investigación



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE PUNO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°275
"VICTORIA BARCIA BONIFFATTI" LLAVINI – PUNO



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE TESIS

La que suscribe Directora de la Institución Educativa Inicial N° 275 "Victoria Barcia Boniffatti" Llavini de la ciudad de Puno.

HACE CONSTAR QUE:

ROS MERY GRANDE COARI con DNI 73523030, y **FELICIANA NELIDA PHUÑA TIPO** con DNI 61692218, ambas egresadas de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Escuela Profesional de Educación Inicial de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno, han realizado su Ejecución de Proyecto de tesis Denominado "**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA OPTIMIZAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS(AS) DE 5 AÑOS**" realizando dicha ejecución a partir de del 5 de octubre al 15 de diciembre del presente año, en nuestra Institución Educativa Inicial N° 275 Llavini de la ciudad de Puno.

Durante su permanencia en esta Institución Educativa demostraron eficacia, iniciativa, puntualidad, responsabilidad y empatía.

Se otorga la presente constancia a solicitud de las interesadas para los fines que consideren conveniente.

Puno, 18 de diciembre del 2023.



Elizabeth Ramos Churata
DIRECTORA



ANEXO 7: Declaración de autenticidad de tesis



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Feliciana Nelida Phuña Tipo
identificado con DNI 61692218 en mi condición de egresado de:

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

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

"LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA OPTIMIZAR LA INTELIGENCIA
EMOCIONAL EN LOS NIÑOS(A) DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 276 LLAVINE DE LA CIUDAD DE PUNO, 2023"

Es un tema original.

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

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

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

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 15 de Abril del 20

FIRMA (obligatoria)



Huella



DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Por el presente documento, Yo Ros Mery Grande Loari
identificado con DNI 73523030 en mi condición de egresado de:

Escuela Profesional, Programa de Segunda Especialidad, Programa de Maestría o Doctorado
EDUCACIÓN INICIAL

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

" LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA OPTIMIZAR LA INTELIGENCIA
EMOCIONAL EN LOS NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
INICIAL N° 275 LLAUSHI DE LA CIUDAD DE PUNO, 2023 "

Es un tema original.

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

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

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

En caso de incumplimiento de esta declaración, me someto a las disposiciones legales vigentes y a las sanciones correspondientes de igual forma me someto a las sanciones establecidas en las Directivas y otras normas internas, así como las que me alcancen del Código Civil y Normas Legales conexas por el incumplimiento del presente compromiso

Puno 15 de Abril del 2024

FIRMA (obligatoria)



Huella



ANEXO 8: Autorización para el depósito de tesis en el repositorio institucional



Universidad Nacional
del Altiplano Puno



Vicerrectorado
de Investigación



Repositorio
Institucional

AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Ros Mery Grande Loari
identificado con DNI 73523030 en mi condición de egresado de:

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

EDUCACIÓN INICIAL
informo que he elaborado el/la Tesis o Trabajo de Investigación denominada:

"LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA OPTIMIZAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 296 LLAVINI DE LA SIERRA DE PUÑO, 2023"

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 15 de Abril del 2024


FIRMA (obligatoria)



Huella



AUTORIZACIÓN PARA EL DEPÓSITO DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Por el presente documento, Yo Feliciana Nelida Phuña Tijo identificado con DNI 61692213 en mi condición de egresado de:

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

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

" LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA OPTIMIZAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS (AS) DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 275 UAZINI DE LA CIUDAD DE PUNO, 2023 "

para la obtención de Grado, Título Profesional o Segunda Especialidad.

Por medio del presente documento, afirmo y garantizo ser el legítimo, único y exclusivo titular de todos los derechos de propiedad intelectual sobre los documentos arriba mencionados, las obras, los contenidos, los productos y/o las creaciones en general (en adelante, los "Contenidos") que serán incluidos en el repositorio institucional de la Universidad Nacional del Altiplano de Puno.

También, doy seguridad de que los contenidos entregados se encuentran libres de toda contraseña, restricción o medida tecnológica de protección, con la finalidad de permitir que se puedan leer, descargar, reproducir, distribuir, imprimir, buscar y enlazar los textos completos, sin limitación alguna.

Autorizo a la Universidad Nacional del Altiplano de Puno a publicar los Contenidos en el Repositorio Institucional y, en consecuencia, en el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto, sobre la base de lo establecido en la Ley N° 30035, sus normas reglamentarias, modificatorias, sustitutorias y conexas, y de acuerdo con las políticas de acceso abierto que la Universidad aplique en relación con sus Repositorios Institucionales. Autorizo expresamente toda consulta y uso de los Contenidos, por parte de cualquier persona, por el tiempo de duración de los derechos patrimoniales de autor y derechos conexos, a título gratuito y a nivel mundial.

En consecuencia, la Universidad tendrá la posibilidad de divulgar y difundir los Contenidos, de manera total o parcial, sin limitación alguna y sin derecho a pago de contraprestación, remuneración ni regalía alguna a favor mío; en los medios, canales y plataformas que la Universidad y/o el Estado de la República del Perú determinen, a nivel mundial, sin restricción geográfica alguna y de manera indefinida, pudiendo crear y/o extraer los metadatos sobre los Contenidos, e incluir los Contenidos en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

Autorizo que los Contenidos sean puestos a disposición del público a través de la siguiente licencia:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

En señal de conformidad, suscribo el presente documento.

Puno 15 de Abril del 20

FIRMA (obligatoria)



Huella