

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**

## **ESCUELA DE POSGRADO**



### **UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN**

#### **PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS**

#### **TESIS:**

**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA POTENCIAR EL  
DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO  
DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 17459,  
SARGENTO LORES, JAÉN, CAJAMARCA – 2021**

Para optar el Grado Académico de

**MAESTRO EN CIENCIAS**

**MENCIÓN: DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

Presentada por:

**Bachiller: CINTHYA ELIZABETH GUERRERO GONZALES**

Asesor:

**Mg. SANTOS AUGUSTO CHÁVEZ CORREA**

Cajamarca, Perú

2022

COPYRIGHT © 2022 by  
**CINTHYA ELIZABETH GUERRERO GONZALES**  
Todos los derechos reservados

# **UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**

## **ESCUELA DE POSGRADO**



### **UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN**

### **PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS**

#### **TESIS APROBADA:**

**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA POTENCIAR EL  
DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO  
DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 17459,  
SARGENTO LORES, JAÉN, CAJAMARCA – 2021**

Para optar el Grado Académico de

**MAESTRO EN CIENCIAS**

**MENCIÓN: DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

Presentada por:

**Bachiller: CINTHYA ELIZABETH GUERRERO GONZALES**

#### **JURADO EVALUADOR**

Mg. Santos Augusto Chávez Correa  
Asesor

Dra. Leticia Noemí Zavaleta Gonzáles  
Jurado Evaluador

Dra. Irma Agustina Mostacero Castillo  
Jurado Evaluador

M.Cs. Cecilio Enrique Vera Viera  
Jurado Evaluador

**Cajamarca, Perú**

**2022**



**Universidad Nacional de Cajamarca**  
LICENCIADA CON RESOLUCIÓN DE CONSEJO DIRECTIVO N° 080-2018-SUNEDU/CD  
**Escuela de Posgrado**  
CAJAMARCA - PERU



**PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIAS**  
**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

Siendo las dieciséis horas, del día 23 de junio del dos mil veintidós, reunidos en el Auditorio de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, el Jurado Evaluador presidido por la Dra. **LETICIA NOEMÍ ZAVALETA GONZÁLES**, Dra. **IRMA AGUSTINA MOSTACERO CASTILLO**, M. Cs. **CECILIO ENRIQUE VERA VIERA**, y en calidad de Asesor el **Mg. SANTOS AUGUSTO CHÁVEZ CORREA**, Actuando de conformidad con el Reglamento Interno y el Reglamento de Tesis de Maestría de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, se dio inicio a la Sustentación de la Tesis titulada "**PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA POTENCIAR EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 17459, SARGENTO LORES, JAÉN, CAJAMARCA - 2021**", presentada por la Bach. en Educación, con Mención en Docencia e Investigación Educativa. **CINTHYA ELIZABETH GUERRERO GONZALES**.

Realizada la exposición de la Tesis y absueltas las preguntas formuladas por el Jurado Evaluador, y luego de la deliberación, se acordó... Aprobada con la calificación de Dieciséis (17) la mencionada Tesis; en tal virtud, la **Bach. en Educación con Mención en Docencia e Investigación Educativa. CINTHYA ELIZABETH GUERRERO GONZALES**, está apta para recibir en ceremonia especial el Diploma que lo acredita como **MAESTRO EN CIENCIAS**, de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación, con Mención en **DOCENCIA E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

Siendo las 5:30 p.m. horas del mismo día, se dio por concluido el acto.

.....  
**Mg Santos Augusto Chávez Correa**  
Asesor

.....  
**Dra. Leticia Noemí Zavaleta González**  
Jurado Evaluador

.....  
**Dra. Irma Agustina Mostacero Castillo**  
Jurado Evaluador

.....  
**M. Cs. Cecilio Enrique Vera Viera**  
Jurado Evaluador

## **DEDICATORIA**

Dedico el presente trabajo de investigación, a mi madre que me guía desde la presencia del altísimo señor, a mi padre por su apoyo moral, mis hermanos, maestros y amigos que con su apoyo pude dar un paso más en este camino de formación de profesional.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a los maestros de la prestigiosa Universidad de Cajamarca que con sus enseñanzas forjaron en mí: valores, conocimientos, competencias que ha contribuido en mi formación profesional, lo cual se ve reflejado en el campo laboral en el cual me desempeño, mi más sincero agradecimiento a todos ellos.

## **EPIGRAFE**

*No permitas que el ruido de las opiniones ajenas silencie tu voz interior. Y, lo que es más importante, ten coraje de hacer lo que dicte tu corazón y tu intuición. De algún modo, ya sabes aquello en lo que realmente quieres convertirte.*

**Daniel Goleman.**

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
EPIGRAFE.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
LISTA DE TABLAS .....	xi
LISTA DE ABREVIATURAS .....	xii
RESUMEN.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	xv

### CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema .....	01
1.2. Formulación del problema.....	06
1.3. Justificación e importancia .....	07
1.3.1. Justificación teórica.....	07
1.3.2. Justificación práctica .....	08
1.3.3. Justificación metodológica .....	09
1.4. Delimitación de la investigación .....	09
Epistemológica.....	09
Espacial .....	10
Temporal .....	10
1.5. Limitaciones .....	10
1.6. Objetivos.....	10
1.6.1. Objetivo general .....	10
1.6.2. Objetivos específicos.....	11

### CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	12
2.2. Marco epistemológico .....	17
2.3. Bases teóricas – científicas de la investigación .....	19
I.- Aproximaciones teóricas a los juegos tradicionales .....	19
1.- Teorías del juego.....	19
1.1.- Teoría sociocultural de Vygotski .....	19



1.2.- Teoría del juego según Piaget .....	21
2.- Definición de los juegos tradicionales .....	24
3.- Características .....	26
4.- Importancia .....	27
5.- Dimensiones del juego.....	29
5.1.- Identidad personal .....	29
5.2.- Creatividad .....	30
5.3.- Participación.....	32
5.4.- Automotivación .....	33
6.- Programa de juegos tradicionales .....	34
II.- Aproximaciones teóricas al Desarrollo emocional .....	34
1.- Teorías asociadas al desarrollo emocional.....	34
1.1.- Teoría del Aprendizaje socioemocional (ASE) MINEDU .....	34
1.2.- Teoría de Daniel Goleman .....	37
1.3.- Teoría de Mayer y Salovey .....	40
2.- Definición del Desarrollo emocional .....	43
2.1.- ¿Qué son las emociones?.....	44
3.- Dimensiones del desarrollo emocional .....	45
3.1.- Conocimiento de sí mismo.....	45
3.2.- Autorregulación .....	46
3.3.- Automotivación.....	47
3.4.- Empatía .....	48
3.5.- Habilidades Sociales .....	50
4.- Importancia del desarrollo emocional en la infancia .....	51
5.- Desarrollo emocional del niño del 6 a 8 años .....	52
2.4. Definición de terminos basicos.....	53

### **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

3.1. Caracterización y contextualización de la investigación .....	57
3.1.1. Ubicación geográfica.....	57
3.1.2. Características demográficas y socioeconómicas .....	58
3.1.3. Características culturales y ambientales.....	58
3.2. Hipótesis de la investigación.....	58
Hipótesis general.....	58

Hipótesis específicas .....	58
3.3. Variables .....	59
Variable independiente : Juegos tradicionales .....	59
Dimensiones .....	59
3.4. Matriz de Operacionalización de variables .....	60
3.5. Población, muestra, unidad de análisis y unidades de observación .....	62
3.6. Unidad de análisis y observación .....	63
3.7. Métodos de la investigación.....	63
3.8. Tipo de investigación .....	64
3.9. Nivel de investigación.....	65
3.10. Diseño de la investigación .....	65
3.11. Técnicas e instrumentos de recopilación de información .....	66
3.12. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información .....	67
3.13. Validez y confiabilidad .....	67
<b>CAPÍTULO V: RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	
Resultados y discusiones .....	69
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>77</b>
<b>SUGERENCIAS .....</b>	<b>78</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>79</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>83</b>
ANEXO 1: INSTRUMENTO VD.....	83
ANEXO 2: INSTRUMENTO VI .....	87
ANEXO 3: VALIDACION .....	89
ANEXO 4: MATRIZ DE CONSISTENCIA .....	97
ANEXO 5: PROPUESTA DE MEJORA .....	98

## LISTA DE TABLAS

Tabla 1. <i>Matriz de operacionalización de variables</i> .....	60
Tabla 2. <i>Matriz de operacionalización de la variable DE</i> .....	61
Tabla 3. <i>Población de estudiantes de 2° grado de primaria de la I.E N° 17459</i> .....	62
Tabla 4. <i>Muestra de estudiantes de 2do grado de la Intitucion Educativa N° 17459</i> .....	63
Tabla 5. <i>Resultados del procesamiento de datos de la confiabilidad del instrumento</i> ....	67
Tabla 6. <i>Resultados del Alfa de Cronbach</i> .....	68
Tabla 7. <i>Conocimiento de si mismo</i> .....	69
Tabla 8: <i>Autorregulación</i> .....	70
Tabla 9: <i>Automotivación</i> .....	70
Tabla 10: <i>Empatia</i> .....	71
Tabla 11: <i>Habilidades sociales</i> .....	72
Tabla 12: <i>Nivel de mejora del desarrollo emocional en momento pre test y post test</i> ..	72
Tabla 13: <i>Valoración del programa de juegos tradicionales</i> .....	74
Tabla 14: <i>Influencia del PJT en el desarrollo emocional</i> .....	75

## **LISTA DE ABREVIATURAS Y SIGLAS USADAS**

- Capitulo: cap.
- Desarrollo emocional: d.e
- Juegos tradicionales: j.t
- Edicion: ed.
- Edicion revisada: ed.rev
- Editor (es): ed. (Eds)
- Traductor (es): Trad. (Trads.)
- Sin fecha: s.f
- Pagina (paginas): p. (pp.)
- Numero: num.
- Suplemento: Supl.
- Volumen (Volúmenes): vol. (Vols.)

## RESUMEN

La presente investigación muestra los resultados del Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo Emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021. La hipótesis que orientó el trabajo afirma que existe una relación significativa entre el programa de juegos tradicionales y el desarrollo Emocional de los Estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021. Se utilizó como diseño de investigación el Cuasi experimental con pre y pos test. La población muestral estuvo representada por 22 niños, 11 del grupo experimental y 11 del grupo control. En lo referente a la metodología y recolección de datos, se aplicó un cuestionario para conocer el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes, participantes de la investigación, así mismo se aplicó una ficha de observación para conocer el comportamiento de los estudiantes en los juegos tradicionales. Para el análisis de los datos se empleó la herramienta estadística: prueba de t de Student, arrojando como nivel de significancia arrojó  $\alpha = 0.05$ . Los resultados permitieron determinar que la variable desarrollo emocional se estudió en sus 5 dimensiones cuyos porcentajes de mejora fueron: en la dimensión Conocimiento de sí mismo paso del nivel bajo a un nivel alto mejorando en un 90.9 %; la dimensión Automotivación mejoró en un 90.9 %; la dimensión Empatía mejoró en un 100 %, la dimensión Habilidades Sociales mejoró de nivel bajo a moderado en un 36,4 % y un 63.6 paso al nivel alto en los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.

**Palabras clave:** Desarrollo emocional, juegos tradicionales.

## ABSTRACT

This research shows the results of the traditional games program to enhance the emotional development of students in 2nd grade of primary school at the Educational Institution N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca - 2021. The hypothesis that guided the work states that there is a significant relationship between the program of traditional games and the emotional development of the students of 2nd Grade of Primary School of the Educational Institution N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca - 2021. A quasi-experimental research design with pre- and post-test was used. The sample population was represented by 22 children, 11 from the experimental group and 11 from the control group. Regarding methodology and data collection, a questionnaire was applied to determine the level of emotional development of the students participating in the research, and an observation sheet was also applied to determine the behavior of the students in the traditional games. For the analysis of the data, the statistical tool was used: Student's t test, throwing  $\alpha = 0.05$  as the level of significance. The results made it possible to determine that the emotional development variable was studied in its 5 dimensions whose improvement percentages were: in the Self-knowledge dimension, it went from a low level to a high level, improving by 90.9%; the Self-motivation dimension improved by 90.9%; the Empathy dimension improved by 100%, the Social Skills dimension improved from low to moderate level by 36.4% and a 63.6 step to the high level in the students of 2nd Grade of Primary School of Educational Institution No. 17459, Sergeant Lords, Jaén, Cajamarca – 2021.

**Keywords:** Emotional development, traditional games.

## INTRODUCCIÓN

En la sociedad moderna la tecnología ha sobrepasado los límites, los programas televisivos, los Smartphone, los Videos Juegos, Celulares, Tablets y todo lo referente a la tecnología ha llegado a un pico muy alto y ha tomado la atención y el dominio en los niños; es dificultoso que los estudiantes desarrollen diversas capacidades; la atención de ello se ha convertido en una necesidad, en el trabajo y en la casa, pasando de mano en mano desde el más grande hasta el más pequeño de la familia, sobretodo en situaciones académicas y educativas, se exige el Desarrollo Emocional, como parte de ella fortalezcan sus habilidades y como persona.

Si bien es cierto en las ultimas décadas el desarrollo emocional, es uno de los temas que ha generado diversas investigaciones en los diferentes niveles educativos como la psicología y la educación, el desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicandose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas, es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos conscientes como los inconscientes. A si mismo según Carvajal (2011), el desarrollo emocional tiene como punto de partida a la efectividad, en tanto podemos decir, que se refiere principalmente, como el niño se relaciona consigo mismo y con su entorno, a su manera de responder a los afectos, a sus sentimientos de seguridad, de autonomía, de confianza. El desarrollo emocional busca establecer y determinar la estabilidad emocional que toda persona necesita para vivir en sociedad.

En este trabajo de investigación planteamos una iniciativa innovadora en el campo educativo al vincular un Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020; El juego en los niños satisface las necesidades básicas de ejerció, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayude a su equilibrio emocional.

Introducir los juegos tradicionales en la educación, posibilita la opción a los alumnos de conocer una gran cantidad de juegos nuevos e incluso repetir algunos como a los que jugaban sus padres o madres a su misma edad. Esto también podría propiciar un acercamiento entre los propios padres e hijos a la hora de pasar tiempo libre puesto que les podría unir al juego en concreto. Una adecuada educación de la infancia genera unas bases sólidas de un conjunto de personalidades, de actitudes, de capacidades cognitivas y emocionales a los niños y niñas de edad preescolar. Estas bases se fortalecerían a medida que vayan aprendiendo a través y con el tiempo. No se pretende decir que se trata de educar a los niños de un modo adecuado para un futuro próximo, olvidando el presente; sino que se toma en cuenta el pasado, el presente y el futuro, ya que un pensamiento pedagógico que se ocupe solo del presente.

En la actualidad mucho se ha hablado respecto al mundo que comprenden las emociones y la inteligencia, tanto de los adultos como de los niños. Hasta hace poco, el mundo de las emociones estaba en modo invisible. Si todos los seres humanos somos de ambos. Se ha dicho que la razón es aquella herramienta con la cual podemos legítimamente salir de la ignorancia, es más, las emociones están en el corazón mismo del aprendizaje. Esto es algo ampliamente corroborado por la experiencia misma.



Rebello (2017), señala que la primera infancia importa para cada niño, este proceso comprende desde la concepción hasta la etapa escolar, esta última es decisiva en el desarrollo cerebral de los niños, dado a que el cerebro crece rápidamente, lo que influye en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los infantes. Es desde su ambiente que lo rodea que aprende a socializarse con sus pares, aprende a que cada situación tiene una respuesta emocional, y es ahí donde los maestros y padres de familia deben regular la forma de actuar y responder frente a estas situaciones que pueden generarles tristeza, alegría, ira, etc.

La utilización de los juegos tradicionales abarca características sobre el desarrollo integral del alumno. Hay aprendizaje cognitivo ya que tienen que tomar parte en decisiones fundamentales dentro de los juegos, aspectos afectivos mejorando la convivencia y la autoestima de los niños, mejoran sus habilidades básicas viéndose favorecido el componente motriz que intentemos desarrollar y finalmente la competencia lingüística teniendo que aprender palabras, canciones o nombres. En resumen se consigue un desarrollo integral de la persona.

Este trabajo de investigación estuvo dirigido a todas las personas interesadas en conocer esta actividad recreativa con bases científicas-prácticas, convirtiéndose en una orientación didáctica para desarrollar las emociones y la actividad recreativa, creativa e imaginativa y mejorar su nivel de vida en nuestro entorno socioeducativo.

## CAPITULO I

### EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Planteamiento del problema

El desarrollo emocional es un tema de mucha preocupación a nivel mundial en estos tiempos de aislamiento social, por la enfermedad Covid -19, han surgido diferentes problemas psicosociales y parte de ello están los niños y jóvenes que mediante a la educación remota, su desarrollo emocional se vio afectado. Según Escorza (2020), en su estudio de investigación, al Instituto para el Futuro de la Educación Tecnológica de Monterrey- México, nos hace referente a la problemática del Desarrollo Emocional, “la pandemia que atravesamos por Covid – 19 ha hecho que los estudiantes tengan que lidiar con sentimientos de aislamiento, frustración , aburrimiento, ansiedad y estrés; esto trae consigo una respuesta de desesperanza, depresión y enojo”.

En estos tiempos difíciles, la educación virtual conlleva a los retos virales peligrosos en redes sociales, el ciberacoso, el acoso escolar, entre muchas otras situaciones, son ejemplos reales a los que están expuestas nuestras niñas, niños y jóvenes, las cuales van en aumento. Hoy más que nunca es necesario desarrollar en forma consciente y sistemática las habilidades socioemocionales que necesitan los estudiantes para afrontar con éxito circunstancias cambiantes, inciertas y desconcertantes como la que están experimentando actualmente; además de lo que les tocará vivir más adelante en su vida de adultos, Escorza (2020).

Meneses (2020), El juego y la actividad física, son esenciales en el desarrollo emocional y cognitivos de los niños. La preocupación internacional del desarrollo emocional en sus capacidades de los niños y jóvenes en el mundo es un problema para

todos, los estudios científicos como la Psicología y la Educación, han analizado que los juegos son actividades que aumentan la capacidad de aprendizaje, los trabajos científicos han demostrado que a través del juego se potencian las funciones ejecutivas, se ayuda a mejorar el rendimiento matemático, el desarrollo lingüístico, la inteligencia fluida, la memoria de trabajo y el procesamiento de los niños, entre otras materias, según estudios indican que consideran que el deporte y la actividad física son claves para el desarrollo socioemocional de sus hijos, según el I Estudio sobre los beneficios del juego y la actividad física en niños, elaborado por Galletas Príncipe junto con la psicóloga Silvia Álava y la consultora Ipsos, citado por Meneses.

Mulsow (2013), el desarrollo emocional es un término de la inteligencia emocional fue utilizado por primera vez en el año 1990 por los psicólogos Saloney y Mayer, de la Universidad de Harvard y New Hampshire respectivamente. Fue empleado el concepto para describir cualidades emocionales como: empatía, expresión y comprensión de los sentimientos, control del genio, independencia, capacidad de adaptación, simpatía, capacidad para resolver problemas en forma interpersonal, persistencia, cordialidad, amabilidad y respeto (Goleman, 2000), citado por Mulsow (2013).

En nuestro país no es ajeno a la problemática, la tecnología ha sobrepasado los límites en la sociedad, algunos le dan buen uso y otros mal uso, en el Perú, los juegos tradicionales fueron cambiados por juegos computarizados, como videojuegos, etc. lo cual que va causando enfermedades como: ansiedad, frustración e ira, advirtió Carlos Vera, psiquiatra del Hospital III de Emergencias Grau de EsSalud. Los especialistas dicen que esos trastornos se caracterizan por un patrón de comportamiento de juego "continuo o recurrente" y se vincula a condiciones negativas por el abuso o uso excesivo de los

juegos digitales, en especial aquellos de guerra, peleas o el contraste de carreras/fútbol. (Agencia Peruana De Noticias, 2018).

La falta de control de los padres en cuanto al inicio, frecuencia, intensidad, duración, finalización del juego y la prioridad que se les da antes que a los deberes diarios o estudios. Las computadoras, consolas o teléfonos celulares inducen a que niños, adolescentes y hasta adultos sean atraídos por los videojuegos. Atrapa a los más vulnerables, esto atrae y motiva a los usuarios a seguir, los incita hasta la compulsión y genera adicción en las personas más vulnerables. Lamentablemente, los adolescentes se encuentran en esta condición porque no mantienen una buena relación con sus padres.

En el Perú, los juegos tradicionales en el Perú es calificado uno de los países con más tradiciones en toda Latinoamérica, además sus tradiciones y culturas provienen de los Incas, los cuales fueron conocidos como grandes conquistadores de América del Sur. Los juegos tradicionales peruanos son dinámicas basadas en la cultura, pero tienen algunas características que la diferenciarán de otras, ya sea por sus costumbres o tradiciones, todo dependerá del lugar de origen. Los juegos tradicionales del Perú se caracterizan por ser animados, además suelen ser muy educativo para los niños (Huertas, 2022).

Asimismo, existen algunos juegos tradicionales de Perú que no requieren del uso de materiales, sin embargo, hay otros que su uso será fundamental para poder desarrollarse, pero no serán materiales difíciles de conseguir en la casa, pueden ser algunos como, una pelota, tiza o cinta.

En la región Cajamarca de la ciudad de Cajabamba, según, RPP NOTICIAS (2017), informó que los alumnos de las instituciones educativas públicas y privadas abandonaron sus instrumentos tecnológicos para conocer y practicar los tradicionales

juegos. Los juegos tradicionales ayudan al desarrollo psicomotor de los menores, con el objetivo de revalorar los juegos tradicionales como alternativa de sano esparcimiento para los menores.

La Municipalidad Provincial de Cajabamba realizó la primera feria demostrativa denominada “Juégatela por tu derecho al juego” en el marco del día internacional del juego. Decenas de estudiantes de instituciones educativas públicas y privadas dejaron sus juguetes tecnológicos (celulares, tablets, laptops entre otros); los juegos tradicionales, actividad indispensable para el desarrollo físico, motor y mental de los menores. Dentro de los juegos presentados estuvieron los muy conocidos: salto de la liga, rayuela, trompo, tres en raya, canicas, piedra papel y tijera, carrera de sacos y stop de letras. Estos juegos formaron parte del proyecto juégatela por tu derecho al juego.

Esta actividad estuvo enmarcada en el Día Internacional del Juego, fecha establecida en el artículo 31 de la convención sobre los derechos del niño de la ONU, donde se establece que jugar es un derecho indispensable en la etapa de la vida, promoviendo estas actividades lúdicas desde la casa, escuela y espacios abiertos.

En la provincia de Jaén, la realidad problemática acerca del desarrollo emocional en los juegos tradicionales, han cambiado a la raíz de la aparición de los videojuegos tecnológicos y el avance de la tecnología moderna como celulares, televisores, etc. Los niños han expresado sus emociones a través de sus actividades cotidianas, hoy en día **se** observa que los niños tienen emociones negativas como: la ira, la agresividad, impulsividad, tristeza y ciertos comportamientos inadecuados ante la presencia de sus padres y amigos. Los juegos tradicionales han quedado en el olvido, por la falta de espacios recreativos y la incentivación del gobierno local, la certidumbre de estos hechos también se apega a la moda a través de la televisión y otros medios como la redes sociales,

hoy en día los niños no utilizan sus habilidades y capacidades emocionales, esperan que tecnología lo facilite para el uso de sus desarrollos.

En la escuela, en especial en la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, los niños juegan menos, ya no se observa en los estudiantes la práctica de los tan conocidos juegos tradicionales como los ligueritos, los trompos, las canicas, salta sogas, yaces, el lobo se fue a la guerra, la gallinita ciega, entre otros, que forman parte de la identidad cultural de la comunidad, la provincia, región y país; su práctica es minimizada y no se viene promocionando en la práctica pedagógica, en algunos casos vienen siendo tergiversados y cambiados, por lo que estamos perdiendo identidad y atomizando el desarrollo emocional de los estudiantes, lo que dificulta el aprendizaje de las habilidades básicas fundamentales de aprendizajes posteriores, donde los actos motrices como los desplazamientos, saltos, equilibrios, lanzamientos y recepciones son indispensables. (Cidoncha, 2010).

Actualmente ya no se observa la práctica de juegos tradicionales como chanca la lata, el batisoga, los yases, las canicas, la lleva, la pasopa, el rey manda, entre otros, juegos y experiencias espontaneas que recrean nuestra niñez, se corre el riesgo que esas experiencias maravillosas pasen a la historia, los niños y niñas en la actualidad viven como en otro mundo, pendientes de los avances tecnológicos, solitario, sedentarios y consumistas; estamos desaprovechando una gran oportunidad de convertir el juego infantil en una estrategia valiosa para desarrollar la inteligencia emocional de niños, niñas y jóvenes.

Como adultos y profesionales de la educación tenemos que entender que los niños y niñas no juegan para entretenerse ni para pasar el tiempo, juegan porque es el mejor medio para comprender cómo es el mundo e integrarse a él, porque jugando se

desarrolla las aptitudes físicas, la imaginación y creatividad, las habilidades sociales, la inteligencia emocional, la capacidad intelectual, se divierten, disfrutan, se entretienen, organizan el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las reglas y variantes de juego, elaboran y eligen objetos para los juegos, se acercan al conocimiento del contexto, en él ensayan, experimentan y elaboran hipótesis, obtienen resultados y solucionan problemas, critican, se comunican, construyen su autonomía, toman conciencia de sí mismos y de los que les rodean; por lo tanto, el juego es una estrategia fundamental en la educación y resulta un medio eficaz para el docente que está buscando lograr mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## **1.2. Formulación del problema**

### **Problema principal**

¿Cuál es la influencia de la aplicación del programa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020?

### **Problemas derivados**

1. ¿Cuál es el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020, antes de la aplicación del programa de programa de juegos tradicionales??
2. ¿Cómo utilizar el programa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020?

3. ¿Cuál es el nivel de mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2º Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020, después de la aplicación del programa de programa de juegos tradicionales?

### **1.3. Justificación e importancia**

#### **1.3.1. Justificación teórica**

El estudio se justificó en razón de que los juegos tradicionales llevados a la práctica pedagógica es una propuesta que talvez se haya dicho mucho, pero en la práctica hay mucho que hacer debido a que en la escuela aún no se concibe la importancia del juego para el desarrollo emocional de los estudiantes; por tanto, el estudio centra su atención específicamente en los juegos tradicionales enmarcados científicamente en el enfoque sociocultural de Vigotsky que considera al individuo como resultado del proceso histórico y social, donde el juego desempeña un papel esencial, considerando que el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el mundo; del mismo modo Piaget considera que el juego anima y motiva al conocimiento físico, matemático – lógico y social; por parte del desarrollo emocional el estudio se justifica por la relación que guarda con el modelo de las inteligencias múltiples de Gardner, quien considera que la inteligencia emocional hace énfasis en las habilidades sociales referidas al manejo de las emociones.

Llevar a la práctica los juegos tradicionales que se encuentran en proceso de extinción será considerado como una estrategia entretenida y muy valiosa, más aún si se relaciona con los referentes teórico – científicos que se han descrito. Considerando la educación desde este punto de vista, la dinámica del proceso educativo tanto para el docente como para el estudiante se torna más interesante porque concibe a la educación



como un proceso permanente de formación de la personalidad y control de las emociones para lograr mayor nivel de desarrollo emocional y cognitivo de los estudiantes.

### **1.3.2. Justificación práctica**

Considerando que la práctica pedagógica tiene y debe ser entretenida, dinámica y motivadora, aspectos que contempla también el nuevo Currículo Nacional de la educación en el Perú, es tarea del docente implementar, diversificar y adecuar las capacidades y desempeños propuestos a la realidad de la Institución Educativa dentro de un proceso de contextualización de acuerdo a las características de la comunidad. Con la investigación pretendemos diseñar una propuesta que presente y recree juegos tradicionales, poco comunes en la actualidad para fomentar la participación conjunta de los estudiantes y contribuir al desarrollo emocional como parte de la formación de la personalidad del ser humano. Los beneficiados directos serán los estudiantes del 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, ubicada en el sector Sargento Lores, en la provincia de Jaén.

Una razón justificable de la elaboración del estudio es dinamizar el proceso educativo a través de la práctica de juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo emocional de los estudiantes. El estudio no será el primero, ni el último que se presente como alternativa a las sesiones monótonas y lineales que se desarrollan en el aula dentro de cuatro paredes; lo que se busca es que los docentes puedan interiorizar su importancia y validez como herramienta pedagógica que puede ser utilizada en términos generales en todas las áreas curriculares, grados y niveles; sin embargo, para efectos de la presente investigación está orientada al desarrollo emocional de los estudiantes.

### **1.3.3. Justificación metodológica**

El estudio que se realizó tiene un aporte valioso como estrategia pedagógica para los docentes sobre la puesta en práctica de los juegos tradicionales en la escuela con la finalidad de incrementar las habilidades cognitivas de los niños y niñas, teniendo como base el incremento de las habilidades emocionales y para ello, se le considera al juego como su principal motivación. Durante el proceso de investigación se contrastará hipótesis tratando de establecer verdades o falsedades a partir de ellas, por lo que el método que utilizaremos es el hipotético deductivo. (Rivero, 2008).

Además, se utilizó el método analítico que consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos; así como también el método sintético que es el complemento del método analítico, puesto que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis. La síntesis significa reconstruir, volver a integrar las partes del todo. (Ruiz, 2007).

### **1.4. Delimitación de la investigación**

#### **Epistemológica**

La presente investigación se enmarcó dentro del paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, donde la base fundamental es la aplicación del método científico, el mismo que utiliza como procesos lógicos la inducción y la deducción. Siguiendo a Peña (2012), el método científico consiste en realizar actividades con la finalidad de comprobar, demostrar o reproducir ciertos fenómenos hechos o principios en forma natural o artificial, de tal forma que permita establecer experiencias para formular hipótesis que permitan a través del proceso científico conducir a generalizaciones científicas, que puedan verificarse en hechos concretos en la vida diaria.

## **Espacial**

El estudio de investigación tuvo como campo de acción la Institución Educativa N° 17459, sector Sargento Lores, provincia de Jaén, espacio geográfico donde se desarrollará todo su proceso, antes, durante y después. El número de docentes son 4, el número de estudiantes es de 90, distribuidos en seis grados de atención. La accesibilidad a la Institución Educativa es fácil, se ubica en la margen derecha de la carretera que conduce a la costa y pertenece a la zona urbana de la ciudad.

## **Temporal**

El tiempo previsto para el desarrollo, ejecución y aplicación de la investigación, fue durante el año 2021.

### **1.5. Limitaciones**

Considerando que el proceso de mejora continua a nivel profesional prima sobre los aspectos personales y del trabajo mismo, no se ha tenido limitaciones o dificultades en el proceso de la investigación; todas las etapas desde el planteamiento del análisis se ha solucionado en la medida que se ha venido contextualizando el problema a la realidad del objeto de estudio.

### **1.6. Objetivos**

#### **1.6.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de la aplicación del programa de juegos tradicionales para contribuir a la mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

- 1.- Identificar el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.
  
- 2.- Diseñar y aplicar el programa de juegos tradicionales para la mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.
  
- 3.- Determinar el nivel de mejora del desarrollo emocional, después de la aplicación del programa de juegos tradicionales de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### A nivel internacional

Tió (2014), en su tesis de grado de maestría denominada “El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de educación infantil”, desarrollada en la Universidad Nacional de La Rioja, en Barcelona – España, cuyo objetivo principal es diseñar una propuesta de intervención para trabajar la educación emocional a través del juego, en el alumnado de segundo ciclo de educación infantil quien, en una investigación descriptiva y propositiva realizada en Barcelona, España concluyó que en la propuesta se trabajó la educación emocional, concretada en 4 emociones primarias, como son la alegría, la tristeza, el enfado y el miedo, a través de diferentes actividades relacionadas con el juego, para lo cual se elaboró un marco teórico que ha servido de base para el desarrollo de la propuesta de intervención teniendo en cuenta sus habilidades y conocimientos de los estudiantes en cuanto a su desarrollo emocional, con resultados favorables al propósito de la investigación.

Esta, como todas las investigaciones servirá en el presente estudio como fundamento de cada una de las variables de estudio, como es el caso de la importancia del juego en el desarrollo de las actividades educativas, orientadas a potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes.

Martínez & León (2016) en su tesis de grado de maestría que desarrollaron en la Universidad Libre de Bogotá Colombia, denominada “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”, cuyo objetivo principal fue “Desarrollar la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos Cooperativos en niños y niñas del cuarto grado”; el estudio estuvo enmarcado dentro de los estudios cuantitativos mediante un enfoque mixto, el mismo que llegó a las siguientes conclusiones: Se crearon espacios relacionales nuevos que potenciaron la cohesión grupal, ya que cada estudiante logró relacionarse emocionalmente sin ningún tipo de exclusión, manteniendo relaciones positivas con sus compañeros que posteriormente se veían reflejadas en el contexto escolar cotidiano, aumentando los mensajes positivos en el grupo, y disminuyendo la indiferencia y los mensajes negativos que propiciaban situaciones de conflicto.

Además, concluyó que el juego cooperativo en este estudio desempeñó un papel relevante en la obtención de los objetivos planteados en la investigación, ya que, como mediación educativa, propició espacios de socialización e integración grupal, donde se vivenciaron diversas situaciones que llevaron a los participantes a encontrarse consigo mismo, descubriendo habilidades propias que se convirtieron en una conexión para acercarse a sus compañeros y complementarse entre sí. Otra de sus conclusiones sostiene que la integración de la inteligencia emocional con el juego cooperativo permitió generar experiencias que contribuyeron a mejorar la comunicación, la interacción y el aprendizaje grupal, favoreciendo la creación de espacios relacionales nuevos que fortalecieron la autoconfianza y el autoconocimiento (dimensión interpersonal) y la interacción positiva entre pares (dimensión interpersonal). Finalmente, concluye que los juegos cooperativos contribuyen al desarrollo emocional de los participantes, desarrolla habilidades tales como la solidaridad, el trabajo en equipo, la tolerancia, la comunicación asertiva y la cooperación, es por ello que durante la implementación de la estrategia didáctica “juego,

interactuó y aprendo” se desarrollaron las habilidades que conforman el coeficiente emocional en cada uno de los participantes.

Riva (2015) en su tesis de grado de maestría que desarrolló en la Universidad Rafael Landívar en Guatemala, denominada “Relación entre inteligencia emocional y rendimiento académico de los alumnos del nivel básico de un colegio privado”, cuyo objetivo principal fue “Establecer la relación existente entre inteligencia emocional y rendimiento académico de los alumnos del nivel de básicos de un colegio privado, ubicado en Santa Catarina Pinula”; está enmarcada dentro del enfoque cuantitativo, con diseño correlacional; entre los principales resultados se determinó que existe una correlación estadísticamente significativa a nivel de 0.05 entre Estrategias para Regular las Emociones y rendimiento académico en los alumnos de 1ro y 2do básico. En lo que se refiere a la sub escala de Atención a las Emociones, se determinó que no existe una correlación positiva, entre las dos variables. Por otro lado, se obtuvo una correlación positiva débil, en los alumnos de 1ro y 2do básico, entre la claridad en la Percepción Emocional y el rendimiento académico, entre el total de las sub escalas de inteligencia emocional y el rendimiento académico de los alumnos, la correlación no fue estadísticamente significativa. Por lo que se recomienda aplicar la prueba TMMS a sujetos con diferentes características, para poder comparar los resultados.

### **A nivel nacional**

Jesús (2015) en su tesis de grado de maestría desarrollada en la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, denominada “Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia en niños (as) de cinco años”, cuyo principal objetivo es “Diseñar una propuesta de enseñanza aprendizaje basada en los juegos tradicionales, actividad cotidiana en los niños, quienes encierran una gran riqueza de situaciones de

aprendizaje”, considerando que la estrategia de juegos tradicionales es una forma de desarrollar la matemática de manera divertida, porque involucra a los niños en actividades lúdicas y agradables, además que enseñan a conocer y transmitir las costumbres y tradiciones de la comunidad; La metodología del estudio se fundamenta en el enfoque cualitativo educacional, de tipo aplicada proyectiva que finalmente obtuvo como resultado más importante, el diseño de una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales cuya metodología sigue procesos lógicos para mejorar la competencia de número y operaciones; Por lo tanto, se concluye que, el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución problemática del contexto en estudio.

Hernández (2018) en su tesis de grado de maestría desarrollada en la Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, denominada “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018”, cuyo objetivo principal fue “Determinar que el programa de juegos tradicionales influye en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado – 2018 del Colegio Villanova de San Miguel”; el método empleado en la investigación fue el hipotético – deductivo bajo el enfoque cuantitativo y se utilizó como diseño el experimental de tipo pre – experimental. La investigación concluye que el programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo motor de los estudiantes de primer grado del Colegio Villanova de San Miguel, Lima – 2018.

### **A nivel local**

Yajahuanca Soplapuco (2021), en su tesis de grado de maestría desarrollada en la Universidad Cesar Vallejo, Lambayeque, denominada, “Juegos Tradicionales para las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa N° 16042, Linderos, Jaén - Cajamarca”, se realizó un estudio descriptivo, propositivo, con enfoque cuantitativo y diseño no experimental; la muestra la conformaron 28 estudiantes del 5°



grado de la Institución Educativa N° 16042; Linderos, Jaén; se encontró que el nivel de relaciones interpersonales de los estudiantes es medianamente favorable en un 60,7%; en tanto que, el 39,3% tienen un nivel favorable; se concluye que, los estudiantes requieren apoyo para elevar su nivel de relaciones interpersonales; es evidente la existencia de niños cohibidos, tímidos, individualistas, algunos con poco interés hacia el juego, demostrando ciertos comportamientos egoístas e individualistas, con dificultades para interrelacionarse con sus compañeros.

Risco (2019), en su tesis de grado de maestría desarrollada en la universidad Cesar Vallejo, denominada “Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 065 – Fila Alta – Jaén, tuvo como objetivo mejorar el nivel de afectividad de los niños y niñas pre escolares. La investigación adopta el diseño de la investigación aplicada, pues a través de esta modalidad de trabajo se busca transformar una realidad concebida como crítica en cuanto al desarrollo socio afectivo en los niños y niñas de cuatro años de edad y que involucra en su solución a las docentes, padres de familia y grupo de investigación. Risco llegó a la conclusión de que antes de la aplicación de la propuesta, los/as estudiantes evidenciaban un deficiente desarrollo afectivo en su comportamiento escolar en las dimensiones comunicación interpersonal, empoderamiento de su ambiente social, socio afectiva y actitudinal, situación que se logró revertir del 74% de deficiencia ha mejorado en un 77.7% de logro en el desarrollo afectivo, producto de la aplicación de las estrategias lúdicas, lográndose manifestaciones positivas en su desarrollo afectivo.

Guerrero (2020), en su tesis de maestría titulada “Programa para fortalecer la Inteligencia emocional de los Niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 055 –Sector Nuevo Horizonte, Jaén, 2019”. Tuvo como objetivo general proponer un programa para fortalecer la inteligencia emocional de los niños de cinco años de edad de

la Institución Educativa Inicial “N° 055 – Sector Nuevo Horizonte, Jaén, 2019. Este estudio fue de tipo descriptivo y de diseño no experimental, transversal. La población estuvo constituida por 23 niñas y niños de 5 años. Los resultados evidencian que tras aplicar el programa con diversas estrategias lúdicas enfocadas a cada una de las habilidades que involucra la inteligencia emocional, se obtuvo que el 39% de los niños están en un nivel alto, mientras un 61% de los niños se encuentra en el nivel medio y ningún niño se ubica en el nivel bajo.

## **2.2. Marco epistemológico**

Toda investigación enmarcada dentro del conocimiento científico supone una imagen, una teoría de la ciencia que trate de explicar la naturaleza, la diversidad, los orígenes, los objetivos y limitaciones del conocimiento científico (Osorio, 2007). Es aquí donde aparece la epistemología, que viene a ser una rama de la filosofía encargada de los problemas filosóficos que rodean la teoría del conocimiento científico.

La epistemología es el punto de vista desde el cual la investigación se relaciona con las cosas, con los fenómenos, con los hombres y eventualmente con lo trascendente. (Ricci, 1999). Para el autor, lo que se produce en el ámbito personal y cotidiano, también ocurre en el ámbito científico, donde proliferan distintas corrientes y sistemas de pensamiento que resultan ser, en definitiva, formas de ver el mundo.

Autores como Taylor y Bogdan (1986), citados en Ramírez, Arcila, Buriticá y Castrillón (2004), declaran que en las ciencias sociales han prevalecido principalmente dos perspectivas teóricas: los positivistas (Comte, Durkheim) quienes “buscan los hechos o causas de los fenómenos sociales con independencia de los estados subjetivos de los

individuos” y los fenomenólogos (Husserl, Schutz) quienes quieren “entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor”. (Ramírez, et al, 2004. p. 37).

Para Godínez (2013), el pensamiento positivista busca la causa de los fenómenos independientemente de la subjetividad de los individuos, donde el único conocimiento válido es el que propone la ciencia; es decir fenómenos observables, por tanto, medibles. Entre sus rasgos más destacados de las investigaciones bajo el pensamiento positivista se encuentra el paradigma cuantitativo. Para, Mejía (2005) “La investigación cuantitativa se realiza cuando el investigador mide las variables y expresa los resultados de la medición en valores numéricos” (p. 36).

Analizando las características del problema de investigación en correlación con el planteamiento de objetivos e hipótesis, el estudio pertenece al enfoque de la metodología cuantitativa porque “se identifican y aíslan variables, se controlan los eventos, se construyen hipótesis que se contrastan frente a la realidad con instrumentos de medida específicos”. (Ramírez, et al, 2004. p. 62).

Hernández, Fernández y Collado (2010), en su libro Metodología de la Investigación, quinta edición, sostiene que, en toda investigación enmarcada dentro del pensamiento positivista, utiliza el enfoque cuantitativo, el mismo que se caracteriza por ser secuencial y probatorio; además, parte de una idea que va acotándose y, una vez delimitada, se derivan objetivos y preguntas de investigación, se revisa la literatura y se construye un marco o una perspectiva teórica. De las preguntas se establecen hipótesis y determinan variables; se desarrolla un plan para probarlas que se le conoce como diseño; se miden las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas (con frecuencia utilizando métodos estadísticos) y se establece una serie de conclusiones con respecto a las hipótesis.

## **2.3.- Bases teóricas – científicas de la investigación**

### **I.- Aproximaciones teóricas a los juegos tradicionales**

#### **1.- Teorías del juego**

##### **1.1.- Teoría sociocultural de Vygotski**

Gallardo & Gallardo (2018), señala que el modelo de la escuela soviética fue descrito originalmente por Vygotsky (1933) y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1980). Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto semántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto.

Señala que el aprendizaje es producto de la interacción social. Mientras más interactúa el niño con su entorno, mayor será la calidad de sus aprendizajes. Considera al niño como un ser activo capaz de construir su aprendizaje a partir de los estímulos que le brinda el medio socio cultural, es ahí donde a tomando conciencia de qué aprende y cómo aprende. Para Vygotski, el entorno sociocultural es la fuente de los conocimientos, entre ellos tenemos el saber popular, la historia, el arte, la medicina, las costumbres y una serie de elementos que posee nuestra comunidad que, en el proceso de la mediación, los niños lo van asimilando poco a poco, gradualmente y a través de diversas operaciones y habilidades socio cognitivos, especialmente a través del juego, para el desarrollo emocional del estudiante. (Vygotski, 1979).

Para el niño, el juego es el medio más eficaz para construir sus aprendizajes, el juego es el alimento de sus emociones por eso se considera como fuente de su desarrollo, le da sentido a su vida y es la razón principal para aprender significativamente, el juego es la razón de ser de cada niño, tal es así que, para muchos, niño que no juega es porque está enfermo.

El juego es la esencia de toda actividad que realizan los niños, sea mental, física, afectiva, social y emocional, le da sentido a su forma de pensar, a su forma de ser y a su forma de actuar. A diferencia de los niños, los adultos no encontramos ese sentido, por ello, no le damos importancia a lo que hacen los niños; si somos madres, creemos que están haciendo travesuras, si somos docentes creemos que el niño es un “haragán que no quiere aprender nada”, tratamos al juego como una especie de ocio, por tanto, no consideramos el juego como una estrategia de real importancia en el aprendizaje del niño. (Jesús, 2015).

En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008).

Ortega (1992) afirma lo siguiente:

*... una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. A través de la misma*

*“el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana” Pag.. 64*

En conclusión, el juego moviliza un conjunto de capacidades, habilidades que facilitan la construcción del aprendizaje y favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional y social del niño, puesto que su única finalidad es beneficiar su desarrollo integral.

## **1.2.- Teoría del juego según Piaget**

Si observamos a los niños podemos comprobar que, a medida que crecen, juegan de manera diferente. Se evidencia así que hay una evolución del juego a través el desarrollo infantil.

Para Piaget, la perspectiva activa en la que el juego y los juguetes son considerados como materiales útiles para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño. Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia, considera que el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación. Esta Teoría viene expresada en la formación del símbolo en el niño, en donde se da una explicación general del juego, la clasificación y correspondiente análisis de cada uno de los tipos estructurales de juego: ya sean de ejercicio, simbólicos o de reglas. (Chacón, Bustos, Camaño y Cardoso, 2013).

Gallardo & Gallardo (2018) afirma que Jean Piaget ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia. Para ello, ha establecido unos estadios evolutivos en los que predomina, entre

otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida por Piaget es la siguiente:

Estadio sensorio motor que va desde los 0 a 2 años, donde predomina el juego funcional o grafico; estadio pre operacional, va de 2 a 6 años, ahí predomina el juego simbólico y **el estadio de las operaciones concretas entre los 6 y 12 años, predomina el juego de las reglas.**

Además, Piaget describe como, simultáneamente a los demás tipos de juego, va apareciendo el llamado juego de construcción, aproximadamente a partir del primer año de vida. Este tipo de juego va evolucionando a lo largo y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

#### - **El Juego de reglas**

Gallardo & Gallardo (2018), cita a Montañez (2003), los juegos de reglas aparecen entre los cuatro y los siete años, dependiendo en buena medida del contexto social de niño. Comienzan siendo juegos de reglas simples y directamente unidas a la acción, y terminan, hacia los 12 años, siendo juegos de reglas complejas, más independientes de la acción, y en los que la lógica inductiva y deductiva, la formulación de hipótesis y la utilización de estrategias es frecuente.

Normalmente creemos que solo existen reglas en los juegos como es el caso de los deportes o los juegos de mesa. Sin embargo, como se ha visto anteriormente, la regla está presente en el juego del niño mucho antes. Por ello el uso de las reglas aparece mucho antes de que el niño llegue al periodo de las operaciones concretas a partir de los 6 o 7 años.

A partir del uso de esas primeras reglas decididas y utilizadas por los jugadores en el juego simbólico, los niños pueden empezar a realizar otros juegos reglados con la

participación o no del adulto, en estos juegos de reglas los jugadores saben antes de iniciar el juego lo que cada uno tiene que hacer. Este el caso de los juegos tradicionales como “el lobo”, el escondite”, a los que los niños de 4 ó 5 años ya pueden empezar a jugar.

- **Beneficios del juego de reglas:** existen algunos beneficios que ofrece el juego de reglas: son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego; son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades; favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

- **Evolución del juego de reglas:**

Piaget ilustra el aprendizaje de la regla con el “juego de las canicas” y detalla este aprendizajes desde antes de los 2 años.

**Etapa 1.** Se da antes de los 2 años. Por ejemplo: se entrega a un niño unas canicas, su actividad con ellas es individual, lanza, chupa, empuja, etc.

**Etapa 2.** Se da entre los 2 y los 5 años. Por ejemplo los niños reciben la regla del juego por otra persona, pero ellos desarrollan el juego individualmente, aunque jueguen con otros al mismo tiempo (juego paralelo). No tratan de ganar ni de coordinar sus puntos de vista con los otros. Pata los niños en esta etapa lo importante es el juego de ejercicio con las canicas. En cuanto a la conciencia de la regla, en este momento, no se considera obligatoria sino que simplemente se acta como una forma de jugar.

**Etapa 3.** Se da a partir de los 6/7 años. Se trata de jugar unos contra otros para que jugadores es el ganador respetando la regla que han aprendido respecto al juego. En cuanto a la conciencia de la regla, esta se considera ahora que es obligatoria y no se puede modificar.



Gallardo & Gallardo (2018), el juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y exige diferentes componentes del desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en muchos ámbitos de la vida.

Con relación al aporte del juego en el desarrollo emocional, encontramos que los juegos de representación de escenas de la vida cotidiana, de reproducción de cuetos, situaciones imaginarias, juegos tradicionales implican la reconstrucción y puesta en acción los conocimientos que ya se tiene. Así pues en este tipo de juegos los niños se hablan empleando el todo adecuado a los papeles que simulan, se expresan las emociones propias de los papeles, se ajustan las actitudes.

Así mismo los juegos tradicionales aportarán al desarrollo emocional, dado a que se enmarca en el juego se reglas, que ayuda a la construcción de la identidad de los niños y niñas, la autoestima, Auto motivarse para continuar el juego, etc.

## **2.- Definición de los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son aquellos que se realizan sin la ayuda de aparatos tecnológicos, generalmente solo se echa mano de la agilidad mental, la destreza motriz, y en algunas ocasiones de algunos recursos provenientes de la naturaleza. Santana (2021).

Hablar de juegos tradicionales es recordar nuestro pasado, nuestra niñez, costumbres, creencias y costumbres ancestrales que representan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura, las mismas que se transmiten de generación en generación. Para Vega (1996), los juegos tradicionales no están escritos en ningún documento ni se compran en ningún lugar, aparecen y desaparecen por épocas sufriendo algunas modificaciones. Muchas veces los juegos tradicionales recrean las fiestas y

trabajos que realizan los pobladores de una comunidad como la agricultura, caza, siembra, bailes, danzas, etc.

Hoy en día los juegos tradicionales ocupan un rol importante en la vida del niño, los nuevos enfoques de la educación plantean que el juego es el medio más eficaz para lograr aprendizajes de calidad, pero están corriendo el riesgo de desaparecer porque ya no se los practica. La tarea educativa de hoy es rescatar estos juegos para utilizarlos no solo como estrategias de aprendizaje en las distintas áreas curriculares, sino también como estrategias de motivación para que los estudiantes crezcan emocionalmente.

Para Vásquez (2012), los juegos tradicionales también están ligados a determinados tiempos y espacios, entendiendo que los niños adecuan los juegos a tiempos de lluvia, sol, luna llena, etc. Los juegos tradicionales no son dirigidos, tampoco impuestos por nadie, son los mismos niños que juegan por placer, ellos deciden cómo, dónde y con quién jugar, ahí radica la esencia de los juegos tradicionales porque revelan su forma de ser, sus intereses y necesidades no necesitan utilizar materiales costosos y difíciles de conseguir, cualquier objeto puede transformarse útil para los juegos; además, facilitan la transmisión de la cultura, de patrones y normas sociales, por esa razón brinda una gama de posibilidades para desarrollar aprendizajes y en este caso, la inteligencia emocional de los estudiantes.

Desde nuestro punto de vista, los juegos tradicionales establecen vínculos entre la familia y la comunidad porque estos juegos generalmente representan roles y actividades que ellos realicen. Reactivar los juegos tradicionales como estrategia didáctica, implica desarrollar en los niños, capacidades y habilidades que estimulan su pensamiento, sentimientos y emociones ya que a través del juego modelan representando

sus propias vivencias; es decir, promueven la apertura al conocimiento y enriquecimiento del pensamiento y las emociones.

Para Piaget (1985) el pensamiento del niño, tiene mayor facilidad de ser estimulado a través de los juegos tradicionales porque es el medio que le permite explorar y vivencia situaciones propias de su entorno, afirma que no hay mayor alegría para el niño que jugar con lo que le gusta. Los juegos tradicionales son tan importantes que permiten estimular los sentidos y el desarrollo psicomotor del niño que posteriormente le ayudarán a desarrollar habilidades para la lectura, escritura y la realización de operaciones matemáticas.

### **3.- Características**

Sailema (2018), los juegos tradicionales proponen nuevos modelo para la aplicación en las Unidades Educativas en miras a mejorar el proceso de enseñar-aprendizaje potenciar de una forma establecida la acción lúdica, esto significa como organizar el juego, como formular reglas, definir ideas, estructurar recursos, seleccionar personas y motivar para crear nuevas alternativas de juegos con diferentes variantes que el mediador pedagógico pueda numerar en esos momentos. Entre las características del juego se mencionan:

- El juego es divertido, motivante, intrínseco, depende mucho de la persona quien lo dirige y en el ambiente que se encuentra.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas, de hecho es más un regocijo de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular.
- El juego es voluntario y espontáneo no es obligatorio, simplemente elegido por el que lo práctica.

- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador, genera tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.
- El juego es expresivo, espontáneo, repentino, explorador, comparativo sin necesidad de aprendizaje previo o de actividades de enlace.
- El juego es interactivo, dinámico que se aparta de lo cotidiano (sujeto-objeto)
- El juego contiene normas básicas (reglas)
- El juego brinda apertura, incertidumbre, imaginación y creatividad (tensión).
- El juego establece acción y reacción del sujeto (interacción).
- El juego favorece el movimiento, brinda libertad individual (dinámica).
- El juego establece desafío, peligro y es necesario la rotulación del espacio y tiempo (competencia Lugar).

#### **4.- Importancia**

La importancia de los juegos tradicionales se mide en función al grado de satisfacción de necesidades de los niños, indicador que en la actualidad no representa la realidad, considerando que en este mundo globalizado los juegos infantiles forman parte de la tecnología, que a los niños les resulta más interesante y divertidos. La esencia de los juegos tradicionales está en que permite a los niños mantener una relación, cordial y participativa con los demás miembros de la comunidad; el hecho de dar alegría y satisfacción es una razón importante para considerarlo como estrategia didáctica para el aprendizaje. Según los estudios de neurociencia, la alegría es la esencia del aprendizaje porque permite las interconexiones neuronales en la corteza cerebral produciendo así la sinapsis que favorece el desarrollo de sus capacidades y de sus emociones. (Trautmann, 1995).

Los juegos tradicionales mantienen viva nuestra cultura, es importante que los niños, desde temprana edad, pongan en práctica este tipo de juegos y que participen de manera activa porque a través de ellos se relacionan con objetos, vocablos y personajes propios de su cultura. Su principal importancia pedagógica radica en la estrategia didáctica del docente que debe utilizar los juegos tradicionales teniendo en cuenta los objetivos del aprendizaje, hacia donde quiere llegar, qué quiere lograr; en este caso, desarrollar las emociones de los estudiantes.

Jesús (2015) afirma que los juegos tradicionales incorporan la cultura popular al accionar educativo ya que es un medio para preservar las costumbres y tradiciones, es decir, todo el patrimonio cultural de una comunidad. De ahí que debe ser incorporado como estrategia pedagógica principal en todos los ciclos de la Educación básica.

*Su práctica sistemática y organizada en la Institución Educativa permitirá al niño aprender de manera lúdica y placentera, ya que sentirá confiado y seguro con lo que hace, logrará la autonomía para crear sus propias formas de aprender, y si lo hace de esa manera, sabrá qué y cómo aprendió, pero lo más importante, sabrá para qué aprendió, solo así encontrará sentido a lo que aprende y tratará de practicarlo en cualquier circunstancia de su vida. (p. 45).*

En consecuencia, los juegos tradicionales deben ser considerados como nuevas formas de enseñar, porque estimulan los sentidos y la creatividad, conduce a experimentar situaciones nuevas, logran desarrollar capacidades físicas, mentales y actitudinales de manera productiva y entretenida. En la escuela, es responsabilidad del docente recopilar e implementar los juegos tradicionales como estrategia didáctica en su práctica educativa, en la formación integral y el desarrollo emocional de los estudiantes.

## 5.- Dimensiones del juego

Moreno (2002), citado por Quintana (2016) señala que se debe tener en cuenta algunos factores a la hora de elegir los juegos para los estudiantes, debemos priorizar aquellos que sean vivenciales, que ayuden a la creatividad del niño o niña, donde todos participen, asuma roles y tengan la oportunidad de dirigir el juego en coordinación y cooperación con sus pares.

### 5.1.- Identidad personal

La identidad se considera como un fenómeno a nivel personal que se va construyendo a diario cuando interactuamos con personas de nuestro alrededor, va ligada a la pertenencia con el medio en que interactuamos, es una representación simbólica que tenemos de uno mismo e involucra nuestros valores, creencias, características y grupo social al que pertenecemos.

De la Torre (2001), afirma que la identidad es:

*“Cuando se habla de la identidad de un sujeto individual o colectivo hacemos referencia a procesos que nos permiten asumir que ese sujeto, en determinado momento y contexto, es y tiene conciencia de ser él mismo, y que esa conciencia de sí se expresa (con mayor o menor elaboración) en su capacidad para diferenciarse de otros, identificarse con determinadas categorías, desarrollar sentimientos de pertenencia, mirarse reflexivamente y establecer narrativamente su continuidad a través de transformaciones y cambios. [...]...la identidad es la conciencia de mismidad, lo mismo se trate de una persona que de un grupo. Si se habla de la identidad personal, aunque filosóficamente se hable de la 19 La identidad igualdad consigo mismo, el énfasis está en la diferencia con los demás; si se trata de una identidad colectiva, aunque es igualmente necesaria la diferencia con “otros” significativos, el énfasis está en la similitud entre los que comparten el mismo espacio sociopsicológico de pertenencia” pp.53*

Por su parte Lagarde (2000), define la identidad personal, donde prioriza el carácter activo del sujeto, tiene varios campos: la identidad asignada, la identidad aprendida, la identidad internalizada que constituye la autoidentidad. La identidad se va

construyendo. Cada persona reacciona de manera creativa al resolver su vida, y al resolverse, elabora los contenidos asignados a partir de su experiencia, sus anhelos y sus deseos sobre sí misma.

Grupo RPP (2018) la identidad es el conjunto de características, actitudes, competencias y capacidades que dan a una persona. Se va construyendo en los primeros años de vida. Empieza cuando el niño toma conciencia de sí mismo como una persona diferente a quienes lo rodean, e intenta definirse a sí mismo. Su entorno familiar, las interacciones y el contexto en el que se desarrolla influyen, en gran medida, en la formación de su identidad personal.

Cuando la construcción de identidad es de forma positiva, se eleva su autoestima y viceversa. La autoestima un proceso de asimilación y reflexión de las opiniones de los demás socialmente significativas en la vida de cada persona. Es decir, padres, hermanos o maestros.

Los juegos son actividades totalmente vivenciales, donde es necesario el respeto hacia las diferentes personalidades, así mismo a través de los juegos hemos de aprender a aceptar a los demás con sus virtudes y sus defectos, donde cada uno será libre de encauzar las diferentes acciones y tener sentimientos diversos. Por todo ello, la tolerancia, la sinceridad, la seguridad y el respeto hacia uno mismo y los demás son valores que deben estar muy presentes en los juegos.

## **5.2.- Creatividad**

Esquivas (2004), la creatividad es una habilidad más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica subhabilidades del pensamiento que permiten abordar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo. La creatividad está presente en todo momento,

es una habilidad del ser humano y, por lo tanto, vinculada a su propia naturaleza. Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema desconocido y por lo mismo poco estudiado, actualmente surgen teóricos que buscan profundizar sobre el tema y se desarrollan investigaciones alusivas a este concepto.

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.

Weithemer (1945) citado por Esquivas (2004), define a la creatividad como “El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada”. Por su parte Guilford (1952) citado por Esquivas (2004) afirma que “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.

Según la Federación de la enseñanza (2016), existen diversas estrategias para trabajar la creatividad en la infancia, a través de las cuales podemos experimentar avances en el desarrollo de estudiantes y evolución en la respuesta ante problemas que se pueden presentar en la vida cotidiana, una de ellas es el juego, constituyendo la forma más natural que tienen los niños y niñas de conocer el mundo que le rodea, por lo que será muy útil utilizarlo como recurso didáctico. Hemos de dejar jugar al niño libremente, sin juzgar ni criticar lo que están imaginando. En el juego cada objeto tiene un significado que debe ser respetado para poder fortalecer su creatividad.

La posibilidad de poner en juego la creatividad de cada uno y del grupo, es algo que debe ser fundamentalmente en los juegos; más aún cuando estamos dentro de una



sociedad (industrializada e informatizada) que limita enormemente la utilización de esta capacidad.

### **5.3.- Participación**

Según la Real Academia de la lengua española define a la participación como la acción y efecto de participar. Por otro lado Bordenave (1982), señala que la participación es una necesidad humana y por ende es un derecho de las personas.

Para la UNESCO, “el conjunto de las necesidades de un ser humano constituye un sistema, de modo que la satisfacción de una necesidad, inclusive, la forma de satisfacerla, influye en el resto de las necesidades”. Toda persona tiene la capacidad (poder) de actuar en el mundo en que vive, puede tomar decisiones que afectarán su vida. Participar es ejercer ese poder de tomar decisiones, actuar y transformar la realidad. (Burin y otros, 1998)

La participación es un proceso que necesita ser monitoreada desde la primera infancia, bajo el principio de la autonomía progresiva es decir, que ellas y ellos tienen la capacidad de tomar decisiones y asumir obligaciones de forma gradual, mientras van creciendo.

Barroso & Cervantes (2014) La labor del profesor mediante al momento de incentivar a los niños en los juegos recreativos y tradicionales, es lograr que estos ganen en confianza y seguridad al apropiarse de los contenidos, resulta importante destacar la teoría de Vigotsky y sus seguidores, cuando señala el desarrollo de las potencialidades del sujeto a partir de un proceso de enseñanza y aprendizaje en que la actividad conjunta permite potenciar el desarrollo integral del alumno como parte de un proceso productivo, cuyas acciones se observan inicialmente en el plano externo de colaboración y comunicación entre profesores y alumnos como acciones mediadoras para el proceso de

asimilación individual. Cabe destacar que los juegos forman parte de la actividad física y tiene un propósito, por su valor biológico, pedagógico, psicológico y social es de suma importancia para la formación de la personalidad.

Los juegos tienen que posibilitar la participación de todos los niños, los más dotados, los menos y los niños con necesidades educativas especiales, etc., procurando la integración y aceptación de todos.

#### **5.4.- Automotivación**

Urzua (2020), la motivación humana es un fenómeno complejo que depende de factores ambientales y mecanismos cognitivos-emocionales, los cuales dan como resultado un comportamiento que refleja la disposición a la acción. A partir de lo anterior, se entiende que la motivación puede provenir del entorno, puede surgir de manera autónoma, o bien, nacer de una combinación de ambos procesos.

Morón (2011), señala que la automotivación esta ligada con el autoconcepto y la autoestima. Al intentar aprender y conseguirlo vamos haciéndonos una idea positiva de nosotros mismos, que nos ayudará a continuar con nuestros aprendizajes. Las experiencias que tienen los alumnos/as van formando poco a poco el autoconcepto y la autoestima. Es el deseo constante de superación, guiado siempre por un espíritu positivo.

Automotivarse es darse a uno mismo las razones y el entusiasmo con el que provocar una acción o un determinado comportamiento. Es el primer paso que debes encarar para poder llegar a tus objetivos. En el juego la mayoría de niños están automotivados, inquietos, lo que permite el logro de objetivos y el cumplimiento de reglas de juego.

## **6.- Programa de juegos tradicionales**

Es una propuesta que se plantea con la finalidad de fortalecer el desarrollo emocional de los estudiantes, a través de la enseñanza de reglas de juego, resolver conflicto de manera asertiva entre pares y a controlar sus emociones cuando sea necesario. A continuación se detallan los siguientes juegos: la Lleva, el Kiwi, el Lobo, el Ampay, el Kenchis, el Tejo, Salta Soga, San Miguel le roban la yuca, la Pasopa, la gallinita ciega, el rey manda, el tesoro escondido, guerra de adivinanzas, las cometas. Estos juegos fueron estructurados en 14 sesiones. (Ver detalle en el capítulo V).

## **II.- Aproximaciones teóricas al Desarrollo emocional**

### **1.- Teorías asociadas al desarrollo emocional**

#### **1.1.- Teoría del Aprendizaje socioemocional (ASE) MINEDU**

Según el Ministerio de Educación MINEDU (2020), el Colaborativo para el Aprendizaje Académico, Social y Emocional (CASEL, siglas del nombre en inglés) es una organización líder en aprendizaje socioemocional (ASE) —cuya denominación en inglés es Social and Emotional Learning (SEL)— en el mundo. El CASEL define al aprendizaje socioemocional como el proceso a través del cual niñas, niños, adolescentes y personas adultas adquieren y aplican los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para desarrollar identidades saludables, manejar las emociones y lograr metas personales y colectivas, sentir y mostrar empatía hacia los demás, establecer y mantener relaciones de apoyo y tomar decisiones cuidadosas y responsables. La educación socioemocional es aquella que prioriza el aprendizaje socioemocional de las y los estudiantes.

MINEDU (2020) el concepto de aprendizaje socioemocional fue introducido en la cultura popular en 1995 por Daniel Goleman en su libro Inteligencia emocional: por

qué es más importante que el cociente intelectual. Goleman, periodista científico del New York Times, argumentó que el carácter es más importante que el cociente intelectual y señaló que las habilidades que lo desarrollan se pueden enseñar. El libro se tradujo rápidamente a muchos idiomas y, desde ese momento, se estableció un nexo entre educadores y escuelas, así como entre los psicólogos y científicos que estudian las bases neurológicas y el desarrollo de la emoción humana.

El aprendizaje socioemocional está alineado con lo que el Currículo Nacional de la Educación Básica (CNEB) propone para la competencia, “Construye su identidad” del área de Personal Social, que involucra el desarrollo progresivo de la capacidad de autorregulación emocional de las y los estudiantes, entre otras capacidades.

Según el CNEB (2016), la competencia “Construye su identidad” consiste en que el estudiante conozca y valora su cuerpo, su forma de sentir, de pensar y de actuar desde el reconocimiento de las distintas identidades que lo definen (histórica, étnica, social, sexual, cultural, de género, entre otras) como producto de las interacciones continuas entre los individuos y los diversos contextos en los que se desenvuelven (familia, escuela, comunidad). No se trata que los estudiantes construyan una identidad “ideal”, sino que cada estudiante pueda –a su propio ritmo y criterio– ser consciente de las características que lo hacen único y de aquellas que lo hacen semejantes a otros.

Esta competencia involucra la capacidad de “Autoregula sus emociones” que busca que el estudiante reconozca y tome conciencia de sus emociones, a fin de poder expresarlas de manera adecuada según el contexto, los patrones culturales diversos y las consecuencias que estas tienen para sí mismo y para los demás. Ello le permite regular su comportamiento, en favor de su bienestar y el de los demás.

CNEB (2016), el nivel esperado de esta competencia al finalizar el nivel primario es el siguiente: Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único, cuando se reconoce a sí mismo a partir de sus características personales, sus capacidades y limitaciones reconociendo el papel de las familias en la formación de dichas características. Aprecia su pertenencia cultural a un país diverso. Explica las causas y consecuencias de sus emociones, y utiliza estrategias para regularlas. Manifiesta su punto de vista frente a situaciones de conflicto moral, en función de cómo estas le afectan a él o a los demás. Examina sus acciones en situaciones de conflicto moral que se presentan en la vida cotidiana y se plantea comportamientos que tomen en cuenta principios éticos. Establece relaciones de igualdad entre hombres y mujeres, y explica su importancia. Crea vínculos afectivos positivos y se sobrepone cuando estos cambian. Identifica conductas para protegerse de situaciones que ponen en riesgo su integridad en relación a su sexualidad.

MINEDU (2020), el ASE, ha tenido un gran impacto en las últimas décadas, debido a que diversas investigaciones demuestran que se obtiene mejores resultados, los docentes que han aplicado dicho modelo han logrado en sus estudiantes: mejores habilidades socioemocionales, mejores actitudes hacia sí mismos, los demás y la escuela, comportamiento positivo en el aula, aumento de 11 puntos porcentuales en pruebas de rendimiento estandarizadas; por tanto, mejores aprendizajes. Por otro lado se ha comprobado que el ASE, reduce en las y los estudiantes los riesgos de: problemas de conducta y angustias emocionales.

Cabe señalar que el ASE, presenta otras ventajas como: tiene un impacto de largo plazo y es global porque incide en el desarrollo integral del niño y niña; mejora los resultados de vida, favoreciendo una mejor calidad de vida, ayuda a mejorar la convivencia en el aula y en el entorno donde se desenvuelve el estudiante.

MINEDU (2020) afirma que existen habilidades socioemocionales que son importantes desarrollar en los niños y niñas tal como lo planteó en una de sus iniciativas pedagógicas el año 2013 denominada “Escuela amiga” con asistencia técnica del Banco Mundial, donde se definieron seis habilidades generales como: la autoconciencia, autorregulación conciencia social, comunicación positiva, determinación y toma responsable de decisiones.

## **1.2.- Teoría de Daniel Goleman**

En la actualidad se habla mucho de enfatizar el desarrollo emocional en las escuelas en el sentido de educar las emociones, a través del uso de técnicas y estrategias que permitan actuar de manera asertiva con las personas que nos rodean, hoy en día se llama inteligencia emocional, término acuñado por el psicólogo Daniel Goleman desde tiempos muy remotos, el cual lo define como “la capacidad de entender las emociones ajenas, comprender las nuestras propias y gestionar nuestros estados sentimentales. Cualidades como la empatía, el control emocional, la motivación o las habilidades sociales forman parte de un espectro de capacidades comprendidas dentro del nicho de la Inteligencia Emocional”

Goleman definió una teoría en base a la Inteligencia Emocional con la que hoy podemos trabajar nuestras capacidades psicológicas. Casi cien años atrás ya se hablaba de los aspectos emocionales de la inteligencia, sin embargo, gracias a esta nueva oleada de teorías, y con la ayuda de la neurociencia, podemos afirmar que la inteligencia emocional tiene un poder enorme en nuestra vida y en el **éxito personal**.

Goleman (1995), citado por Barragan & Morales (2014) considera que existen emociones positivas y negativas que se manifiestan en el rostro de las personas y que

influyen en el carácter y la personalidad. Así tenemos: la ira, el miedo, el disgusto y la tristeza son emociones negativas. En cambio el amor, la alegría son emociones positivas.

Así mismo Daniel nos habla en su libro, acerca de las habilidades que implican desarrollar como parte de la inteligencia emocional: conciencia de sí mismo y de las propias emociones y su expresión, autorregulación, controlar impulsos, la motivación y perseverar a pesar de las frustraciones (optimismo); empatía y confianza en los demás, y las artes sociales o llamadas también habilidades sociales. Todo ello está muy ligado al desarrollo emocional o afectivo que se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta.

Dueñas (2002), afirma que Goleman (1995) fue quien definió la inteligencia emocional, que «es una meta-habilidad que precisa el grado de destreza que podemos conseguir en el dominio de nuestras otras facultades» (op.cit., p.68), considerándola como el más relevante de los factores que intervienen en el ajuste personal, en el éxito en las relaciones interpersonales y en el rendimiento laboral. Este autor destaca cinco elementos determinantes del desarrollo de la inteligencia emocional: la conciencia emocional, el autocontrol, la motivación, la empatía y la habilidad social. Las tres primeras dimensiones dependen fuertemente de la propia persona, correspondiéndose con el propio yo: ser consciente de uno mismo, saber controlar en cierto modo los propios estados de ánimo y motivarse a sí mismo. En contraposición, las otras dos dimensiones (empatía y habilidad social) hacen referencia a la relación con las otras personas, configurando ambas la competencia social.

*“La **Conciencia emocional**, es decir, ser consciente de uno mismo, conocer la propia existencia y, sobre todo, el propio sentimiento de vida, lo que a su vez es fundamental para el autocontrol. El **Autocontrol** o regulación de las emociones, significa la capacidad para saber manejar ampliamente los propios sentimientos, los estados de ánimo, evitando caer*

*en el nerviosismo y sabiendo permanecer tranquilo para poder afrontar los sentimientos de miedo y las situaciones de riesgo y para recuperarse rápidamente de los sentimientos negativos. La **Motivación**, que está muy unida a las emociones y surge del autocontrol, significa ser aplicado, ser constante, perseverante, tener resistencia ante las frustraciones. La **Empatía**, o capacidad de mirar a la otra persona, significa vislumbrar las emociones de los demás, entender lo que otras personas sienten, sentir con las otras personas. La **Habilidad social** hace reconocimiento a entender a los demás, orientarse hacia los otros, no ser un mero observador de los demás sino hacer algo en común con ellos, sentir alegría de estar entre la gente, colaborar, ayudar, pertenecer a un grupo”*  
Pag.12.

Goleman dio una gran importancia a la conciencia emocional, ya que constituye una competencia personal que determina el modo en que el sujeto se relaciona consigo mismo, y a la vez está influida por el factor social. Todas las experiencias personales vividas, observadas o imaginadas pasarán a formar parte del conocimiento previo del sujeto y, acumuladas, le ayudarán a interpretar el entorno con su memoria personal e influirán en sus emociones. En esta competencia personal, Goleman (1999) distingue dos procesos: uno, que hace referencia al reconocimiento de los estímulos del entorno y las manifestaciones que producen en el sujeto, para lo que se necesita cierta atención sobre sí mismo y, a la vez, introspección para poder verificarse; y otro, que hace referencia a la racionalización de esas manifestaciones emocionales, comprendiéndolas, y que supone diferenciar pensamientos, acciones y emociones.

La inteligencia emocional es considerada como el más importante de los factores que intervienen en el ajuste personal, en el éxito en las relaciones personales y en el rendimiento en el trabajo. Con una inteligencia emocional desarrollada se pueden conseguir mejoras en el mundo laboral y en nuestras relaciones sociales, ya que la competencia emocional influye en todos los ámbitos importantes de la vida.



Dueñas (2002) destaca que a través de la orientación educativa, el alumno puede recibir la ayuda necesaria para el desarrollo integral de su personalidad, cooperando a que el proceso de aprendizaje se constituya como el marco de referencia para el desarrollo global del alumno, de manera que la educación sea un proceso integrador que abarque no sólo el área cognitiva del alumno sino toda su personalidad. La escuela y la familia constituyen los principales contextos para potenciar del desarrollo emocional de la persona, es decir, para el logro de una personalidad sana e integral que contribuya al bienestar personal y social del individuo.

### 1.3.- Teoría de Mayer y Salovey

Fernandez & Extremera (2005) La teoría de Mayer y Salovey de 1997, considera que la inteligencia emocional se va conceptualizando a través de cuatro habilidades básicas, que son:

*“la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional y la habilidad para regular las emociones promoviendo un crecimiento emocional e intelectual” (MAYER & SALOVEY, 1997). Pag.7*

Salovey (en prensa) resalta que en el contexto escolar los alumnos se enfrentan diariamente a situaciones en las que tienen que recurrir al uso de las habilidades emocionales para adaptarse de forma adecuada a la escuela. Por supuesto, los profesores deben también emplear su IE durante su actividad docente para guiar con éxito tanto sus emociones como las de sus alumnos. A continuación describimos en qué consisten estas cuatro habilidades emocionales y algunas situaciones en las que tanto profesores como alumnos las ponen en práctica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Fernandez & Extremera (2005) **la percepción emocional** es la habilidad para identificar y reconocer tanto los propios sentimientos como los de aquellos que te rodean.

Implica prestar atención y decodificar con precisión las señales emocionales de la expresión facial, movimientos corporales y tono de voz. Esta habilidad se refiere al grado en el que los individuos pueden identificar convenientemente sus propias emociones, así como los estados y sensaciones fisiológicas y cognitivas que éstas conllevan. Por último, esta habilidad implicaría la facultad para discriminar acertadamente la honestidad y sinceridad de las emociones expresadas por los demás. En clase, por ejemplo, los alumnos ponen en práctica diariamente estas habilidades cuando regulan sus acciones en el aula tras una mirada seria del profesor. Igualmente, el profesorado también hace uso de esta habilidad cuando observa los rostros de sus alumnos, y percibe si están aburriéndose, o si están entendiendo la explicación y, tras decodificar la información de sus rostros, actúa cambiando el ritmo de la clase, incluyendo alguna anécdota para despertar el interés o bien poniendo un ejemplo para hacer más comprensible la explicación del tema.

Fernandez & Extremera (2005), **la facilitación o asimilación emocional** implica la habilidad para tener en cuenta los sentimientos cuando razonamos o solucionamos problemas. Esta habilidad se centra en cómo las emociones afectan al sistema cognitivo y cómo nuestros estados afectivos ayudan a la toma de decisiones. También ayudan a priorizar nuestros procesos cognitivos básicos, focalizando nuestra atención en lo que es realmente importante. En función de los estados emocionales, los puntos de vista de los problemas cambian, incluso mejorando nuestro pensamiento creativo. Es decir, esta habilidad plantea que nuestras emociones actúan de forma positiva sobre nuestro razonamiento y nuestra forma de procesar la información. Por ejemplo, algunos alumnos necesitan para concentrarse y estudiar un cierto estado anímico positivo, otros en cambio de un estado de tensión que les permita memorizar y razonar mejor.

Fernandez & Extremera (2005), **la comprensión emocional** implica la habilidad para desglosar el amplio y complejo repertorio de señales emocionales, etiquetar las

emociones y reconocer en qué categorías se agrupa los sentimientos. Además, implica un actividad tanto anticipatoria como retrospectiva para conocer las causas generadoras del estado anímico y las futuras consecuencias de nuestras acciones. Igualmente, la comprensión emocional supone conocer cómo se combinan los diferentes estados emocionales dando lugar a las conocidas emociones secundarias (i.e., los celos pueden considerarse una combinación de admiración y amor hacia alguien junto con un matiz de ansiedad por miedo a perderla debido a otra persona). Las habilidades de comprensión emocional son puestas en práctica también a diario por el alumnado. Los estudiantes utilizan esta habilidad para ponerse en el lugar de algún compañero que está pasando por una mala racha (e.g., malas notas, enfermedad, divorcio de los padres...) y ofrecerle apoyo.

Fernandez & Extremera (2005) **la regulación emocional** es la habilidad más compleja de la IE. Esta dimensión incluiría la capacidad para estar abierto a los sentimientos, tanto positivos como negativos, y reflexionar sobre los mismos para descartar o aprovechar la información que los acompaña en función de su utilidad. Además, incluye la habilidad para regular las emociones propias y ajenas, moderando las emociones negativas e intensificando las positivas. Abarca pues el manejo de nuestro mundo intrapersonal y también el interpersonal, esto es, la capacidad para regular las emociones de los demás, poniendo en práctica diversas estrategias de regulación emocional que modifican tanto nuestros sentimientos como los de los demás. Por ejemplo, cada vez que un alumno se ve involucrado en un conflicto interpersonal en el recreo, (e. g., un niño le quita el balón a otro para jugar) una resolución no agresiva del conflicto implica la puesta en práctica de habilidades de regulación o manejo de situaciones interpersonales.

## **2.- Definición del Desarrollo emocional**

El desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos conscientes como los inconscientes.

Para Carvajal (2011), el desarrollo emocional tiene como punto de partida a la afectividad en tanto podemos decir que se refiere principalmente a cómo el niño se relaciona consigo mismo y con su entorno, a su manera de responder a los afectos, a sus sentimientos de seguridad, de autonomía, de confianza, etc. El desarrollo emocional busca establecer y determinar la estabilidad emocional que toda persona necesita para vivir en sociedad.

Existen diversos factores socializadores que inciden en este proceso y hacen del niño un ser equilibrado. Entre estos factores principales tenemos su situación familiar; que es donde se origina el desarrollo emocional del niño, donde comienza a mostrar sus primeras reacciones en función de sus necesidades e intereses. Otros factores socializadores son: la asistencia a la escuela, el aprendizaje a que es sometido el niño, la internalización de valores, actitudes y patrones conductuales. Cuando todos estos y otros factores de socialización están debidamente equilibrados, el resultado será un niño seguro de sí mismo, capacitado para las relaciones humanas, para acatar normas y para desenvolverse con éxito socialmente.

Quintana (2016), cita a Goleman quien destaca que la inteligencia emocional es la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos, los sentimientos de los demás, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones que sostenemos con los demás. El modelo de inteligencia emocional de Goleman nos dice que va relacionado con todo el humano.

El reto de la nueva era de la enseñanza es educar nuestros sentimientos, controlar nuestras emociones y gestionarlas de forma correcta para poder hacer frente a la adversidad y a los fracasos, y saber relacionarnos con los demás son herramientas indispensables para llevar una vida más feliz. Pero esto adquiere una problemática en cuanto a que no es un saber innato, sino que tenemos que aprenderlas y es aquí donde entra a tallar la escuela, teniendo como objetivo el desarrollo emocional de los estudiantes.

La emocionalidad del sujeto es una parte esencial dentro de sus características propias, el ser humano exterioriza ideas, sentimientos y comportamientos, lo que constituye un elemento de comunicación eficaz del hombre con el entorno que lo rodea; en ello, el juego refleja la expresividad, elemento de la dimensión lúdica la cual emerge espontáneamente desde el ámbito corporal y comportamental. (Maza, 2016)

## **2.1.- ¿Qué son las emociones?**

Las emociones forman parte del día a día del ser humano y somos conscientes de ello, aun así, se nos hace difícil describirla o definirla; los estudiosos mismos han mostrado cierta indiferencia en su profundización y conocimiento al creer que no eran importantes. En la actualidad ha salido a la luz que las emociones y el aprendizaje emocional están al orden del día debido a su gran importancia para el aprendizaje y para el desarrollo integral de la persona. La real Academia Española la define como la

alteración del ánimo; otros autores la definen como una energía codificada en ciertos circuitos neuronales localizados en zonas profundas de nuestro cerebro que nos motivan a querer estar vivos en interacción constante con el mundo y nosotros mismos, circuitos que, mientras estamos despiertos, se encuentran siempre activos, en alerta, y nos ayudan a distinguir estímulos importantes para nuestra supervivencia”. (Mora, 2012).

Entre las emociones básicas se pueden mencionar 8 categorías como: Ira, tristeza, temor, placer, amor, sorpresa, disgusto y vergüenza, cada uno con sus familias emocionales.

Concluimos que las emociones son respuestas que cada persona tenemos ante determinadas situaciones o estímulos, donde el cerebro juega un rol fundamental en la formación integral de la personalidad y su desarrollo emocional, aspectos que se inician en la familia y se formalizan en la escuela.

### **3.- Dimensiones del desarrollo emocional**

Quintana (2016), cita a Blas, A. (2005), quien a su vez cita a Goleman, sostiene que, “comparándole con las Inteligencias Múltiples, definió en su última conferencia en Madrid que las habilidades prácticas que se desprenden de la Inteligencia Emocional son cinco y pueden ser clasificadas en dos áreas o dimensiones

#### **3.1.- Conocimiento de sí mismo**

El deseo de conocerse a sí mismo parece que es algo natural y sencillo, sin embargo hay quien se pasa media vida tratando de averiguar su verdadero ser y nunca lo logra del todo. La conciencia de sí mismo es algo que se descubre más o menos a los dos años después de haber nacido, el día que por primera vez nos vemos reflejados en un espejo y nos reconocemos, en ese momento comenzamos a estar conscientes de nuestros pensamientos, de nuestros sentimientos, y de las sensaciones que nos provoca el medio que nos rodea, descubrimos que somos uno.

Nicolau (2018) es la capacidad de reconocer y entender en uno mismo las propias fortalezas, debilidades, estados de ánimo, emociones e impulsos, así como el efecto que éstos tienen sobre los demás y sobre el trabajo. Esta competencia se manifiesta en personas con habilidades para juzgarse a sí mismas de forma realista, que son conscientes de sus propias limitaciones y admiten con sinceridad sus errores, que son sensibles al aprendizaje y que poseen un alto grado de auto-confianza.

Nicolau (2018), el conocimiento de uno mismo, de nuestras habilidades y también debilidades, nos hace sentir más seguros de nuestras decisiones. Alguien con una autoestima saludable puede enfrentarse a la vida seguro de que sabrá manejar cualquier problema por sí mismo sin temor de caer presa de comportamientos autodestructivos como la dependencia del alcohol y las drogas. Las personas auténticas saben su valor y confían en sus habilidades, lo que les permite superar cualquier reto o alcanzar las metas que se proponen. No se sabe si todas estas características positivas del ser se desarrollan a partir de la autenticidad o viceversa, pero las personas que no son auténticas tienden a ser también seres inseguros, fáciles de apabullar, desconfiados y recelosos.

### **3.2.- Autorregulación**

Es la habilidad de controlar nuestras propias emociones e impulsos para adecuarlos a un objetivo, de responsabilizarse de los propios actos, de pensar antes de actuar y de evitar los juicios prematuros. Las personas que poseen esta competencia son sinceras e íntegras, controlan el estrés y la ansiedad ante situaciones comprometidas y son flexibles ante los cambios o las nuevas ideas.

La autorregulación es una de las competencias personales que nos permite plantearnos metas y dirigirnos hacia ellas. Por lo tanto, es un proceso de autodirección. Asimismo, es una capacidad que resulta vital para la adaptación al medio y un adecuado ajuste tanto personal como social.

El manejo de emociones es una habilidad socioemocional conocida también como regulación emocional y es una de las habilidades específicas que forma parte de la habilidad general de la autorregulación. Se define como “el mecanismo con el que la persona influye en las emociones que siente, en cómo las experimenta o en cómo las expresa.” (Gross, 2015, como se citó en Rodríguez et al., 2020: 108). Para estos autores, la regulación emocional consiste en “regular las emociones a fin de favorecer el aprendizaje, la convivencia, el logro de metas y el bienestar” (Rodríguez et al., 2020).

MINEDU (2020) manejar y regular las emociones y comportamientos es un aprendizaje esencial, pues nos permite establecer relaciones sintonizadas, empáticas y solidarias, basadas en el respeto mutuo y la valoración de la diversidad personal y cultural. Para favorecer el desarrollo de esta habilidad, es importante generar un ambiente de seguridad, con rutinas estables que favorezcan la predictibilidad. También podemos valernos de ciertas estrategias cuyo uso dependerá del nivel de desarrollo de la niña o niño.

### **3.3.- Automotivación**

Es la habilidad de estar en un estado de continua búsqueda y persistencia en la consecución de los objetivos, habiendo frente a los problemas y encontrando soluciones. Esta competencia se manifiesta en las personas que muestran un gran entusiasmo por su trabajo y por el logro de las metas por encima de la simple recompensa económica, con un alto grado de iniciativa y compromiso, y con gran capacidad optimista en la consecución de sus objetivos.

Pérez (2020), La capacidad que tienen las personas de poder motivarse a sí mismo es a lo que se le llama automotivación. Es una habilidad importante, ya que ayuda a las personas a seguir adelante incluso frente a los contratiempos, a aprovechar las oportunidades del medio y a mostrar compromiso con lo que quieren lograr.



Pérez (2020), la motivación es una habilidad personal que tiene lugar en el campo de la inteligencia emocional, Daniel Goleman plantea que hay 4 elementos que forman parte de la motivación: el impulso personal, que corresponde al deseo interno que nos lleva a la búsqueda de los objetivos; el compromiso, con los metas personales; la iniciativa o disposición, para actuar en las oportunidades; y el optimismo, para seguir adelante, que se le conoce también como resiliencia.

La automotivación corresponde a una habilidad que ayuda a las personas a confiar en sí mismas y desarrollarse como personas, debido a que ayudará a superar los obstáculos y lograr los objetivos.

En la infancia, la automotivación está ligada al aprendizaje que si bien contribuye al desarrollo del eje cognitivo del estudiante; tendría un mayor impacto si el docente traslada la promoción de la automotivación al eje afectivo, dado a que se logrará tener niños y niñas más seguras de si mismas, capaces de vencer cualquier dificultad y lograr sus metas y objetivos.

### **3.4.- Empatía**

Es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, y responder correctamente a sus reacciones emocionales. Las personas empáticas son aquellas capaces de escuchar a los demás y entender sus problemas y motivaciones, que normalmente tienen mucha popularidad y reconocimiento social, que se anticipan a las necesidades de los demás y que aprovechan las oportunidades que les ofrecen otras personas.

Balart 2020, de acuerdo al modelo, la competencia emocional de empatía se logra cuando combinamos a nivel intelectual la escucha activa, a nivel emocional la comprensión y a nivel conductual la asertividad. Quien es empático desarrolla la

capacidad intelectual de vivenciar la manera en que siente la otra persona, lo que le facilita la comprensión del porqué de su comportamiento y le faculta para mantener un diálogo con el otro con un estilo de interacción positivo para ambos, respetando lo que piensa y siente cada uno y buscando acuerdos de mutuo beneficio.

Las personas que han logrado desarrollar la habilidad de la empatía, tienden a tener más éxito social, ya que esta habilidad facilita las relaciones interpersonales, la negociación, la capacidad para convencer y el desarrollo del carisma.

Balart 2020, señala que:

*“La empatía es una herramienta para conectar con los demás, porque nos lleva a empatar con simpatía, lo que significa buscar el ganar/ganar en la relación con el otro con verdadero interés a través de la escucha activa, de conocer cuál es el mapa con el que explora el mundo y mediante la comprensión, entender y respetar por qué escoge las rutas que escoge para andar por la vida. Si así lo hacemos, nuestro propio mapa se amplía, incorporamos nuevos paisajes, aprendemos nuevas rutas y al tener un mapa más amplio, caminamos más seguros y más felices por la vida porque elegimos los caminos más cortos y mejores, los que nos hacen llegar antes a nuestro destino perfecto: la autorrealización”. Pag. 2*

UNICEF (2019), el ser humano es social por naturaleza, esto implica que nuestro comportamiento diario debe ser cooperativo en la mayor parte de las actividades que desarrollemos. La participación, el respeto mutuo y la aceptación son actitudes y conductas que debemos adquirir desde las edades más tempranas y para lograrlo, es fundamental desarrollar la empatía. En la escuela es donde muchos niños comienzan a socializar con sus pares y tienen un contacto más profundo con el mundo exterior. De ahí la importancia de que el desarrollo de esta habilidad esté muy presente en el trabajo que realizan los docentes con los estudiantes.

Para desarrollar la empatía en los niños y niñas de deben fomentar acciones como: entender y respetar las necesidades y los sentimientos de otras personas,

promover la inclusión y huir de la indiferencia, comprender y actuar adecuadamente frente a mis emociones y a las de los demás, actuar y reaccionar teniendo en cuenta los sentimientos y necesidades de otras personas y esforzarme por entender los sentimientos, actitudes y circunstancias que afectan a otros.

Desarrollar la empatía puede ser una herramienta poderosa para fomentar la inclusión y la cultura de paz en la escuela, especialmente porque ayuda a que los estudiantes comprendan mejor las necesidades y circunstancias de los otros. La empatía contribuye a mejorar las relaciones sociales y aceptar que todos somos diferentes, y que son esas diferencias las que nos enriquecen.

### **3.5.- Habilidades Sociales**

Es el talento en el manejo de las relaciones con los demás, en saber persuadir e influenciar a los demás. Quienes poseen habilidades sociales son excelentes negociadores, tienen una gran capacidad para liderar grupos y para dirigir cambios, y son capaces de trabajar colaborando en un equipo.

Dongil & Cano (2014), las habilidades sociales se pueden definir como un conjunto de capacidades y destrezas interpersonales que nos permiten relacionarnos con otras personas de forma adecuada, siendo capaces de expresar nuestros sentimientos, opiniones, deseos o necesidades en diferentes contextos o situaciones, sin experimentar tensión, ansiedad u otras emociones negativas.

Existen personas que pueden poseer buenas habilidades sociales pero tienen alguna dificultad específica. Por ejemplo, una persona puede ser capaz de presentarse ante un grupo de personas, acudir solo a una fiesta, hacer amigos con facilidad, hacer cumplidos o pedir favores, pero no ser capaz de decirle a alguien algo que le molesta o permitir que no se respeten sus propios derechos o sentimientos.

Dongil & Cano (2014), un programa de habilidades sociales requiere la evaluación individual previa de cada uno de los participantes con el fin de conocer sus problemas concretos, dificultades específicas, limitaciones personales, así como las capacidades que necesitan aprender a desarrollar.

#### **4.- Importancia del desarrollo emocional en la infancia**

El Mundo De Mozart Escuela Infantil (2020), en su publicación de su página web, nos menciona porque es tan importante el desarrollo emocional en los niños; hace referencia al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con su entorno. Gracias a este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Una adecuada educación emocional ayuda a gestionar mejor las emociones, y por consiguiente a ser más feliz.

Así mismo señala que la educación emocional es un proceso educativo, continuo y permanente, que ayuda a potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral del niño.

Clinica Mindic Psicología y Salud (2015), en su página web, señala que el desarrollo emocional es muy importante por que es enseñarle al niño (a) enfrentarse a los problemas que se presentan a la largo de su vida de una manera adecuada. Lo que va a tener beneficios no sólo en la infancia sino también en la edad adulta, adquiriendo herramientas imprescindibles para vivir en sociedad.

## **5.- Desarrollo emocional del niño del 6 a 8 años**

Martinez (2016) en esta etapa los niños siguen su proceso de socialización con sus pares, esto lo habían iniciado a los tres años de edad. Ahora juegan en grupos y generalmente en grupos del mismo sexo, niños con niños y niñas con niñas. En esta etapa el niño va a afianzar su autoestima al ser aceptado por los demás, en casa se debe seguir una orientación con afecto y con límites, se debe reconocer y felicitar al niño y fomentar la expresión de los sentimientos y la comunicación familiar.

Los fracasos forman parte de la vida del niño tanto escolar como personal. Se deben afrontar con positividad y espíritu de superación y nunca banalizarlos. Es importante trabajar con el niño la tolerancia a la frustración.

De los 6 a los 8 años la familia sigue siendo muy importante para él y ahora también lo empiezan a ser los amigos y profesores. Se forman los primeros grupos de amigos y son frecuentes los juegos en equipo. Son relaciones frágiles que se pueden romper por cualquier pequeño contratiempo. El concepto de amigo es aquel que le complace.

En esta edad se conocen las normas e intenta seguirlas, aunque puede empezar a hacer trampas para salirse con la suya, pero es consciente de que lo está haciendo mal y suele sentirse mal por ello. En estos primeros dos años de esta etapa empieza a forjarse el sentimiento de justicia y recurre a frases como «esto no es justo» para que se le trate como a los demás.

Es el momento de darle pequeñas responsabilidades en las tareas domésticas o recados sencillos (poner la mesa, recoger la ropa sucia) y debe ordenar sus juguetes.

## **2.4 Definición de terminos basicos:**

### **Automotivación**

Esta competencia se manifiesta en las personas que muestran un gran entusiasmo por su trabajo y por el logro de las metas por encima de la simple recompensa económica, con un alto grado de iniciativa y compromiso, y con gran capacidad optimista en la consecución de sus objetivos. (Quintana, 2016. p. 47)

### **Autorregulación**

Capacidad de una entidad, asociación, organización, institución o persona de regularse a sí misma. Así, diseña un sistema de monitoreo propio de forma voluntaria. Es decir, cuando una industria está autorregulada significa que no existe un ente supervisor. Cuando una persona pone en práctica la autorregulación implica que no necesita de las demás personas que controlen o guíen sus actuaciones (Tió, 2014).

### **Conocimiento de sí mismo**

El conocimiento de sí mismo es el saber que una persona adquiere sobre ella misma, en términos psicológicos y espirituales, durante el curso de toda la vida, y sobre la base de sus propias experiencias (Carvajal, 2011).

### **Desarrollo social**

Proceso gradual a través del cual el niño aprende a llevarse bien con los demás y disfruta jugando y compartiendo con los otros, demostrando interés por las otras personas y practica la solidaridad y la cooperación mutua en el desarrollo de las actividades escolares.

## **Emoción**

Es un sentimiento, un estado psicológico y biológico que se expresa en una variedad de tendencias para actuar. Las emociones son simultáneamente factores naturales y culturales; es decir, tienen fundamento en la misma naturaleza humana, pero están inmersas en lo sociocultural. (Goleman, 1996), citado en (Quintana, 2016. p. 43).

## **Empatía**

Es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, y responder correctamente a sus reacciones emocionales. (Quintana, 2016. p. 48).

## **Habilidades sociales**

Comportamientos que facilitan situaciones de interacción con los compañeros de clase, amigos o personas del entorno social; son consideradas como Las habilidades sociales son un arte para relacionarse con las personas y el mundo que le rodea. Son conductas adecuadas para conseguir un objetivo ante situaciones sociales específicas (Martínez & León, 2016).

## **Juego**

Acción que ayuda a crecer de forma integral, tanto a nivel de conocimientos, en el aspecto físico, en cuanto a las interrelaciones personales y sociales, así como en el aspecto emocional (Tierno, 2004), citado en (Tió, 2014. p. 20).

Para Jean Piaget, el juego es una función cognitiva centrada en la permanente búsqueda manipulativa y exploratoria. A través del juego el niño puede practicar y asimilar situaciones de la realidad, es la función simbólica. (Tió, 2014. p. 22).

Lev Vygotsky, sostiene que a través del juego el niño construye su aprendizaje y la propia realidad social y cultural. En el juego se impulsa el desarrollo mental del niño, siendo el juego “área de desarrollo próximo”, en el que necesita de los otros para desarrollarlas. (Tió, 2014. p. 22).

Para Jerome Brunner, el juego es una actividad comunicativa entre iguales que permite reestructurar continuamente sus conocimientos. Los juegos de manipulación de instrumentos tienen más potencialidad cognitiva que la instrucción o la observación. Además, facilitan las destrezas motrices y la transferencia de habilidades, como la resolución de problemas. (Tió, 2014. p. 22).

### **Juego cooperativo**

Los juegos cooperativos posibilitan la interacción entre pares de manera que todos los participantes unen sus esfuerzos para la obtención de un fin común, sin dar espacio para la competencia. (León y Botina, 2006. p. 47).

### **Juegos tradicionales**

Juego que se han ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral, de padres a hijos y de hijos a nietos, de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos, se ha comenzado su transmisión escrita. (Trigo, 1994), citado en (Quintana, 2016. p. 33).

Generelo y Plana (1996), citado en Quintana (2016), considera a los juegos tradicionales como un juego practicado por generaciones, dentro de una comunidad más o menos grande, que se encuentra arraigado en una cultura dada y que por lo tanto nos habla de la forma de ser y sentir de la gente de una región. (p. 33).



## **Regulación emocional**

Implica dar una respuesta apropiada a las emociones que se experimentan, sin descontrolarse ni reprimirse. Para una buena regulación emocional son importantes las habilidades de la tolerancia a la frustración, el manejo de la ira, la capacidad para retrasar gratificaciones y el desarrollo de la empatía. (Tió, 2014 p. 18).

## **CAPÍTULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Caracterización y contextualización de la investigación**

##### **3.1.1. Ubicación geográfica**

La Institución Educativa Sargento Lores se encuentra ubicada en el asentamiento humano de Fila Alta, a la salida de la vía que conduce Jaén – Chamaya, parte derecha, pertenece al distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca; atiende a estudiantes del nivel primario con 90 estudiantes y cuatro docentes que son responsables de su formación integral.

Alberga a estudiantes provienen de zonas periféricas del sector Fila Alta, donde la práctica de valores y el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes es muy limitada; sin embargo, es rescatable el deseo y la motivación por la superación personal. Se encuentra ubicada en la parte sur de Jaén ciudad, en el Km 4 de la carretera que conduce a Chiclayo, saliendo de Jaén. Una de las principales dificultades de la población es la limitación del agua donde los pobladores tienen que depositar el líquido elemento en baldes durante la semana; el sector está rodeado de cerros de mediana altura y con vegetación bastante limitada por el clima templado de la ciudad; la Institución Educativa está situada a 100 metros de la carretera que conduce a Chamaya; su clima es caluroso con ciertas variaciones, propio de la ceja de selva.

Como en toda organización, existen fortalezas y debilidades tanto en el aspecto laboral, profesional e institucional. Las dificultades más relevantes se expresan en la escasa voluntad de los docentes para llevar a cabo las reuniones de coordinación y trabajo de planificación, a pesar de ser pocos, dando lugar a un trabajo pedagógico y curricular individualizado.

### **3.1.2. Características demográficas y socioeconómicas**

Con respecto a la población del sector Sargento Lores, está conformada aproximadamente por 350 familias cuyas comodidades económicas oscilan entre el nivel medio y bajo, una parte de la población se dedica a trabajar en construcción, otro porcentaje de población son moto taxistas y otros que se dedican al comercio menor. Con respecto al nivel cultural de la población, la mayoría de los padres de familia cuentan sólo con primaria completa; los ciudadanos han avanzado hasta el nivel secundario; son pocos los que han logrado obtener una carrera profesional.

### **3.1.3. Características culturales y ambientales**

Las familias que conforman el sector Sargento Lores, tienen características culturales muy distintas debido a que sus pobladores han inmigrado de diferentes lugares y sectores. En el lugar, el estado facilitó solares a los ex combatientes del Ejército Peruano; otros que han llegado al sector vía invasiones y otros que han venido de zonas rurales y se han hecho acreedores de un solar para construir sus casas donde viven actualmente; por lo que su riqueza cultural es muy variada.

## **3.2. Hipótesis de la investigación**

### **Hipótesis general**

La aplicación del programa de juegos tradicionales influye significativamente en la mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020.

### **Hipótesis específicas**

Los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020, antes de la aplicación del programa de juegos

tradicionales presentan bajos índices de nivel de desarrollo emocional en las dimensiones: conocimiento de sí mismo, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales.

Los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020, después de la aplicación del programa de juegos tradicionales presentan altos índices de nivel de desarrollo emocional en las dimensiones: conocimiento de sí mismo, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales.

### **3.3. Variables**

**Variable independiente: Juegos tradicionales**

**Dimensiones:**

- Identidad personal
- Creatividad
- Participación
- Cooperación

**Variable dependiente: Desarrollo emocional**

**Dimensiones:**

- Conocimiento de sí mismo
- Autorregulación
- Automotivación
- Empatía
- Habilidades sociales

### 3.4. Matriz de Operacionalización de variables

Tabla 1. *Matriz de operacionalización de la variable PJT.*

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnica instrumentos Escala de medición
<b>VI</b> Programa de juegos tradicionales es (PJT)	Los juegos tradicionales son aquellos que se realizan sin la ayuda de aparatos tecnológicos, generalmente solo se echa mano de la agilidad mental, la destreza motriz, y en algunas ocasiones de algunos recursos provenientes de la naturaleza. Santana (2021).	El programa de juegos tradicionales es el conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que conlleva a desarrollar la Identidad personal donde es necesario el respeto hacia las diferentes personalidades; a ser creativos, a participar activamente procurando la integración y aceptación de todos y la cooperación fomentando las relaciones sociales.	Identidad personal	Respeto las opiniones de sus compañeros. Acepta las limitaciones de los demás Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos	<b>Observación</b> <b>Guía de observación</b> <b>Ordinal:</b> 1. Poco importante 2. Medianamente importante 3. Muy importante
			Creatividad	Crea reglas en el juego de manera espontánea. Propone de manera creativa mejoras en el juego. Nombra las reglas de juego con claridad. Propone de manera espontánea nuevos juegos con sus propias reglas.	
			Participación	Interactuar con los demás activamente y participa. Trata a todos los demás por igual, sin discriminación. Se organiza formando grupos y pares respetando criterios establecidos de manera espontánea. Asume responsabilidades en el juego.	
			Automotivación	Se motiva y motiva a los demás para participar en el juego. Respeto los acuerdos del grupo. Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego, lo motiva para seguir jugando. Colabora con la maestra en el desarrollo del juego.	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Matriz de operacionalización de la variable DE.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Técnicas e instrumentos
<b>VD</b> Desarrollo Emocional	El desarrollo emocional tiene como punto de partida a la afectividad en tanto podemos decir que se refiere principalmente a cómo el niño se relaciona consigo mismo y con su entorno, a su manera de responder a los afectos, a sus sentimientos de seguridad, de autonomía, de confianza, etc. Busca establecer y determinar la estabilidad emocional que toda persona necesita para vivir en sociedad. (Carvajal, 2011).	Para medir la variable desarrollo emocional se aplicará la escala valorativa del desarrollo emocional utilizado por (Quintana, 2016), organizado en 27 ítems, organizados en cinco dimensiones: conocimiento de sí mismo, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales.	Conocimiento de sí mismo	1 – 6	<b>Técnica:</b> Encuesta  <b>Instrumento:</b> Cuestionario – Escala valorativa.
			Autorregulación	7 – 11	
			Automotivación	12 – 16	
			Empatía	17 – 22	
			Habilidades sociales	23 – 27	

Fuente: Elaboración propia

### 3.5. Población, muestra, unidad de análisis y unidades de observación

#### Población

Según Hernández et al., (2010), “la población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones [...] Las poblaciones deben situarse claramente en torno a sus características de contenido, de lugar y en el tiempo” (p.174).

Para desarrollar el presente trabajo de investigación se ha considerado los 90 estudiantes de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, distribuidos en seis grados; por lo que la población está representada de la siguiente manera:

Tabla 3. *Población de estudiantes de 2° grado de primaria de la I.E N° 17459.*

Grados	N° de estudiantes
1°	20
2°	22
3°	15
4°	12
5°	12
6°	09
<b>Total</b>	<b>90</b>

Fuente: Nomina de matrícula del año 2021.

#### Muestra

Para desarrollar la presente investigación, se ha elegido una muestra representativa a criterio del investigador conformada por 22 estudiantes que cursan el 2° grado de educación primaria, de los cuales 11 estudiantes correspondieron al grupo control y 11 al grupo experimental ; en consecuencia, se trabajará con una muestra no probabilística debido a que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de la naturaleza y características del estudio, así como de los objetivos planteados por el investigador (Hernández et al., 2010 p.176).

La muestra de investigación se representa por los estudiantes de 2do grado de la Institución educativa 17459, distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 4. *Muestra de estudiantes de 2do grado de la Intitucion Educativa N° 17459.*

Niños de 2do grado de la Intitucion Educativa n° 17459	
Grupos	N° Estudiantes
GRUPO EXPERIMENTAL	11
GRUPO CONTROL	11
TOTAL	22

Fuente: Nómina de matricula del año 2021.

### **3.6. Unidad de análisis y observación**

En la investigación se presenta como unidad de análisis a cada uno de los estudiantes del 2° grado de educación primaria y la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, distrito y provincia de Jaén, región Cajamarca – 2021.

### **3.7. Métodos de la investigación**

El presente estudio se fundamenta en la utilización del Método Científico, el mismo que utiliza como procesos lógicos la inducción y la deducción. Siguiendo a Peña (2012), el método científico consiste en realizar actividades con la finalidad de comprobar, demostrar o reproducir ciertos fenómenos hechos o principios en forma natural o artificial, de tal forma que permita establecer experiencias para formular hipótesis que permitan a través del proceso científico conducir a generalizaciones científicas, que puedan verificarse en hechos concretos en la vida diaria.

Teniendo en cuenta que la investigación en proceso tiene como propósito contrastar hipótesis, tratando de establecer verdades o falsedades a partir de ellas, el método que



utilizaremos es el hipotético deductivo, para lo cual Rivero, (2008) afirma que “...cuya esencia consiste en saber cómo la verdad o falsedad del enunciado básico dice acerca de la verdad o la falsedad de la hipótesis que ponemos a prueba”. Servirá para precisar teorías existentes a través de la elaboración de las conclusiones.

Con relación al método analítico, éste consiste en la desmembración de un todo, descomponiéndolo en sus partes o elementos para observar las causas, la naturaleza y los efectos; lo que significa desintegrar, descomponer un todo en sus partes para estudiar en forma intensiva cada uno de sus elementos, así como las relaciones entre sí y con el todo. La importancia del análisis reside en que para comprender la esencia de un todo hay que conocer la naturaleza de sus partes. Ruiz, (2007).

En cuanto al método sintético, es el complemento del método analítico, puesto que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis. La síntesis significa reconstruir, volver a integrar las partes del todo. (Ruiz, 2007).

### **3.8. Tipo de investigación**

El tipo de investigación es aplicada, por las características que se propone pertenece a los estudios aplicados o tecnológicos y por el método de estudio de las variables pertenece a las investigaciones con enfoque cuantitativo. Aplicada, por la utilización de los conocimientos en la práctica, en este caso, se aplicará un programa compuesto por juegos tradicionales, cuya implicancia y grado de significatividad se verá reflejada en el desarrollo emocional de los estudiantes. (Peña, 2012).

Para Paneque (1998), una investigación se considera aplicada porque sus resultados se consideran de utilidad para aplicaciones prácticas; en este caso, comparando con la investigación en curso, tiene mucha relación en el sentido que los resultados con respecto a la

aplicación de un programa compuesto por juegos tradicionales serán de mucha utilidad para aplicarlos en la práctica educativa con la finalidad de desarrollar las emociones de los estudiantes.

Con enfoque cuantitativo, porque mide las variables y expresa los resultados de la medición en valores numéricos (Mejía 2005).

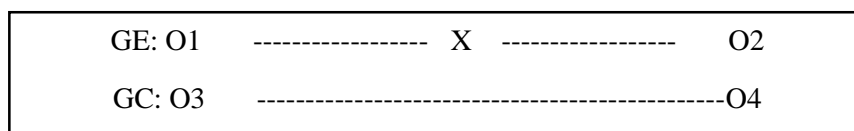
### 3.9. Nivel de investigación:

Pertenece a las investigaciones explicativas, debido a que está orientada al descubrimiento de las causas y consecuencias o condiciones de la situación problemática; en esta investigación se va a determinar en grado de influencia del programa de juegos tradicionales en el desarrollo emocional de los estudiantes de la muestra antes mencionada.

### 3.10. Diseño de la investigación

El presente estudio, por sus características, corresponde a los diseños cuasi experimentales con pre y post prueba; con grupo de control y grupo experimental que, de acuerdo a Hernández et al., (2014), un estudio de este tipo se refiere al estudio de investigación en el que se manipulan deliberadamente una o más variables independientes para observar su efecto y relación con una o más variables dependientes, solo que difieren de los experimentos puros en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tener sobre la equivalencia inicial de grupos.

Este diseño utiliza dos grupos, uno experimental y el otro de control, donde solamente se pretende aplicar el programa de juegos tradicionales al grupo experimental. Los grupos son comparados en el pre y post test para analizar si el tratamiento tuvo efecto sobre la variable dependiente, este diseño tiene el siguiente esquema:



Donde:

- GE y GC : Grupos experimental y control
- O1 y O3 : La observación realizada antes del tratamiento
- O2 y O4 : La observación realizada después del tratamiento
- X : Tratamiento: Programa de Juegos Tradicionales para el desarrollo emocional de los estudiantes.

### **3.11. Técnicas e instrumentos de recopilación de información**

En el proceso de recolección de los datos del presente estudio se utilizó las técnicas de: observación y encuesta.

La observación constituye una fuente que debe ser más utilizada. (Peña, 2012). Esta Técnica se empleará en forma permanente antes, durante y después de la aplicación del programa de juegos tradicionales.

Con respecto a los instrumentos que se utilizarán en el desarrollo del estudio, serán dos. Para la variable juegos tradicionales, utilizaremos una guía de observación que tiene como propósito evidenciar cuales son las incidencias pedagógicas en el fortalecimiento de las habilidades que conforman y hacen parte del desarrollo emocional. Esta guía de observación está organizada teniendo en cuenta las dimensiones de la variable juegos tradicionales que se evidencia en la operacionalización de variables, con un total de 15 ítems.

Para la variable desarrollo emocional, utilizaremos el cuestionario - escala valorativa de Quintana (2016), utilizada para identificar el nivel de desarrollo emocional de niños y adolescentes, conformada por 27 ítems que recogerán información antes y después de la aplicación del programa de juegos tradicionales a los estudiantes; el instrumento se utilizará como pre y post test para medir el nivel de desarrollo emocional. (Maza, 2016)

Con respecto a la escala valorativa, el instrumento forma parte del estudio “Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños

y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016” elaborado por Alva Lázaro Yscela y Javier Rojas Jenny; modificado a juicio de expertos según los objetivos establecidos. (Quintana, 2016. p. 60).

### 3.12. Técnicas para el procesamiento y análisis de la información

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 usará el programa SPSS versión 24, con la finalidad de obtener validación de las hipótesis de investigación.

### 3.13. Validez y confiabilidad

#### Validez

El instrumento se sometió a la validez a través del Juicio de Expertos, entre ellos metodólogos y profesionales con grado de Maestría, cuya valoración final se determinó que son aplicables (anexo 3).

**Confiabilidad.** El instrumento se sometió a la prueba de confiabilidad Alpha de Cronbach para determinar la consistencia interna de los ítems. Al respecto, Hernández et al., (2014) refiere que el valor de esta prueba oscila entre cero y uno, donde cero significa confiabilidad nula y uno representa la máxima confiabilidad, por lo que si el valor se aproxima a la unidad significa que tiene confiabilidad media o alta (p. 207).

Tabla 5. Resultados del procesamiento de datos de la confiabilidad del instrumento.

<b>Resumen de procesamiento de casos</b>			
		N	%
Casos	Válido	12	100,0
	Excluido <sup>a</sup>	0	,0
	Total	12	100,0

La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Fuente: Programa SPSS versión 24.

Tabla 6. *Resultados del Alfa de Cronbach.*

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,841	27

Fuente: Programa SPSS versión 24.

El coeficiente “Medida de coherencia o consistencia interna Alfa de Cronbach” demuestra que los ítems del instrumento “Escala valorativa del desarrollo emocional”, tiene un alto grado de confiabilidad (0,841).

## CAPÍTULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 5.1. Resultados y discusiones

##### I.- Resultados por dimensiones:

Tabla 7. *Conocimiento de sí mismo.*

Escala valorativa	Pre Test				Post Test			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%
<b>Bajo</b>	11	100.0	11	100.0	10	90.9	0	0.0
<b>Moderado</b>	0	0.0	0	0.0	1	9.1	1	9.1
<b>Alto</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	10	90.9
<b>Total</b>	11	100.0	11	100.0	11	100.0	11	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores.

#### **Análisis y discusión.**

Los resultados de la investigación demuestran respecto a la dimensión Conocimiento de sí mismo que los porcentajes más altos están en el nivel bajo al 100 % en el pretest, tanto en el grupo control como en el grupo experimental, sin embargo en el post test se observa que hay un incremento dado a que 10 niños del grupo experimental pasaron de nivel bajo a alto, con un % de mejora del 90.9 %. Con lo cual se confirma (Tio 2014) que existe una mejora significativa respecto al Conocimiento de sí mismo, debido a que los niños demuestran seguridad de lo que dicen y hacen, demuestran satisfacción durante el juego como también aprendieron a reconocer sus limitaciones al jugar y aceptan cuando las cosas les salen mal.

Tabla 8. *Autorregulación.*

Escala valorativa	Pre Test				Post Test			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%
<b>Bajo</b>	6	54.5	5	45.5	6	54.5	0	0.0
<b>Moderado</b>	5	45.5	6	54.5	5	45.5	4	36.4
<b>Alto</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	7	63.6
<b>Total</b>	11	100.0	11	100.0	11	100.0	11	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores.

### **Análisis y discusión.**

En el pretest se observa que el 54.5 % del grupo experimental se encuentra en el nivel moderado y el grupo control con el mismo % en el nivel bajo, sin embargo en el post test se observa que el 63% del grupo experimental paso al nivel alto, mientras que el grupo control se mantiene con los mismos resultados; con ello se confirma (Martínez & León 2016), que hay una mejora significativa, dado a que los niños aprendieron a expresar sus dificultades con facilidad, regulan sus emociones al expresar su enojo sin agresividad, comunica lo que le gusta o disgusta al docente y pares.

Tabla 9. *Automotivación.*

Escala Valorativa	Pre Test				Post Test			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%
<b>Bajo</b>	10	90.9	10	90.9	10	90.9	0	0.0
<b>Moderado</b>	1	9.1	1	9.1	1	9.1	1	9.1
<b>Alto</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	10	90.9
<b>Total</b>	11	100.0	11	100.0	11	100.0	0	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores.

## **Análisis y discusión.**

En el pretest se observa que los mayores porcentajes se encuentran en el nivel bajo con un 90.9 % tanto en el grupo control como en el grupo experimental; sin embargo en el post test el grupo experimental alcanzó el nivel alto en un 90.9 % y en el grupo control no se presentaron variaciones en sus porcentajes, con estos resultados de confirma (Martínez & León 2016) que hay una mejora significativa, dado a que los niños aprendieron a regular la tristeza, empezó a mostrar perseverancia para alcanzar sus objetivos en el juego, mostró satisfacción con el rol que desempeñaba en el grupo o juego de turno, cambiaron las actitudes de timidez ante los elogios, por una actitud positiva de alegría y motivación.

Tabla 10. *Empatía*

Escala valorativa	Pre Test				Post Test			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%
<b>Bajo</b>	10	90.9	11	100.0	9	81.8	0	0.0
<b>Moderado</b>	1	9.1	0	0.0	2	18.2	0	0.0
<b>Alto</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	11	100.0
<b>Total</b>	11	100.0	11	100.0	11	100.0	11	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores.

## **Análisis y discusión**

En el pretest se observa que los más altos porcentajes se encuentran en el nivel bajo tanto en el grupo control como en el grupo experimental con un porcentaje aproximado del 90 %, sin embargo en el post test los porcentajes ascendieron al 100% en el nivel alto en la dimensión Empatía, con estos resultados de confirma (Martínez & León 2016) que hay una mejora significativa dado a que los estudiantes aprendieron: a apoyar a sus amigos cuando lo necesitan, evitaron burlas, les agradó jugar en grupo, tienen en cuenta los sentimientos de sus compañeros al expresarse.



Tabla 11. *Habilidades Sociales*

Escala valorativa	Pre Test				Post Test			
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental	
	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%
<b>Bajo</b>	11	100.0	11	100.0	11	100.0	0	0.0
<b>Moderado</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	4	36.4
<b>Alto</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	7	63.6
<b>Total</b>	11	100.0	11	100.0	11	100.0	11	100.0

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores.

### Análisis y discusión

En el pretest se observa que los más altos porcentajes se encuentran en el nivel bajo tanto en el grupo control como en el grupo experimental con un porcentaje aproximado del 90 %, sin embargo en el post test los porcentajes ascendieron al 100% en el nivel alto en la dimensión Empatía, con estos resultados de confirma (Martínez & León 2016) que hay una mejora significativa dado a que los estudiantes aprendieron: a apoyar a sus amigos cuando lo necesitan, evitaron burlas, les agradó jugar en grupo, tienen en cuenta los sentimientos de sus compañeros al expresarse.

### II.- Resultados del pre y post test

Tabla 12. *Nivel de mejora del desarrollo emocional en momento pre test y post test.*

Escala valorativa	Pre Test				Post Test				Mejora %
	Grupo Control		Grupo Experimental		Grupo Control		Grupo Experimental		
	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%	estudiantes	%	
<b>Conocimiento de sí mismo.</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	10	90.9	90.9
<b>Autorregulación.</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	7	63.6	63.6
<b>Automotivación.</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	10	90.9	90.9
<b>Empatía</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	11	100.0	100.0
<b>Habilidades Sociales</b>	0	0.0	0	0.0	0	0.0	7	63.6	63.6

Fuente: Cuestionario aplicado a los estudiantes del 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459,

Sargento Lores

## **Análisis y discusión**

La comparación de porcentajes del pretest y post test demuestra que todas las dimensiones han alcanzado un gran porcentaje de mejora, con relación al nivel alto en cada dimensión, dado a que en el pretest ningún estudiante alcanzó el nivel alto, sin embargo en el post test los resultados fueron significativos debido a la intervención de la propuesta de mejora donde todos los estudiantes del grupo experimental realizaban una interacción saludable, respetándose a sí mismos y a los demás, expresaban y regulaban sus emociones de acuerdo a cada situación, mirando siempre los sentimientos y emociones de sus compañeros. La dimensión que alcanza mayor incremento de mejora es Conocimiento de si mismo, automotivación y empatía con un porcentaje que oscila entre 90 y 100%. El menor incremento es en la variable autorregulación y habilidades sociales, lo que indica que se debe prestar más atención para asegurar su desarrollo, corroborado por los estudios de Mayer y Salovey citados por Fernandez & Extremera (2005).

No obstante cabe señalar que Referente al tercer objetivo que es determinar el nivel de mejora del desarrollo emocional, después del aplicación del programa de juegos tradicionales de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021, se observa un nivel de mejora del desarrollo emocional, después del aplicación del programa de juegos tradicionales de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021. Es evidente que el grupo experimental conformador por 11 estudiantes logro una mejora significativa dado a que el 100% alcanzo un nivel alto de desarrollo emocional al aplicarse el post test. Esto indica y da veracidad de la importancia que tienen los nos habla en su libro, acerca de las habilidades que implican desarrollar como parte de la inteligencia emocional: conciencia de si mismo y de las propias emociones y su expresión, autorregulación, controlar impulsos, la motivación y perseverar a pesar de las frustraciones (optimismo); empatía y confianza en los

demás, y las artes sociales o llamadas también habilidades sociales. Todo ello está muy ligado al desarrollo emocional o afectivo que se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. Juegos tradicionales en el desarrollo emocional de los estudiantes, donde se evidencia lo dicho Daniel Goleman.

Tabla 13: *Valoración del programa de juegos tradicionales.*

Juegos tradicionales	INICIO			FINAL		
	Poco importante	Mediante importante	Muy importante	Poco importante	Medianamente importante	Muy importante
Respetar las opiniones de los demás.	40.0	35.0	25.0	10.0	35.0	45.0
Aceptar las limitaciones de los demás.	44.0	44.0	12.0	28.0	30.0	42.0
Mostrar autonomía al momento de expresar sus gustos.	35.0	55.0	10.0	20.0	28.0	52.0
Crear reglas en el juego de manera espontánea.	35.0	50.0	15.0	15.0	20.0	65.0
Proponer de manera creativa mejoras en el juego	22.0	70.0	8.0	15.0	40.0	45.0
Nombrar las reglas de juego con claridad.	41.0	50.0	9.0	12.0	40.0	48.0
Proponer de manera espontánea nuevos juegos con sus propias reglas.	30.0	60.0	10.0	10.0	38.0	52.0
Interactuar con los demás activamente y participa.	28.0	60.0	12.0	18.0	32.0	50.0
Tratar a todos los demás por igual, sin discriminación.	38.0	50.0	12.0	20.0	32.0	48.0
Organizar formado grupos y pares respetando criterios establecidos de manera espontánea.	30.0	56.0	14.0	18.0	34.0	48.0
Asumir responsabilidades en el juego.	20.0	70.0	10.0	15.0	43.0	42.0
Auto motivarse y motivar a los demás para participar en el juego.	32.0	60.0	8.0	16.0	30.0	54.0
Respetar los acuerdos tomados en grupo.	40.0	50.0	10.0	20.0	28.0	52.0
Ayudar a su amigo que presenta dificultades en el juego, lo motiva para seguir jugando	49.0	40.0	11.0	8.0	30.0	62.0
Colaborar con la maestra en el desarrollo del juego.	61.0	30.0	9.0	10.0	30.0	60.0

Fuente: Guía de observación de los juegos tradicionales aplicado a los estudiantes del 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores.

### Análisis y discusión:

En la presente tabla se observa que al inicio para el 40% de estudiantes era poco importante el respetar las opiniones de los demás, para el 44% consideraba que era poco importante el hecho de aceptar las limitaciones de los demás, el 49 % señalaba que era poco importante ayudar a un amigo cuando se le presenta dificultades en el juego. Sin embargo al final de determinó que el 45 % es muy importante el respetar las opiniones de los demás, el 62 % afirma que es muy importante crear reglas durante el juego, del mismo modo el 62 % considera que es muy importante ayudar a un amigo cuando se le presenta dificultades en el juego. Se puede determinar que cambiaron las percepciones de la muestra experimental al aplicar el programa de juegos tradicionales, esto se corrobora con los aportes de Moreno (2002), citado por Quintana (2016) que determina la importancia del juego debido a que ayuda a la creatividad del niño o niña, donde todos participen, asuma roles y tengan la oportunidad de dirigir el juego en coordinación y cooperación con sus pares.

Tabla 14: *Influencia del PJT en el desarrollo emocional.*

Estudiante	Pre Test		Post Test		Prueba de hipótesis Nivel de significancia $\alpha = 0.05$	
	Control	Experimental	Control	Experimental		
<b>1</b>	44	43	48	72	<b>Contraste Pre Test</b> <b>Estadísticos W de Wilcoxon</b> W = 110.000 Valor p-valor = 0.300 ns	
<b>2</b>	47	43	48	70		
<b>3</b>	44	44	47	69		
<b>4</b>	43	43	44	71		
<b>5</b>	42	57	46	73		
<b>6</b>	52	45	52	71		
<b>7</b>	49	52	50	74		
<b>8</b>	46	42	46	69		<b>Contraste Post Test</b> <b>Estadísticos W de Wilcoxon</b> W = 66.000 Valor p-valor = 0.000*
<b>9</b>	47	41	48	72		
<b>10</b>	47	42	48	71		
<b>11</b>	47	52	47	74		

Significancia: \* significativo  $p < 0.05$ ; ns no significativo  $p > 0.05$

Fuente: Elaboración propia.

## **Análisis y discusión**

En la prueba de hipótesis trabajada en tabla 11, con la T de Student, al analizar estadísticamente los resultados de sus puntuaciones encontradas en los momentos pre test y post test se evidencia que el programa de juegos tradicionales influye significativamente en la mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020, tal como lo muestra la prueba de hipótesis aplicada en base a los resultados de los instrumentos aplicados en su momento.

## CONCLUSIONES

1.- Los resultados de la aplicación del pretest demuestran que los estudiantes que conforman el grupo experimental necesitan mejorar las dimensiones del desarrollo emocional como son: conocimiento de sí mismo, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales, debido a que los más altos porcentajes en esta primera etapa corresponden a los bajos niveles de desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.

2.- Con la aplicación del programa de juegos tradicionales la cual consta de 14 sesiones, los estudiantes del grupo experimental que fueron quienes recibieron el estímulo, para mejorar el nivel de desarrollo emocional, logrando una mejora significativa en la dimensión Conocimiento de sí mismo paso del nivel bajo a un nivel alto mejorando en un 90.9 %; la dimensión Automotivación mejoró en un 90.9 %; la dimensión Empatía mejoró en un 100 %, la dimensión Habilidades Sociales mejoró de nivel bajo a moderado en un 36,4 % y un 63.6 paso al nivel alto en los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.

3.- Los resultados del post test demuestran que con la aplicación del programa de juegos tradicionales, logró una mejora en las cinco dimensiones que forman parte de la variable desarrollo emocional. Las dimensiones que alcanzan mayor incremento de mejora es Conocimiento de sí mismo, automotivación y empatía con un porcentaje que oscila entre 90 y 100%. El menor incremento se presenta en la variable autorregulación y habilidades sociales, lo que indica que hay que dar mayor énfasis.

## SUGERENCIAS

1.- Al director de la Institución educativa que incluya en la PROGRAMACION CURRICULAR DE INSTITUCION EDUCATIVA (PCI) y el PEI, la propuesta “Programa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en los estudiantes”, para que los niños y niñas mejore la autoestima, sean empáticos, se fomente el compañerismo y manejen sus emociones de manera pertinente, ayudando a fortalecer la convivencia entre ellos.

2.- A la UGEL de Jaén, que considere estos resultados obtenidos en esta investigación y desde su rol pueda replicar o impulsar programas o concursos que involucren el juego, como parte del nuevo enfoque de enseñanza, que va a mejorar considerablemente los niveles de desarrollo emocional a nivel de la provincia y sus distritos, nos ayudará a tener niños que en un futuro serán exitosos.

3.- A la Dirección Regional de Educación que establezca como política de desarrollo talleres de capacitación a los docentes sobre la importancia del juego en el desarrollo emocional y afectivo de los niños y niñas, y que sean los mismo docentes que a partir de esta propuesta, creen otras, rescatando los juegos tradicionales de cada comunidad, que servirá para que nuestros niños desarrollen su lado emocional y afectivo, que tendrá un fuerte impacto en las futuras generaciones de nuestra sociedad.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGENCIA PERUANA DE NOTICIAS. (2018). *Exceso de videojuegos puede afectar salud mental de adolescentes*. LIMA: EDITORA PERU .
- AGENCIA PERUANA DE NOTICIAS ANDINA. (2018). *Exceso de videojuegos puede afectar salud mental de adolescentes*. LIMA: EDITORA PERU.
- Balart M, 2020. *La empatía: La clave para conectar con los demás*. [https://www.gref.org/nuevo/articulos/art\\_250513.pdf](https://www.gref.org/nuevo/articulos/art_250513.pdf)
- Barbecho, M. M., Uyaguari, J. L., & Torres, Á. (2020). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Revista Estudios Pedagógicos (Valdivia) Vol. 46; N° 3, 33 - 44 .*
- Barragán, A & Morales, C. (2014). *Psicología de las emociones positivas: generalidades y beneficios*. Vol.19, N° 1: 103-118.
- Barroso, A & Cervantes, M (2014). *Actividades lúdicas para la participación de los niños y niñas en las actividades recreativas de la semana de receso docente*. EFDeportes N 190. Buenos Aires. Marzo 2014.
- Behar, D. S. (2008). *Metodología de la investigación*. Shalom. Obtenido de: <http://rdigital.unicv.edu.cv/bitstream/123456789/106/3/Libro%20metodologia%20investigacion%20este.pdf>
- Bordenave, D (1982). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje: orientaciones para la docencia universitaria*. I.I.C.A. San José, Costa Rica.
- Burin, D.; Karl I. y L. Levin. 1998. *Hacia una Gestión Participativa y Eficaz*. Ed. Ciccus. Bs. As
- Carvajal, J. G. (2011). *La inteligencia emocional como herramienta pedagógica para un mejor rendimiento escolar en niño(as) de edad preescolar del Jardín de niños General José de San Martín*. Tesis de grado. Universidad Mayor de San Andrés. La paz - Bolivia: SE.
- CNEB (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica – Programa Curricular de Educación Primaria. Perú.
- Copiright. (2018). *Escuela de padres. La técnica del semáforo. Técnicas de autocontrol*. Educupeques. Portal de educación infantil y primaria. Obtenido de <https://www.educupeques.com/escuela-de-padres/la-tecnica-del-semaforo-para-el-control-de-las-emociones.html>



- De La Torre, C (2001). *Las identidades, una mirada desde la psicología*. La Habana: Centro de Investigación y Desarrollo de la cultura cubana Juan Marinello.
- Dongil E & Cano A (2014). *Habilidades sociales*. Sociedad Española para el estudio de la Ansiedad y el Estrés (SEAS). España
- Dr. Ángel Sailema Torres, P. D. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares del Ecuador*. UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO, 192.
- Esquivas, M (2000). *Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones*. Vol.5.31-01-04. ISSN: 1067-607.
- Federación de la enseñanza (2016). *Desarrollo de la creatividad infantil*. Temas para la Educación. N° 34-Marzo 2016. ISSN: 1989-4023.
- Fernandez, P & Extremera, N (2005). *La Inteligencia Emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 19, núm. 3, diciembre, 2005, pp. 63-93. Zaragoza, España.
- Peña, G. A. (2013). *Potenciar el desarrollo emocional de los niños en la clase de Educación Física por medio de los juegos en los grados segundo y tercero de Primaria del colegio Vista Bella, sede C. Proyecto investigativo*. Universidad Libre. Bogotá Colombia: SE.
- Gallardo, J & Gallardo, P (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo*. N° 24, Año XI, Junio 2018. [41-51]. ISSN: 1989-3558
- Godínez, V. L. (2013). *Paradigmas de la investigación*. SE.
- Guerrero, V (2020). “Programa para fortalecer la Inteligencia emocional de los Niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 055 –Sector Nuevo Horizonte, Jaén, 2019”.
- Hernández, R. (2018). *Programa de juegos tradicionales en el desarrollo motriz en los estudiantes de primer grado de una institución educativa de San Miguel, Lima, 2018*. . Lima: SE.
- Huertas, R (2022). *MiniManual.com*. Obtenido de <https://minimanual.com/juegos-tradicionales-del-peru/>
- Hurizinga. (1987). *Juegos recreativos en Latinoamérica*. Nirvana.
- Jesús, R. A. (2015). *Juegos tradicionales como estrategia didáctica para desarrollar la competencia número y operaciones en niños de 5 años*. Tesis de grado. Universidad San Ignacio de Loyola. Lima: SE.
- LAGARDE, Marcela (2000). *Claves feministas para la mejora de la autoestima*. Madrid: Horas y Horas, p. 61.

- Lopez, S. (10 de FEBRERO de 2020). *JAEN24H*. Obtenido de <https://www.jaen24h.com/actualidad/tradiciones-y-juegos-tipicos-de-jaen>
- Marcelo, S. T. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares Del Ecuador. Universidad Tecnica De Ambato*, 192.
- Martínez, Ä. C., & León, Y. P. (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 . Teis de grado. Universidad libre*. Bogotá: SE.
- 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 - Perú: SE.
- Mejía, I. M. (2005). *Metodología de la investigación. Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Lima: SE.
- Meneses, N. (07 de AGOSTO de 2020). El juego y la actividad física, esenciales en el desarrollo emocional y cognitivo de los niños. *EL PAIS*, pág. 1.
- MINEDU (2020). *Conciencia y Regulación emocional*. Primera edición. Perú
- Mora, F. (2012). *¿Qué son las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*. Obtenido de [http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros\\_6\\_cast.pdf](http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros_6_cast.pdf)
- Moron, C (2011). *La importancia de la motivación en educación infantil*. N° 12 –Enero 2011. ISSN: 1989-4023.
- Mulsow, G. (2013). Desarrollo emocional: impacto en el desarrollo humano. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 61-65.
- Nicolau, J (2018). *Conciencia de sí mismo*. Obtenido el 02-07 de: <https://www.elmanana.com/opinion/columnas/conciencia-de-si-mismo-4358754.html>
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Osorio, F. (2007). *Epistemología de las Ciencias Sociales*. Santiago: LOM.
- Paneque, S. J. (1998). *Metodología de investigación*. La Abana: SE.
- Peña, R. M. (2012). *Metodología de la investigación. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle*. Obtenido de [http://www.une.edu.pe/Sesion02-Marco\\_teorico.pdf](http://www.une.edu.pe/Sesion02-Marco_teorico.pdf)

- Pérez, A (2020). *Automotivación: los 4 componentes de tu pilar profesional*.
- Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Psique.
- Reynaga, J. O. (s.f). *El método estadístico*. Obtenido de <http://paginas.facmed.unam.mx/deptos/sp/wp-content/uploads/2015/11/03REYNAGA1.pdf>
- Rebello, B. P. (2017). La primera infancia importa para cada niño. *Fondo de las Naciones Unidas para la infancia - Unicef - para cada niño*. ISBN: 978-92-806-417-8. P(4) [https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La\\_primera\\_infancia\\_importa\\_para\\_cada\\_nino\\_UNICEF.pdf](https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf)
- Ricci, R. T. (1999). Acerca de una epistemología integradora. *Revista Cinta de Moebio N° 5. Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales*.
- Risco, N (2019). “Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en niños y niñas de cuatro años de edad de la Institución Educativa N° 065 – Fila Alta – Jaén. UCV.
- Riva, P. E. (2015). *Relación entre inteligencia emocional y rendimiento académico de los alumnos del nivel básico de un colegio privado , Tesis de grado. Universidad Rafael Landívar. Guatemala: SE*.
- Rivero, D. S. (2008). *Metodología de la investigación*. SE.
- Rodríguez, E., Chernicoff, L., Jiménez, A., Labra, D., & Barkovich, M. (2020). *Educación desde el bienestar. Competencias socioemocionales para el aula y la vida*. McGraw Hill.
- Roberto Hernández Sampieri, C. F. (2010). *Metodología de la investigación. 5ta edición*. México: McGraw.
- Rpp Noticias. (30 de MAYO de 2017). Escolares de Cajabamba revaloran juegos tradicionales. *RPP NOTICIAS*, pág. 01.
- RPP (2018). *La importancia de la formación de identidad en los niños*. 22 de: <https://rpp.pe/campanas/contenido-patrocinado/la-importancia-de-la-formacion-de-identidad-en-los-ninos-noticia-1103849#:~:text=La%20identidad%20es%20el%20conjunto,intenta%20definirse%20a%20s%C3%AD%20mismo>.
- Ruiz, R. (2007). *El método científico y sus etapas*. México.

- Tió, M. V. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de educación infantil. Trabajo de fin de grado. Universidad Internacional de la Rioja* . Barcelona: SE.
- Trautmann, R. (1995). *Los juegos tradicionales*. Buenos Aires: Sudamericana.
- UNICEF, 2019. *Seamos amigos en la escuela. Una guía para promover la empatía y la inclusión*. Santillana.
- Urzua M, 2020. *Importancia de la (Auto) motivación*. Guía práctica. N° 12 – Julio.
- Vásquez, A. B. (2012). Representaciones sociales, inclusión de género y sexo en los juegos recreativos tradicionales de la calle de Caldas, Antioquia - Colombia. *Estudios Pedagógicos (Valdivia) N° 38*, 371 - 391 .
- Vega, P. y. (1996). *El juego popular tradicional y su lógica externa. Aproximación al conocimiento de su interacción con el entorno. Conferencia del 1° congreso internacional de luchas y juegos tradicionales*. Puerto del Rosario - España: Fuerteventura.
- Vygotski, L. (1979). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.
- Vygotski, L. S. (2008). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica* (Orig. 1932).
- Yajahuanca Soplapuco, B. M. (2021). *Juegos Tradicionales para las relaciones interpersonales en estudiantes de la Institución Educativa N° 16042, de linderos, jaen cajamarca*. Chiclayo.

## ANEXOS

### Anexo 1



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA  
ESCUELA DE POSGRADO



MAESTRÍA EN CIENCIAS  
MENCIÓN: DOCENCIA E INVESTIGACION EDUCATIVA

#### Escala valorativa del desarrollo emocional

Estimado(a) estudiante:

Lee cuidadosamente cada uno de los enunciados siguientes y decide cuál de ellos describe tu forma de ser o actuar. No existen respuestas correctas o erradas.

Marque con un "X" según corresponda:

Escala:

0	1	2	3
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	Indicadores	Escala			
		0	1	2	3
	<b>Dimensión 1. Conocimiento de sí mismo</b>				
1	Evita el castigo portándose bien.				
2	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.				
3	Demuestra satisfacción durante el juego.				
4	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.				
5	Reconoce sus limitaciones al jugar.				
6	Acepta cuando las cosas le salen mal.				
	<b>Dimensión 2. Autorregulación</b>				
7	No expresa sus dificultades.				
8	Se aburre con facilidad.				
9	Demuestra su enojo reaccionando agresivamente.				
10	Se adapta fácilmente a nuevas situaciones.				

11	Comunica a la docente lo que le disgusta.				
<b>Dimensión 3. Automotivación</b>					
12	Se pone triste fácilmente.				
13	Espera que la profesora le exija participar en el juego.				
14	Muestra perseverancia para alcanzar sus objetivos en el grupo.				
15	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el grupo.				
16	Se avergüenza cuando lo elogian o animan.				
<b>Dimensión 4. Empatía</b>					
17	Anima a su amigo cuando está triste.				
18	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.				
19	Escucha la opinión de sus amigos.				
20	Evita burlas.				
21	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros.				
22	Le agrada jugar con los demás.				
<b>Dimensión 5. Habilidades sociales</b>					
23	Evita jugar solo.				
24	Es afectuoso y cariñoso con sus amigos.				
25	Intercambia ideas con sus amigos.				
26	Juega en armonía con sus compañeros.				
27	Demuestra alegría cuando comparte				

*Fuente. Adaptación del instrumento utilizado por (Quintana, 2016).*

**BAREMO:**

**Escala valorativa del desarrollo emocional**

<b>Puntaje</b>	<b>Nivel de desarrollo emocional</b>
27 – 46	Nivel Bajo
47 – 67	Nivel moderado
68 – 88	Nivel alto
89 – 108	Nivel muy alto

## Anexo 2



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA**  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
**MAESTRÍA EN CIENCIAS**  
**MENCIÓN: DOCENCIA E INVESTIGACION EDUCATIVA**



### Guía de observación para determinar el nivel de importancia de los juegos tradicionales

**Siempre: 3      Casi siempre: 2      A veces: 1      Nunca: 0**

N°	Dimensiones	Ítems	Escala			
			3	2	1	0
1	Identidad personal	Respetar las opiniones de sus compañeros.				
2		Acepta las limitaciones de los demás				
3		Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos				
4	Creatividad	Crea reglas en el juego de manera espontánea.				
5		Propone de manera creativa mejoras en el juego.				
6		Nombra las reglas de juego con claridad.				
7		Propone de manera espontánea nuevos juegos con sus propias reglas.				
8	Participación	Interactuar con los demás activamente y participa.				
9		Trata a todos los demás por igual, sin discriminación.				
10		Se organiza formando grupos y pares respetando criterios establecidos de manera espontánea.				
11		Asume responsabilidades en el juego.				
12	Automotivación	Se motiva y motiva a los demás para participar en el juego.				
13		Respetar los acuerdos del grupo.				
14		Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego, lo motiva para seguir jugando.				
15		Colabora con la maestra en el desarrollo del juego.				

*Fuente. Adaptación del instrumento utilizado por (Quintana, 2016).*



**BAREMO:**

**Instrumento 2**

**“Guía de observación para determinar el nivel de importancia de los juegos tradicionales”**

<b>Puntaje</b>	<b>Nivel de importancia</b>
15 – 20	Poco importante
20 – 25	Medianamente importante
26 – 30	Muy importante

## Anexo 3

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

**VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO ESCALA VALORATIVA DEL DESARROLLO EMOCIONAL  
(Pre y post test)  
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo Idelso Alamiro Lozano Malca, identificado con DNI N° 42277741, con Grado Académico de Doctor en Ciencias con mención en Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca:


Hago constar que he leído y revisado los 27 ítems del cuestionario Escala valorativa del desarrollo emocional, correspondiente a la Tesis de Maestría: "Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca 2021", de la maestría Cinthya Elizabeth Guerrero Gonzales.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en 05 dimensiones: Conocimiento de sí mismo (6 ítems), Autorregulación (5 ítems), automotivación (5 ítems), Empatía (6 ítems) y Habilidades sociales (5 ítems).

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

ESCALA VALORATIVA DEL DESARROLLO EMOCIONAL		
Nº ítems revisados	Nº de ítems Válidos	% de ítems válidos
27	27	100%

Cajamarca, 08 de enero de 2021

  
.....  
Dr. Idelso A. Lozano Malca  
D.N.I. N° 42277741

### FICHA DE EVALUACIÓN

**Apellidos y Nombres del Evaluador:** Lozano Malca, Idelso Alamiro

**Título:** "Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca 2021"

**Autor:** Cinthya Elizabeth Guerrero Gonzales

**Fecha:** Cajamarca, 08 de enero de 2021

N°	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	x		x		x		x	
02	x		x		x		x	
03	x		x		x		x	
04	x		x		x		x	
05	x		x		x		x	
06	x		x		x		x	
07	x		x		x		x	
08	x		x		x		x	
09	x		x		x		x	
10	x		x		x		x	
11	x		x		x		x	
12	x		x		x		x	
13	x		x		x		x	
14	x		x		x		x	
15	x		x		x		x	
16	x		x		x		x	
17	x		x		x		x	
18	x		x		x		x	
19	x		x		x		x	
20	x		x		x		x	
21	x		x		x		x	
22	x		x		x		x	
23	x		x		x		x	
24	x		x		x		x	
25	x		x		x		x	
26	x		x		x		x	
27	x		x		x		x	

  
 Dr. Idelso A. Lozano Malca  
 D.N.I. N° 4227741

**VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES  
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo Idelso Alamiro Lozano Malca, identificado con DNI N° 42277741, con Grado Académico de Doctor en Ciencias con mención en Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca:

Hago constar que he leído y revisado los 15 ítems de la guía de observación, correspondiente a la Tesis de Maestría: "Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca 2021", de la maestría Cinthya Elizabeth Guerrero Gonzales.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en 04 dimensiones: Identidad personal (3 ítems), Creatividad (4 ítems), Participación (4 ítems) y automotivación (4 ítems).

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

GUÍA DE OBSERVACIÓN		
Nº ítems revisados	Nº de ítems Validos	% de ítems válidos
15	15	100%

Cajamarca, 08 de enero del 2021

  
.....  
Dr. Idelso A. Lozano Malca  
D.N.I. N° 42277741 

### FICHA DE EVALUACIÓN

**Apellidos y Nombres del Evaluador:** Lozano Malca, Idelso Alamiro

**Título:** "Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca 2021"

**Autor:** Cinthya Elizabeth Guerrero Gonzales

**Fecha:** Cajamarca, 08 de enero de 2021

Nº	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
01	x		x		x		x	
02	x		x		x		x	
03	x		x		x		x	
04	x		x		x		x	
05	x		x		x		x	
06	x		x		x		x	
07	x		x		x		x	
08	x		x		x		x	
09	x		x		x		x	
10	x		x		x		x	
11	x		x		x		x	
12	x		x		x		x	
13	x		x		x		x	
14	x		x		x		x	
15	x		x		x		x	

  
 Dr. Idelso A. Lozano Malca  
 D.N.I. N° 42277741
 

**VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO ESCALA VALORATIVA DEL DESARROLLO  
EMOCIONAL  
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo Santos Augusto Chávez Correa, con DNI N° 26676478, con Grado Académico de Magister en Ciencias de Educación Superior de la Universidad San Pedro - Universidad La Habana – Cuba.

Hago constar que he leído y revisado los 27 ítems del *“Cuestionario Escala valorativa del desarrollo emocional”*, correspondiente a la Tesis de Maestría: *“Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca 2020”*, de la Maestría Cinthya Elizabeth Guerrero Gonzales.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en 05 dimensiones: Conocimiento de sí mismo (6 ítems), Autorregulación (5 ítems), automotivación (5 ítems), Empatía (6 ítems) y Habilidades sociales (5 ítems)

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

<b>CUESTIONARIO ESCALA VALORATIVA DEL DESARROLLO EMOCIONAL</b>		
<b>N° ítems revisados</b>	<b>N° de ítems Válidos</b>	<b>% de ítems válidos</b>
27	27	100%

Cajamarca, 16 de enero del 2021



Mg. Santos Augusto Chávez Correa  
D.N.I. N° 26676478  
Asesor

## FICHA DE EVALUACIÓN

**Apellidos y Nombres del Evaluador:** Santos Augusto Chávez Correa

**Título:** “Escala valorativa del desarrollo emocional”

**Autor:** Cinthya Elizabeth Guerrero Gonzales **Fecha:**

16 de enero de 2021

N <sup>a</sup>	Criterios de evaluación							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	x		x		x		x	
2	x		x		x		x	
3	x		x		x		x	
4	x		x		x		x	
5	x		x		x		x	
6	x		x		x		x	
7	x		x		x		x	
8	x		x		x		x	
9	x		x		x		x	
10	x		x		x		x	
11	x		x		x		x	
12	x		x		x		x	
13	x		x		x		x	
14	x		x		x		x	
15	x		x		x		x	
16	x		x		x		x	
17	x		x		x		x	
18	x		x		x		x	
19	x		x		x		x	
20	x		x		x		x	
21	x		x		x		x	
22	x		x		x		x	
23	x		x		x		x	
24	x		x		x		x	
25	x		x		x		x	
26	x		x		x		x	
27	x		x		x		x	



Mg. Santos Augusto Chávez Correa

DNI N°: 26676478

Asesor

**VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR EL NIVEL  
DE IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES  
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo Santos Augusto Chávez Correa, con DNI N° 26676478, con Grado Académico de Magister en Ciencias de Educación Superior de la Universidad San Pedro - Universidad La Habana – Cuba.

Hago constar que he leído y revisado los 15 ítems del cuestionario *“Guía de observación para determinar el nivel de importancia de los juegos tradicionales”*, correspondiente a la Tesis de Maestría: *“Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca 2020”*, de la Maestriza Cinthya Elizabeth Guerrero Gonzales.

Los ítems de la guía de observación están distribuidos en 04 dimensiones: Identidad personal (3 ítems), Creatividad (4 ítems), Participación (4 ítems) y automotivación (4 ítems).

Luego de la evaluación de cada ítem y realizada las correcciones respectivas, los resultados son los siguientes:

<b>GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA DETERMINAR EL NIVEL DE IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES</b>		
N° ítems revisados	N° de ítems Válidos	% de ítems válidos
15	15	100%

Cajamarca, 16 de enero del 2021

Mg. Santos Augusto Chávez Correa DNI N°: 26676478 Asesor
--



## FICHA DE EVALUACIÓN

**Apellidos y Nombres del Evaluador:** Mg. Santos Augusto Chávez Correa

**Título:** “Guía de observación para determinar el nivel de importancia de los juegos tradicionales

**Autor:** Cinthya Elizabeth Guerrero Gonzales

**Fecha:** Cajamarca, 16 de enero de 2021

N <sup>a</sup>	Criterios de evaluación							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis de investigación		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con los principios de la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No
1	x		x		x		x	
2	x		x		x		x	
3	x		x		x		x	
4	x		x		x		x	
5	x		x		x		x	
6	x		x		x		x	
7	x		x		x		x	
8	x		x		x		x	
9	x		x		x		x	
10	x		x		x		x	
11	x		x		x		x	
12	x		x		x		x	
13	x		x		x		x	
14	x		x		x		x	
15	x		x		x		x	



Santos Augusto Chávez Correa

D.N.I. N° 26676478

Asesor

## Anexo 4

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables	Dimensiones y sub dimensiones	Indicadores	Metodología
<p><b>General</b></p> <p>¿Cómo influye el programa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020?</p> <p><b>Específicos</b></p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020?</p> <p>¿Cómo utilizar el programa de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020?</p> <p>¿Cuál es el nivel de mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar la influencia del programa de juegos tradicionales para contribuir a la mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.</p> <p><b>Específicos</b></p> <p>Identificar el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.</p> <p>Diseñar y aplicar el programa de juegos tradicionales para la mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.</p> <p>Determinar el nivel de mejora del desarrollo emocional, después del aplicación del programa de juegos tradicionales de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021.</p>	<p>H<sub>1</sub> El programa de juegos tradicionales influye significativamente en la mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de 2° Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020.</p> <p>H<sub>0</sub> La aplicación de un Programa de Juegos Tradicionales no influye en el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores – Jaén, 2019.</p>	<p><b>VI</b></p> <p>Programa de Juegos tradicionales</p>	Identidad personal	Respetar las opiniones de sus compañeros. Acepta las limitaciones de los demás Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos	<p>Método: Científico: inducción - deducción</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativa: causa – efecto</p> <p>Diseño: Cuasi experimental con pre y post test</p> <p>Técnicas: Observación Encuesta</p> <p>Instrumentos: Guía de observación Escala valorativa</p>
				Creatividad	Crea reglas en el juego de manera espontánea. Propone de manera creativa mejoras en el juego. Nombra las reglas de juego con claridad. Propone de manera espontánea nuevos juegos con sus propias reglas.	
				Participación	Interactuar con los demás activamente y participa. Trata a todos los demás por igual, sin discriminación. Se organiza formando grupos y pares respetando criterios establecidos de manera espontánea. Asume responsabilidades en el juego.	
				Automotivación	Interactuar con los demás activamente y participa. Trata a todos los demás por igual, sin discriminación. Se organiza formando grupos y pares respetando criterios establecidos de manera espontánea. Asume responsabilidades en el juego.	
			<p><b>VD</b></p> <p>Desarrollo emocional</p>	Conocimiento de sí mismo	1 - 6	
				Autorregulación	7 - 11	
				Automotivación	12 - 16	
				Empatía	17 – 22	
				Habilidades sociales	23 - 27	

## Anexo 5

### PROPUESTA DE MEJORA

#### PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES

##### **I.- DATOS GENERALES**

**1.1 .- INSTITUCION EDUCATIVA:** N° 17459

**1.2 .- DIRECCION DE LA IE:** Sargento Lores – Jaén

**1.3 .- PARTICIPACION:** 11 niños.

**1.4 .- DOCENTE A CARGO:** Guerrero Gonzáles Cinthya Elizabeth.

**1.5 .- DURACION:** 10 semanas (15 de Marzo – 30 Abril del 2021)

##### **II.- FUNDAMENTACION**

La presente propuesta surge dada la necesidad de mejorar y potenciar los niveles de desarrollo emocional de los estudiantes de la I.E 17459 de Sargento Lores - Jaén, a través de la aplicación de un programa de juegos, donde se involucra específicamente los juegos tradicionales que se remontan de antaño, con los cuales muchas generaciones desarrollaron múltiples potencialidades y que hoy recuerdan con mucha alegría.

En la actualidad nos hemos visto embargados por el avance tecnológico que si bien, no ha traído muchas ventajas dado a que se ha mejorado la comunicación con las personas que se encuentran lejos, y tenemos más acceso al mundo del conocimiento; sin embargo los niños y niñas han sustituido los juegos cuyo contacto y convivencia con sus pares era más directa, por los juegos online, utilizando los celulares, tablets, laptops, por largos periodos de tiempo y ha generado otros problemas como: ansiedad, agresividad, dependencia de estos recursos tecnológicos e incluso el aislamiento, otro factor que ha

influido y ha dado mayor énfasis para que esta problemática se acentúe ha sido la pandemia de Covid – 19 y la educación a distancia.

Se sabe que la población infantil va construyendo su autoestima, habilidades sociales, la automotivación, afectividad, sentido de conocimiento de sí mismo, de sus cualidades, potencialidades y limitaciones que si bien forma parte la maduración, constituye en cierta forma parte de su desarrollo emocional, todo ello lo hacen partir de la interacción y la convivencia con sus pares.

Para Piaget (1985) el pensamiento del niño, tiene mayor facilidad de ser estimulado a través de los juegos tradicionales porque es el medio que le permite explorar y vivencia situaciones propias de su entorno, afirma que no hay mayor alegría para el niño que jugar con lo que le gusta. Los juegos tradicionales son tan importantes que permiten estimular los sentidos y el desarrollo psicomotor del niño que posteriormente le ayudarán a desarrollar habilidades para la lectura, escritura y la realización de operaciones matemáticas.

Hablar de juegos tradicionales es recordar nuestro pasado, nuestra niñez, costumbres, creencias y costumbres ancestrales que representan hechos, vivencias y situaciones propias de nuestra cultura, las mismas que se transmiten de generación en generación. Para Vega (1996), los juegos tradicionales no están escritos en ningún documento ni se compran en ningún lugar, aparecen y desaparecen por épocas sufriendo algunas modificaciones. Muchas veces los juegos tradicionales recrean las fiestas y trabajos que realizan los pobladores de una comunidad como la agricultura, caza, siembra, bailes, danzas, etc.

Si bien es cierto en las últimas décadas el desarrollo emocional, es uno de los temas que ha generado diversas investigaciones en los diferentes niveles educativos como la psicología y la educación, el desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas, es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos conscientes como los inconscientes. A sí mismo según Carvajal (2011), el desarrollo emocional tiene como punto de partida a la efectividad, en tanto podemos decir, que se refiere principalmente, como el niño se relaciona consigo mismo y con su entorno, a su manera de responder a los afectos, a sus sentimientos de seguridad, de autonomía, de confianza. El desarrollo emocional busca establecer y determinar la estabilidad emocional que toda persona necesita para vivir en sociedad.

Por tanto se plantea una iniciativa innovadora en el campo educativo al vincular un Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2º Grado de Primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2020; el juego en los niños satisface las necesidades básicas, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayude a su equilibrio emocional.

### III.- ESTRUCTURA Y METODOLOGIA DE TRABAJO

La propuesta tiene como metodología de trabajo una participación activa del estudiante cumpliendo los protocolos de bioseguridad, los niños y niñas son los principales actores, donde pondrán en juego sus potencialidades y sus formas de actuar según sus niveles de desarrollo emocional, es ahí donde el docente, se encargará de mediar y ayudar a potenciar las dimensiones que implica el desarrollo emocional y los juegos tradicionales.

La docente va a guiar, va a darles a conocer la forma del juego, las reglas de juego, asimismo se involucrará en la primera ronda de juego, hasta que los estudiantes comprendan la forma del mismo, luego ya la docente estará vigilante del proceso y de las interacciones que ahí surja, para mediar el manejo de las emociones en los estudiantes y ayudarlos a superar sus dificultades.

Las sesiones del programa de juegos se desarrollarán en una pampa del sector con las respectivas medidas de bioseguridad, a fin de que los niños puedan mantener la distancia de 1 mt, y desplazarse sin dificultades.

La propuesta se desarrollará en 7 semanas, en la cual se desarrollará 14 sesiones y dentro de ello 14 juegos tradicionales.

<b>SEMANAS</b>	<b>SESIONES</b>	<b>JUEGOS TRADICIONALES</b>
<b>PRIMERA SEMANA</b> 15 – 19 de marzo	Sesión 01: 15 de marzo	La lleva
	Sesión 02: 18 de marzo	El kiwi
<b>SEGUNDA SEMANA</b> 22 – 26 de marzo	Sesión 03: 23 de marzo	El lobo
	Sesión 04: 25 de marzo	El ampay
	Sesión 05: 29 de marzo	El kenchis

<b>TERCERA SEMANA</b> 29 de marzo - 02 de abril	Sesión 06: 02 de abril	El tejo
<b>CUARTA SEMANA</b> 05 - 09 de abril	Sesión 07: 06 de abril	Salta sogas
	Sesión 08: 08 de abril	San Miguel le roban la yuca.
<b>QUINTA SEMANA</b> 12-16 de abril	Sesión 09: 12 de abril	La pasopa
	Sesión 10: 15 de abril	La gallinita ciega
<b>SEXTA SEMANA</b> 19-23 abril	Sesión 11: 19 de abril	El rey manda
	Sesión 12: 23 de abril	El tesoro escondido
<b>SETIMA SEMANA</b> 26 - 30 abril	Sesión 13: 26 de abril	Guerra de adivinanzas.
	Sesión 14: 29 de abril	Las cometas.

#### **IV.- SESIONES:**

##### ✓ **SESION 01: La Lleva:**

**Objetivo del juego:** liberarse de la lleva.

**Recursos o materiales:** se juega entre 2 o más personas.

**Forma de juego:** consiste en reunirse un grupo de 2 a 10 niños o a más , se elige un número, se cuenta, el numero seleccionado sale elegido a un niño, el niño comienza a correrlos a todos, tratando de tocar a uno de ellos, el que es tocado, es él, que la lleva y así sucesivamente se pueden divertirse.

**Importancia Educativa (¿Qué enseña?):** este juego “la lleva”, educativamente enseña que los niños, aprendan controlar sus emociones, enseña como ellos se reúnen y tomar decisiones, uno de ellos actúa de líder y da la iniciativa para empezar el juego. Este juego es una simulación en la vida de como los niños tratan de liberarse de las culpas o responsabilidades para la toma de decisiones, así mismo también enseña a desarrollar sus

habilidades, alegrías, astucias, compañerismo, contar los números, líderes, obediencia, respeto, toma de decisiones, velocidad y ser despiertos, atentos, aprenden a escuchar. Es por eso que es educativo este juego tradicional y enseña mucho.

✓ **SESION 2: El Kiwi**

**Objetivo del juego:** armar las torres de vasos en un tiempo determinado.

**Recursos o materiales:** se necesita 2 grupos de 5 a 10 niños o a más, tarros de lata unos 10 o 12 y una pelota.

**Forma de juego:** consiste de 2 grupos en cada grupo hay un líder que elige a sus compañeros puede ser de 5 a más, mucho más niños es mejor, ellos eligen sus reglas, el que es tocado por la pelota, esta fuera del juego, también el grupo que acumula puntos, puede hacer entrar al juego al compañero que fue tocado por la pelota. Ellos hacen el sorteo de grupo, para ver quien arma la torre y quien lanza la pelota, la torre de tarros de lata están armados, el equipo o grupo que le toca lanzar la pelota tiene 3 opciones para poder tumbar la torre de tarros, en caso que no lo hicieran, cambian de turno. A si de esta manera se empieza el juego, el grupo que tiene el objetivo de armar la torre de tarros tiene que estar dispersos, para que el otro grupo que tiene como objetivo de tocarles con la pelota no sean alcanzados.

**Importancia Educativa (¿Qué enseña?):** el “kiwi”, es un juego tradicional que enseña y educa a los niños, desarrollando sus emociones, enseña a actuar de líderes por grupo, a compartir los triunfos, el compañerismo, la organización, toma de decisiones, a controlar sus emociones, no hay diferencias entre ellos. Este juego es muy divertido e incansable, a los niños les gusta porque además desarrollan habilidades mentales y físicas. Enseña a



perder y ganar y asumirlo con mucha calma y normalidad, sin angustias ni pesares, respetando a su líder de grupo y a los compañeros del otro equipo.

✓ **SESION 03: El Lobo**

**Objetivo del juego:** fastidiar al lobo con un canto y preguntar ¿Qué está haciendo el lobo?, a lo cual responde ¡Estoy listo para comerte! los participantes corren evitando ser atrapados por el lobo.

**Recursos o materiales:** para este juego es necesario que participen 3 niños a mas.

**Forma del juego:** el personajes del lobo es asumido por un niño o niña elegido(a) por el grupo, y el resto de niños hacen una rueda, se toman de las manos y comienzan a girar entonando una canción “El lobo se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, vendrá para la pascua o para navidad”, luego todos en coro preguntan ¿Qué está haciendo el lobo? A lo que el lobo responde: me estoy poniendo los zapatos, o me estoy bañando, y así sucesivamente por cada cantico, hasta que dicho personaje asuma que está listo para salir a cazar cuando menciona la frase: ¡Estoy listo para comerlos ¡ es ahí donde todos los niños corren y el lobo debe atraparlos a cada uno de ellos, hasta que no quede ninguno. Finalmente otro participante asume el personaje de lobo y así continua el juego.

**Importancia Educativa (¿Qué enseña?):** este juego del “lobo”, enseña educativamente a desarrollar sus emociones, respetando las decisiones del grupo, entre ellos eligen quien participa de lobo, desarrollan sus habilidades mentales y físicas, velocidad para ser astucia, compañerismo sin menospreciar a nadie. Este juego del “lobo”, es un juego muy tradicional, que se juega en todo los rincones del Perú, algo que se rescata de este juego es el compañerismo y respeto entre ellos.

✓ **SESION 04: El Ampay**

**Objetivo del juego:** encontrar a los niños escondidos y ampararlos o descubrirlos.

**Recursos y materiales:** se necesita de 2 participantes o más.

**Forma de juego:** entre los participantes se elige a uno para que sea la persona que “ampaye” o que haga la búsqueda de los otros niños que se esconden, el inicio del juego se da en que en el grupo se elige a uno, se cuenta los numero desde el 0 hasta 50, en donde todos los niños se esconden para no ser amparados, el que es descubierto se sienta, el niño que esta amparando se descuida del sitio en donde conto los número y uno que está escondido le gana palmeando el sitio, podrá hacer que ingrese el que está sentado y se vuelve a esconder y el amparado vuelve a contar. Así sucesivamente hasta poder ampararlos a todos.

**Importancia Educativa (¿Qué enseña?):** este juego del “ampay”, enseña y educa a los niños a desarrollar sus emociones, de manera hábil e inteligente, estimulando así su sub consiente para el desarrollo de sus capacidades mentales y físicas; enseña y educa a contar los números continuos, respetan a sus compañeros, toman decisiones, velocidad, expresan alegrías, de esta manera ellos se divierten junto a todo el grupo si excepción.

✓ **SESION 05: El Kenchis**

**Objetivo del juego:** correr por encima de cada piedra y completar la vuelta para acumular puntos.

**Recursos y materiales:** conseguir 5 piedras medianas, 5 niños o más en cada grupo, una pelota.

**Forma de juego:** el juego consiste en que se necesita conseguir 5 piedras medianas de tamaño no muy grande, y se coloca de manera continua formando un cuadrado, una piedra va en el centro, llamada la base, en esa base los niños pondrán sus pies, todo el grupo, y si lo descuida la base y el grupo serán eliminados, es por eso que tendrán que correr de una manera organizada, ordenada y responsable sin descuidar la base del grupo. El juego empieza con 2 grupos, en cada grupo elegirán un líder, para escoger a sus compañeros, una vez formado cada grupo sortearan quien corre y quien toca la pelota, el grupo que está en la base tendrá que lanzar la pelota muy lejos y alto por el aire, para que no puedan cogerlo el otro grupo, una vez lanzado la pelota, tendrá que correr por el lado derecho por las cinco piedra hasta llegar a la piedra del medio llamada base, de esta manera el grupo comienza acumular puntos, ellos tienen la opción de reposar en cualquier piedra que no sea alcanzada por la pelota y así podrán salvar sus vidas, si es alcanzado por la pelota, tendrán que sentarse hasta que el grupo reúna puntos para poder hacerle ingresar al juego; con respecto al otro grupo tendrán que ubicarse en lugares estratégicos en donde ellos tendrán que atrapar la pelota, si la pelota es atrapada, el grupo cambiara de turno, y si la pelota es atrapada y se resbala de las manos y cae al suelo, ellos tendrán que organizarse para poder lanzarla la pelota y tocarlo al jugador que está corriendo por encima de las piedras, para que se pueda sentar y no permitir que el grupo acumule puntos, así seguirá hasta que sean eliminados todo el grupo que está corriendo. Este juego es muy divertido para chicos y grandes.

**Importancia Educativa (¿Qué enseña?):** este juego el “kenchis”, enseña educativamente a los niños de primaria a desarrollar sus emociones y habilidades e inteligentes con capacidades físicas, son líderes en el momento de actuar con sus compañeros, organizados para poder tomar decisiones y estrategias, respetan las decisiones del grupo, trabajan en equipo, realizan velocidad al momento de actuar,

planifican antes de actuar, todos participan sin discriminación, trazan lazos de amistades para hacer buenos amigos.

✓ **SESION 6: El Tejo.**

**Objetivo del juego:** saltar coordinadamente con una o ambas piernas en función de la actividad.

**Recursos y materiales:** tizas, piedra o un trozo de teja.

**Forma de juego:** Grupos de 6 y estableciendo un circuito con los diferentes tejos pintados sobre el suelo. A cada grupo se le asigna un tejo, que previamente ya estaba pintado. Los grupos irán rotando por todos los tejos. Cogemos una piedra o trozo de teja, también para cada grupo. Se lanza la piedra, o similar sobre el cuadro número uno. Si cae sobre de él, tendrán que ir pasando por los demás cuadros en orden y a la pata coja, y luego volver. Si lo consiguen, volverán a tirar, pero ahora sobre el segundo cuadro. El juego seguirá hasta que la piedra haya pasado por todos los cuadros. Desde el momento que falles al lanzar la piedra, porque no cae en el cuadro que te corresponde, o bien, porque no aguantas el equilibrio a la pata coja, pierdes y le toca al otro.

**Importancia educativa ¿Qué enseña?:** Utilizar el carácter lúdico de los juegos populares y tradicionales para fomentar las relaciones interpersonales en un ambiente de cordialidad, así mismo ayuda a los estudiantes a trabajar en equipo, asumir roles, la coordinación motora ya que en la edad de 8 a 9 años se va afianzando, es muy divertido para los niños, porque les gusta mucho, no dejemos de lado la coordinación o medición de su fuerza, ya que deben lanzar la teja en el recuadro que les toca y medir su pulso para que caiga justo al centro. Este juego fomenta la confianza en sí mismo y promueve la empatía, la cooperación, la automotivación, etc.

✓ **SESION 07: Salta Soga**

**Objetivo del juego:** Dos personas sujetan y hacen girar la cuerda y los demás participantes saltan.

**Recursos y materiales:** una soga de 15 metros

**Forma de juego:** Juego que consiste en que uno o más participantes saltan sobre una soga o cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre sus cabezas; Esto es, una persona que al hacer girar la cuerda la salta. Este juego consta de por lo menos tres personas, dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta

**Importancia educativa ¿Qué enseña?:** Además de proporcionar beneficios al estado físico en general, los ejercicios con cuerda tienen efectos particularmente interesantes para determinadas los niños y niñas y prácticas deportivas. Los músculos de los brazos y de las piernas (pantorrillas y muslos) se desarrollan y fortalecen. Con este juego los niños aprenden a cooperar, a motivarse y alegrarse por sus logros y el logro de sus compañeros, además de la coordinación de mente y cuerpo. Así mismo tendrán la oportunidad de realizar varios intentos, respetando sus turnos. Afianza su autoestima y su capacidad para manejar sus emociones.

✓ **SESION 08: San Miguel te roban la yuca**

**Objetivo del juego:** atrapar las yucas y dejar a san miguel sin nada.

**Recursos y materiales:** de niños a más (los niños simularan que son las yucas).

**Forma de juego:** un niño o niña asume el rol de San Miguel que significa que es un campesino que cosecha sus yucas y las deja en casa y luego vuelve al campo dejando a sus yucas en casa. Otro niño asume el rol de jalador de las yucas, el resto de niños serán las yucas que estarán sujetadas a un árbol o poste y abrazados de su cintura uno tras otro como un tren. Entonces san miguel se va a la chacra a ver sus cultivos, es decir se aleja varios metros del juego, el jalador se acerca y empieza a jalar al niño que esta al final o le hace cosquillas hasta lograr que este se suelte y se lo lleva a su guarida, mientras que los demás niños tienen que decir en coro y en voz alta “san miguel te roban las yucas”, entonces San miguel debe correr inmediatamente a cuidar de sus yucas. Y así sucesivamente, si el jalador consigue dejar a san miguel sin yucas entonces se renueva el juego y otros niños tienen la oportunidad de asumir los roles.

**Importancia educativa ¿Qué enseña?:** Este juego enseña a los niños y niñas a tener confianza en sí mismo, a mejorar su autoestima, la importancia del trabajo en equipo, aparte que los divierte mucho y expresan sus emociones de forma natural, permite intercambiar los turnos y pasar un juego agradable con sus amigos, además permite estrechar los lazos de afecto y protección entre ellos.

✓ **SESION 09: La pasopa**

**Objetivo del juego:** que un grupo que son los cazadores atrape a todos los integrantes del otro grupo.

**Recursos y materiales:** es necesario de 10 niños a más.

**Forma de juego:** se forman dos grupos de 5 niños, el grupo 1 serán los cazadores y el grupo 2 serán los que corran para ser cazados, se sortean el número de grupo usando una

moneda y tirarla al azar si cae cara o sello. Luego los integrantes del grupo 2 empiezan a correr por todo el área de juego y los integrantes del grupo 1 deben atraparlos y llevarlos a una zona donde se estos se van a sentar, el grupo 1 debe correr a seguir cazando y si algún integrante del grupo 2 toca la mano de uno de sus compañeros que haya sido atrapado debe decirle la palabra "Vida" y este saldrá corriendo rápidamente y volverá a su grupo a seguir corriendo hasta que sea atrapado nuevamente, una vez que el grupo 1 haya cazado a todos, el juego terminará e intercambiarán roles si surgiera una nueva repetición del juego. Se debe tener en cuenta que solo pueden tener hasta 3 vidas.

**Importancia educativa:** Este juego ayudará a los niños a fortalecer sus lazos de amistad y el compañerismo, enseña el valor de la solidaridad y la importancia de la vida en un sentido de juego, pero es un símbolo de energía, que significa que puedes continuar con tus actividades. Del mismo modo este juego fomenta el cumplimiento de las reglas, la cooperación, la automotivación, las habilidades sociales y la empatía.

#### ✓ **SESION 10: La gallinita ciega**

**Objetivo del juego:** Que la gallinita ciega atrape a los niños utilizando otros sentidos menos la vista.

**Recursos y materiales:** De dos a más niños o niñas, se usan vendas para los ojos.

**Forma de juego:** En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada. El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está, La

tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles. Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular infantil: *Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.*

**Importancia educativa ¿Qué enseña?:** La gallinita ciega es un juego sencillo y muy divertido, que sirve tanto para entretener una tarde a los niños como para triunfar en una fiesta de cumpleaños, por su sencillez y las risas que suele provocar en los niños. Este juego ayuda a los niños a comprender la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados. Así, los niños también aprenderán a moverse con mayor confianza y agilidad.

✓ **SESION 11: El rey manda**

**Objetivo del juego:** Obedecer las órdenes sin ser engañado.

**Recursos y materiales:** Se necesitan de 3 a más niños para realizar el juego.

**Forma de juego:** Todos los jugadores se paran frente al líder para escuchar sus órdenes, pero sólo deben seguir las órdenes que están precedidas por «El Rey Manda». Las órdenes deben centrarse en gestos simples (no acrobacias) o en acciones específicas como «¡El Rey Manda que levantes los brazos!». «o «El Rey Manda dijo siéntate! ». Los comandos pueden ser cancelados de la misma manera: «¡El Rey Manda que te levantes! ». Si un jugador hace un comando que no está precedido por «El Rey Manda», es eliminado o tiene una ficha amistosa decidida de antemano por el líder del juego o el grupo. Pueden usarse ordenes como: Levanta los brazos, toca los dedos de los pies, mueve la nariz,



agáchate y tócate las rodillas, toca la parte superior de la cabeza, tócate los hombros, párate en un pie, cierra los ojos, alcanza el cielo, pon las manos en las caderas, tocar la nariz, tocar el hombro izquierdo con la mano derecha (y sus declinaciones), tocar el pie derecho, balancear los brazos, detenerse, girar sobre sí mismo, saltar, tocar los dedos de los pies, saltar 3 veces en el aire, cruzar los dedos.

**Importancia educativa:** El Rey Manda es un clásico juego al aire libre que a los niños les encanta. Pero en el juego tradicional, los niños que más necesitan practicar las habilidades de escucha o identificar las partes del cuerpo son a menudo los primeros en ser eliminados! Este es un juego o una mejor herramienta para promover el desarrollo y la capacidad de escucha de los niños, ayudará mucho a los niños que tienen dificultades para obedecer órdenes.

✓ **SESION 12: El tesoro escondido**

**Objetivo del juego:** que los niños encuentren el tesoro escondido.

**Recursos y materiales:** un cofre de plástico, objetos, se juega de 3 participantes a más.

**Forma de juego:** este juego consiste en que los participantes se organicen para que uno de ellos llene el cofre con algunos objetos y luego proceda a esconder el cofre en un lugar cerca del área de juego, luego dará la orden para que los demás empiecen a buscarlo, y el que ha escondido, les orientará dirá frío frío frío, cuando los buscadores estén lejos del objetivo, y dirá caliente caliente caliente cuando los buscadores estén cerca del tesoro, hasta que los buscadores encuentren el tesoro se movilizaran por toda el área de juego, escavaran, o buscaran según el lugar, al encontrarlo todos se alegran y vuelven a retomar e intercambiar roles.

**Importancia educativa:** Este juego ayuda mucho a desarrollar las habilidades de los niños y niñas ya que utilizarán todos sus sentidos para encontrar el tesoro escondido, aparte de que harán un trabajo en equipo, les ayudará a mejorar su convivencia entre pares.

✓ **SESION 13: Guerra de adivinanzas.**

**Objetivo del juego:** Adivinar más adivinanzas.

**Recursos y materiales:** Participan de 8 niños a más.

**Forma de juego:** Los niños y niñas se organizan en dos grupos y en un cartoncito colocan tarjetas como por ejemplo: palabra animal, palabra fruta, palabras objetos de cocina, etc. Entonces se colocan en un bando cada uno, cada grupo hace una columna mirándose uno al otro. Luego saca un cartel del cartón (animal) y el primer grupo lanza la adivinanza al equipo contrario, si este adivina acumula puntos, y luego es el turno del otro equipo decir una nueva adivinanza sobre lo mismo (animal) y luego le toca a otro integrante del otro equipo y así se turnan hasta terminar de participar todos, y según la cantidad de puntos acumulados es el ganador.

**Importancia educativa:** Este juego ayuda mucho a los estudiantes, dado a que recrea su mente, y deben caracterizar los objetos, cosas o animales, para crear una adivinanza, se fomenta la creatividad y la inteligencia en los niños, les ayuda a mantener su concentración, a hacer un trabajo en equipo, a expresar sus emociones sanamente y a divertirse y reír por los no aciertos que se tenga, es una buena manera de relajar las emociones negativas.

✓ **SESION 14: Las cometas.**

**Objetivo del juego:** Hacer volar la cometa lo más alto.

**Recursos y materiales:** Papel cometa, carrizo, hilo pavilo, goma, tijera. Juegan de 2 a más participantes.

**Forma de juego:** primero los niños y niñas deberán construir una cometa con ayuda de un adulto, o adquirir una cometa hecha. Luego para volar una cometa los niños necesitarán la cooperación de otra persona, de un amiguito, de su papá o su mamá. Mientras esta persona agarra la cometa en posición vertical, alejada del suelo, el niño, con el hilo en la mano, debe echar a correr, y cuando alcance unos 10 o 15 metros, el que sujeta la cometa deberá soltarla. Cuanto más largo sea el hilo, más alto volará la cometa, una vez echada a volar. Volar una cometa es un juego y a la vez un deporte. De hecho, hay competiciones muy importantes en este sentido.

**Importancia educativa:** el juego de las cometas les ayuda a desarrollar a los estudiantes sus capacidades matemáticas y aparte de ello, a trabajar coordinadamente con sus compañeros, se fomenta la solidaridad para con los demás al ayudarse uno a otro en la construcción de sus cometas, les ayuda a mejorar la confianza en sí mismo, entre otros.

### 5.1. Costos de implementación de la propuesta

La propuesta de implementa a partir de los materiales que se va utilizar para su ejecución.

<b>CANT.</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>COSTO UNITARIO</b>	<b>COSTO TOTAL</b>
<b>1 UNID</b>	PELOTA DE PLASTICO GRANDE	20.00	20.00
<b>10 UNID</b>	TARROS DE LECHE VACIOS	2.00	20.00
<b>3 UNID</b>	TEMPERAS GRANDES	8.00	24.00
<b>1 CAJA</b>	TIZAS	15.00	15.00

<b>15 MT</b>	SOGA	7.00	107.00
<b>2</b>	PAÑUELOS	5.00	10.00
<b>2</b>	COFRE DE PLASTICO	6.00	12.00
<b>1 CTO</b>	PAPEL DE COLOR	0.10	10.00
<b>20 PLIEGOS</b>	PAPEL DE COMETA	0.80	16.00
<b>3</b>	GOMAS GRANDES	8.00	24.00
<b>11</b>	TIJERAS	4.50	49.5
<b>1 MDJA</b>	HILO PAVILO	20.00	20.00
<b>TOTAL</b>			<b>327.00</b>

*Fuente:* elaboración propia.

Se adquirió los materiales gracias al apoyo y colaboración de personas que dieron sus aportes económicos, así como el comité de Apafa de la institución educativa.

## **5.2. Beneficios que aporta la propuesta**

Esta propuesta aporta muchos beneficios dado a que son un ejemplo de educar a los niños, se rescata que enseña mucho los valores educativos, se forman para ser preparados para cualquier situación en la vida. Lo más importante de los juegos tradicionales que encontramos valores en ellos y el desarrollo emocional y socio motriz que conlleva un desarrollo integral del niño, haciendo crecer físicamente y emocionalmente. Cada juego tiene sus reglas y tienen beneficios y aportes en el aspecto educativo, ayuda a desarrollar cada dimensión del desarrollo emocional.