



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE



TESIS

**LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA
EMOCIONAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N° 1371-
“BELLAVISTA”, SAN MIGUEL, CAJAMARCA, 2024**

Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación

Presentado por:

Bachiller: María Del Pilar Quevedo Quispe

Asesor:

Dr. Iván Alejandro León Castro

Cajamarca – Perú

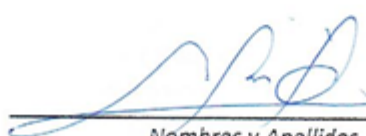
2024



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador: María del Pilar Quevedo Quispe
DNI: 41135280
Escuela Profesional/Unidad UNC: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente
2. Asesor: Dr. Iván Alejandro León Castro
Facultad/Unidad UNC: Facultad de Educación
3. Grado académico o título profesional
 Bachiller Título profesional Segunda especialidad
 Maestro Doctor
4. Tipo de Investigación:
 Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional
 Trabajo académico
5. Título de Trabajo de Investigación:
Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.T. N° 1371 "Bellavista", San Miguel, Cajamarca, 2024.
6. Fecha de evaluación: 09 / 01 / 2025
7. Software antiplagio: TURNITIN URKUND (OURIGINAL) (*)
8. Porcentaje de Informe de Similitud: 20%
9. Código Documento: oid: 3117:419966236
10. Resultado de la Evaluación de Similitud:
 APROBADO PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: 09 / 01 / 2025

<small>Firma y/o Sello Emisor Constancia</small>
 _____ <small>Nombres y Apellidos</small> <u>Iván A. León Castro</u> <small>DNI:</small> <u>26690420</u>

* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

COPYRIGHT © 2024 by
María Del Pilar Quevedo Quispe
Todos los derechos reservados



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente



FORMATO N° 30

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS, PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL EN EDUCACIÓN

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 10 horas del día 22 de noviembre del 2024; se reunieron en el ambiente 19-201, de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del proceso de titulación en la modalidad de Sustentación de Tesis, integrado por:

- 1. Presidente: Docente Oscar Jaime Marín Rosel
2. Secretario: Docente Jorge Daniel Dán García
3. Vocal: Docente Dr. Juana Dalila Huaccho Alvarez
4. Asesor: Docente Dr. Iván Alejandro León Castro
5. Representante de la UIFE: Docente

Con el objeto de evaluar la Sustentación de la Tesis titulada: 'LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA ESTIMULAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA Z.I. N° 1371 - 'BELLOVISTA', SAN MIGUEL, CAJAMARCA, 2024'

presentada por: María del Pilar Querecho Quépe con la finalidad de obtener el Título Profesional de Licenciado en Educación.

El Presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Recibida la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido de la Tesis y luego de la deliberación respectiva, la Tesis se considera: APROBADA (X) DESAPROBADA (), con el calificativo de: Quince (15) (Letras) (Números)

Acto seguido, el Presidente del Jurado Evaluador, informó públicamente el resultado obtenido por el sustentante.

Siendo las 12 horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 22 de noviembre del 2024

Handwritten signatures for Presidente, Secretario, Vocal, Asesor, and UIFE.

DEDICATORIA

A mi madre, mi esposo y mis hijos, por
darme amor, compañía y comprensión a
lo largo de mi vida.

María del Pilar.

AGRADECIMIENTO

A mi madre, por su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida.

A mis profesores y en especial a mi asesor.

María del Pilar.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE	vii
LISTA DE TABLAS.....	x
LISTA DE FIGURAS	xi
RESUMEN.....	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.2. Formulación del problema	5
1.2.1. Problema principal	5
1.2.2. Problemas derivados	5
1.3. Justificación e importancia.....	6
1.3.1. Justificación Teórica	6
1.3.2. Justificación Práctica.....	6
1.3.3. Justificación Metodológica	6
1.4. Delimitación de la investigación	7
1.4.1. Epistemológica	7
1.4.2. Espacial	7
1.4.3. Temporal	7
1.5. Limitaciones	7
1.6. Objetivos de la investigación	8
1.6.1. Objetivo general	8
1.6.2. Objetivos específicos.....	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO.....	9
2.1. Antecedentes de la investigación	9
2.1.1. Antecedentes internacionales	9
2.1.2. Antecedentes nacionales	11
2.1.3. Antecedentes regionales o locales.....	14
2.2. Marco epistemológico	16

2.3. Marco teórico-científico	17
2.3.1. Los juegos tradicionales	17
2.3.1.2. Teorías científicas que sustentan la actividad del juego tradicional infantil..	18
2.3.1.2.1. Teoría lúdica del desarrollo humano de Piaget	18
2.3.1.3. Características de los juegos tradicionales en los procesos formativos de los niños	20
2.3.1.4. Los juegos tradicionales en el desarrollo pedagógico de los niños.....	21
2.3.1.5. Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los niños.....	23
2.3.1.6. Tipología de juegos tradicionales.....	24
2.3.1.6. Dimensiones del juego	25
2.3.1.7. Los juegos tradicionales en el contexto cultural cajamarquino.....	27
2.3.2. La inteligencia emocional	28
2.3.2.2. Teorías que sustentan la inteligencia emocional en los procesos formativos de los niños.....	29
2.3.2.2.1. La teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman	29
2.3.2.3. Capacidades emocionales en los procesos formativos de los niños.....	31
2.3.2.4. Procesos psicológicos y formativos de las emociones en los niños	32
2.4. Definición de términos básicos	33
2.5. Definición de la variable dependiente.....	35
CAPÍTULO III	37
MARCO METODOLÓGICO	37
3.1. Caracterización y contextualización de la investigación.....	37
3.1.1. Ubicación geográfica.....	37
3.1.2. Características demográficas y socioeconómicas	38
3.1.3. Características culturales y ambientales.....	39
3.2. Hipótesis de investigación.....	39
3.2.1. Hipótesis general	39
3.2. 2.. Hipótesis específicas	39
3.3. Variables de investigación	40
3.4. Matriz de operacionalización de variables	41
3.5. Población y muestra	42
3.5.1. Población.....	42
3.5.2. Muestra.....	42
3.6. Unidad de análisis	43

3.7. Métodos de investigación.....	43
3.8. Tipo de investigación	43
3.9. Nivel de investigación:.....	44
3.10. Diseño de la investigación.....	44
3. 11. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	45
3. 12. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos.....	46
3.13. Validez y confiabilidad	46
CAPÍTULO IV	47
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	47
4.1. Resultados y discusiones:.....	47
I.- Resultados por dimensiones:	47
CONCLUSIONES	60
SUGERENCIAS	62

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Poblacion de alumnos.....	42
Tabla 2: Muestra de alumnos	42
Tabla 3: Resultados del Alfa de Cronbach.....	46
Tabla 4: Autoconciencia.	47
Tabla 5: Autorregulación	48
Tabla 6: Motivación	50
Tabla 7: Empatía	51
Tabla 8 : Habilidades Sociales	52
Tabla 9: Valoracion del programa de juegos tradicionales.....	55
Tabla 10: Influencia en el desarrollo emocional	58

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Formula de muestra	45
Figura 2: Autoconciencia	47
Figura 3: Autorregulación	49
Figura 4: Motivación	50
Figura 5: Empatía	51
Figura 6: Habilidades Sociales	53
Figura 7: Valoración del programa de juegos tradicionales	56
Figura 8: Influencia en el desarrollo emocional	59

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es determinar la influencia de los juegos tradicionales en la estimulación de la inteligencia emocional de niños de 5 años en la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, en 2024. Estas actividades lúdicas innovadoras se relacionan con las experiencias personales de cada niño que requiere ser estimulado en los ámbitos cognitivo, motor y socioafectivo, siendo esto integral para su formación, participación y mejora en los procesos de aprendizaje. Los resultados revelaron mejoras significativas en las dimensiones emocionales clave. Hubo una reducción del 20% en el nivel bajo de autoconciencia, con aumentos en los niveles moderado y alto, indicando una mejora en la percepción emocional. En la autorregulación emocional, se observó una disminución del 40% en el nivel bajo, destacando una mejor gestión de emociones. La motivación experimentó una reducción del 30% en el nivel bajo, con incrementos en los niveles moderado y alto, evidenciando mayor persistencia. Respecto a la empatía, se registró una disminución del 20% en el nivel bajo, con mejoras en los niveles moderado y alto, indicando mayor conexión emocional. Las habilidades sociales mejoraron significativamente, con una reducción del 40% en el nivel bajo y aumentos en los niveles moderado y alto, resaltando mejoras en la interacción social. Los resultados subrayan la efectividad de los juegos tradicionales para estimular múltiples dimensiones de la inteligencia emocional de los niños de 5 años.

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the influence of traditional games in the stimulation of emotional intelligence of 5-year-old children at I.E.I. No. 1371 - "Bellavista", San Miguel, Cajamarca, in 2024. These playful innovative activities are related with personal experiences of each child what needs to be stimulated in the areas cognitive motor and socio affective this being integral for your training participation and improvement in processes learning. The results revealed significant improvements in several key emotional dimensions. There was a 20% decrease in low self-awareness, with increases in moderate and high levels, indicating enhanced emotional perception. In emotional self-regulation, a 40% decrease in low levels was observed, highlighting improved emotion management. Self-motivation experienced a 30% decrease in low levels, with increases in moderate and high levels, demonstrating greater persistence and motivation. Regarding self-empathy, a 20% decrease in low levels was recorded, with improvements in moderate and high levels, indicating greater emotional connection. Social skills significantly improved, with a 40% decrease in low levels and increases in moderate and high levels, emphasizing enhancements in social interaction. The results highlight the effectiveness of the traditional games to stimulate multiple dimensions of intelligence emotional of the children 5- years- old.

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo de Cajamarca, el desarrollo integral de los niños se enfrenta a desafíos complejos que trascienden la mera transmisión de conocimientos. La arraigada discriminación económica agrava las brechas sociales, impidiendo un acceso equitativo a recursos educativos y oportunidades de crecimiento personal. Esta realidad se hace patente en instituciones como la I.E.I. N° 1371 “Bellavista” en San Miguel, donde la falta de estrategias pedagógicas enfocadas en la inteligencia emocional deja a los niños en desventaja para gestionar sus emociones y establecer relaciones saludables con su entorno escolar y comunitario.

A pesar del reconocimiento global de la educación como un derecho fundamental, respaldado por organizaciones internacionales como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el Banco Mundial, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) y el Banco Internacional de Desarrollo (BID), la implementación efectiva de estos principios se ve obstaculizada en comunidades como Cajamarca por disparidades económicas y una capacitación limitada de los docentes en temas de educación emocional. Esta falta de preparación adecuada contribuye a perpetuar un ciclo de desigualdad educativa que afecta especialmente a los más vulnerables.

Los juegos tradicionales, como la gallinita ciega y las escondidas, representan herramientas valiosas que podrían revitalizar el proceso educativo inicial, estimulando no solo la imaginación y la creatividad, sino también fortaleciendo la inteligencia emocional de los niños. Estas actividades lúdicas no solo fomentan la socialización y la autoestima, sino que también enseñan habilidades esenciales como la colaboración, la resolución de problemas y la empatía, fundamentales para el desarrollo integral de los jóvenes.

Es crucial que los entes educativos y las familias en Cajamarca adopten un enfoque holístico que integre la educación emocional desde las primeras etapas del proceso educativo. Esta integración no solo preparará a los niños para enfrentar desafíos emocionales y académicos con mayor resiliencia, sino que también fomentará un ambiente escolar más inclusivo y enriquecedor para todos los estudiantes. Al hacerlo, se abrirán nuevas oportunidades para cultivar un desarrollo sostenible y equitativo en la región, empoderando a las generaciones futuras para superar barreras y alcanzar su máximo potencial.

El problema de la investigación, tiene como objetivo principal, estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años, determinado la influencia de los juegos tradicionales.

El marco teórico, presenta antecedentes de la investigación que subraya la importancia con hallazgos relevantes para la investigación propuesta, además considera el marco epistemológico y el marco teórico – científico.

En el marco metodológico se considera la caracterización y contextualización de la investigación; finalmente tenemos resultados, discusión, conclusiones y sugerencias.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

Los organismos internacionales de la educación, como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), el Banco Mundial, la Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE) y el Banco Internacional de Desarrollo (BID), muestran preocupación por el proceso de formación de los niños desde temprana edad, debido al aumento de las diferencias educativas y a la presencia de programas que, al ser implementados en los sistemas educativos de los países, entran en conflicto con la autonomía cultural de los niños, quienes se sienten desplazados en sus procesos educativos (Guerra y Sesme, 2023).

Por otro lado, la falta de programas que promuevan el uso adecuado de la tecnología, como el caso del teléfono móvil, y el exceso de horas dedicadas a la visualización de programas en red, como videojuegos, han sido identificados como factores que generan ansiedad, depresión, estrés y deficiencias en las capacidades adquiridas en los niños (Guerra y Sesme, 2023). No obstante, al considerar la implementación de métodos lúdicos participativos en la educación de los niños, se pueden desarrollar competencias innovadoras y una estabilidad emocional en sus habilidades personales.

El sistema educativo peruano proporciona recursos didácticos para fomentar el desarrollo emocional en los niños de nivel inicial, aunque enfrenta limitaciones en la implementación pedagógica, falta de capacitación en temas emocionales para los docentes, y entregas tardías de materiales didácticos (Apaza et al., 2023). Además, una parte significativa de la población estudiantil muestra signos de desnutrición y proviene de entornos familiares con limitaciones socioeconómicas.

La región de Cajamarca también enfrenta desafíos en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños, exacerbados por la timidez arraigada debido a la discriminación económica existente, que limita el acceso de las familias a empleos dignos y estables, a pesar de la presencia de corporaciones empresariales nacionales y extranjeras. Los entes educativos no promueven suficientemente la educación emocional entre los docentes y padres de familia, lo que perpetúa una falta de habilidades emocionales en los niños para reconocer y regular sus emociones.

En el contexto específico del aula de la I.E.I. N° 1371 "Bellavista", San Miguel, Cajamarca, se observa que los docentes rara vez emplean técnicas de juegos tradicionales de manera sistemática en la enseñanza. Las actividades de aprendizaje se limitan principalmente a pruebas gráficas realizadas dentro del aula, utilizando material didáctico que no siempre es relevante o se convierte en rutina para los niños. Por lo tanto, sería beneficioso incorporar juegos tradicionales como la gallinita ciega, la ronda de San Miguel, las canicas, las escondidas y el gato y el ratón en las actividades de aprendizaje, ya que estos estimulan tanto el estado emocional como afectivo de los niños, mejorando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los juegos tradicionales se presentan como herramientas de aprendizaje indispensables que captan la atención de los niños y fomentan la sociabilización con padres, amigos y abuelos, elevando así la autoestima de los niños (Cayuela & López-Mora, 2019). Los niños preescolares suelen tener dificultades para identificar sus propias emociones y las de los demás, mostrando un nivel de inteligencia emocional intermedio. Por lo tanto, los juegos tradicionales no solo son medios para aprender sobre el entorno y la cultura, sino que también pueden mejorar el crecimiento cognitivo y emocional de los niños (Cevallos, 2023).

En resumen, el desarrollo de juegos tradicionales como la gallinita ciega, la ronda de San Miguel, las canicas, las escondidas y el gato y el ratón en el contexto de la I.E.I. N° 1371 "Bellavista", San Miguel, Cajamarca, permite transformar las actividades rutinarias que han perdido el interés de los niños, motivándolos nuevamente y cumpliendo con el objetivo de desarrollar competencias en todas las áreas del ciclo II de la educación peruana. Estos juegos no solo enseñan mientras los niños juegan, sino que también estimulan su inteligencia emocional, desarrollando habilidades de aprendizaje, concentración, socialización, autoestima y aumentando su entusiasmo por asistir al jardín infantil, donde se sienten felices (Cayuela & López-Mora, 2019; Cevallos Goyes, 2023).

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema principal

¿En qué medida los juegos tradicionales estimulan la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371-“Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024?

1.2.2. Problemas derivados

1. ¿Cuál es el nivel de estimulación de la inteligencia emocional, antes de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, ¿2024?
2. ¿Cómo diseñar un programa de juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371-“Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024?
3. ¿Cuál es el nivel de estimulación de la inteligencia emocional, después de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024?

1.3. Justificación e importancia

1.3.1. Justificación Teórica

La investigación se fundamenta en el marco teórico debido a la propuesta del programa de juegos tradicionales, el cual busca potenciar las habilidades emocionales de los niños. Para los docentes, esto representa actividades innovadoras que enriquecerán su práctica pedagógica. Asimismo, es claro que existe una necesidad imperiosa de fomentar y reforzar el bienestar emocional de los niños. Los juegos tradicionales destacan como elementos clave en la enseñanza y aprendizaje infantil, facilitando el desarrollo de habilidades motrices fundamentales, generales y específicas.

1.3.2. Justificación Práctica

Los juegos tradicionales adquieren mayor relevancia al incidir directamente en el fortalecimiento de las habilidades emocionales de los niños, al mismo tiempo que promueven su desarrollo motor. Por lo tanto, es crucial considerarlos como un factor determinante para fomentar la inteligencia emocional infantil. En este contexto, su importancia radica en su efectiva contribución al desarrollo tanto emocional como psicomotor de los niños.

1.3.3. Justificación Metodológica

Como opción a las actividades lúdicas innovadoras, los juegos tradicionales promueven la inteligencia emocional de los estudiantes con un nivel superior de motivación, ya que se relacionan con sus experiencias personales. Cada niño requiere ser estimulado en los ámbitos cognitivo, motor y socioafectivo, siendo esto integral para su formación y participación. Además, se considera que contribuyen a mejorar los procesos de aprendizaje.

1.4. Delimitación de la investigación

1.4.1. Epistemológica

La investigación se enmarca en el paradigma positivista y adopta un enfoque cuantitativo. Se considera positivista debido a su utilización del conocimiento científico sobre los juegos lúdicos en la inteligencia emocional desde una perspectiva objetiva que se basa en la observación y formula hipótesis, seguido por la aplicación de métodos experimentales que conducen a resultados cuantificados. Por su parte, el enfoque cuantitativo emplea herramientas de análisis matemático y estadístico para describir, explicar y predecir la variable de inteligencia emocional mediante datos numéricos.

1.4.2. Espacial

El estudio se llevará a cabo en el centro poblado Bellavista, ubicado en el distrito de San Miguel, provincia de San Miguel, departamento de Cajamarca, específicamente en la Institución Educativa Inicial N° 1371. Los niños pertenecen a una comunidad rural periférica de la ciudad de Cajamarca.

1.4.3. Temporal

La investigación se llevó a cabo durante un período de un año, iniciando en enero y concluyendo en diciembre de 2024. El foco del estudio estará en la inteligencia emocional de los niños como objeto de análisis.

1.5. Limitaciones

Dado que el enfoque en la mejora continua profesional prevalece sobre los aspectos personales y las tareas laborales en sí, no se han encontrado restricciones o inconvenientes en el desarrollo de la investigación; cada fase desde la formulación del análisis se ha abordado a medida que se ha adaptado el problema a la situación del objeto de estudio.

1.6. Objetivos de la investigación

1.6.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la estimulación de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.

1.6.2. Objetivos específicos

- Identificar el nivel de estimulación de la inteligencia emocional, antes de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.
- Aplicar un programa de juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.
- Evaluar el nivel de estimulación de la inteligencia emocional, después de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Delgado (2022) realizó una investigación exhaustiva en su tesis de maestría titulada *La Educación Emocional en el proceso de desarrollo y aprendizaje en el nivel inicial de una unidad educativa de la ciudad de Esmeraldas*, presentada en la Dirección de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. El propósito central de su investigación fue diseñar un programa de educación emocional orientado a optimizar el aprendizaje en niños en etapa inicial. Para ello, empleó una metodología cualitativa con enfoque descriptivo, lo que le permitió resaltar la importancia del desarrollo emocional positivo en esta fase educativa. Las conclusiones subrayan que un adecuado desarrollo emocional no solo favorece el autoconcepto y la autoestima, sino que también contribuye al aprendizaje y al bienestar de los niños, promoviendo habilidades clave como la empatía y la regulación emocional.

Los hallazgos de Delgado (2022) Destacan la importancia crucial de implementar una educación emocional estructurada, entendida como un proceso pedagógico que permite a las personas comprender y gestionar sus emociones, así como desarrollar la empatía. Este enfoque debe fomentarse desde la primera infancia, ya que no solo potencia el rendimiento académico, sino que también favorece el desarrollo integral del niño. Esta perspectiva respalda el objetivo central de la investigación, validando la necesidad de intervenciones que fortalezcan la inteligencia emocional desde las etapas más tempranas. La metodología cualitativa y descriptiva utilizada por Delgado ofrece un marco conceptual robusto, que

sustenta el análisis sobre cómo los juegos tradicionales pueden ser una estrategia efectiva para promover este propósito en los niños de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”.

Cevallos, Flor y Ayala (2023), en su artículo titulado *Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en el subnivel inicial*, publicado en el Journal of Science and Research, concluyeron que aspectos clave como una alta percepción emocional, el uso estratégico de las emociones para facilitar el pensamiento y la capacidad para interpretar las señales emocionales de los demás son esenciales para el desarrollo de la inteligencia emocional en la infancia. Los investigadores destacan el papel crucial de los juegos tradicionales en la adquisición de estas habilidades emocionales. Su estudio demuestra que estos juegos favorecen tanto la percepción y gestión de las emociones propias como la comprensión de las emociones ajenas, elementos fundamentales para una inteligencia emocional equilibrada. Este hallazgo resulta especialmente pertinente para los objetivos de la investigación en la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, respaldando la idea de que los juegos tradicionales son herramientas eficaces para fomentar el desarrollo emocional en niños de 5 años.

Por otro lado, Hernández, Ortega y Tafur (2020), en su tesis de licenciatura titulada *La inteligencia emocional y su relación con el rendimiento académico*, presentada en la Universidad de La Costa Cuc, subrayaron la relevancia de la inteligencia emocional en el ámbito educativo, destacando que la habilidad para reconocer y gestionar las propias emociones es fundamental para enfrentar desafíos y reducir la influencia de las emociones en el razonamiento. Sus resultados muestran que el desarrollo de la inteligencia emocional tiene un impacto tanto positivo como negativo en el rendimiento académico y en la vida diaria de los

niños, favoreciendo una mejor socialización y disminuyendo la probabilidad de conductas de riesgo, como conflictos, violencia, estrés y depresión.

La investigación de Hernández y sus colegas evidencia la influencia clave de la inteligencia emocional en el rendimiento académico y el bienestar general de los niños. Concluyen que un desarrollo adecuado de estas habilidades no solo favorece la socialización, sino que también contribuye a un rendimiento académico positivo. Este estudio resalta la importancia de aprender a reconocer y gestionar las emociones desde temprana edad, lo que se alinea con los objetivos de la investigación actual. Al analizar el impacto de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional, la investigación propuesta se basa en la idea de que fortalecer estas habilidades puede generar efectos beneficiosos en el desarrollo integral y en la vida cotidiana de los niños, tal como se evidenció en el trabajo de Hernández y su equipo.

2.1.2. Antecedentes nacionales

García (2023) llevó a cabo una tesis de licenciatura titulada *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cinco años de la Cuna Jardín Particular 'Hakuna Matata' - Huancavelica-Perú*, presentada en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad Nacional de Piura. Su investigación, realizada con un enfoque cuantitativo y un diseño experimental pre-experimental, tuvo como objetivo evaluar el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años. Los resultados revelaron que antes de la intervención, solo el 23,1% de los niños presentaba un alto nivel de inteligencia emocional. Sin embargo, tras la implementación de las estrategias lúdicas, el 100% alcanzó este nivel. Estos hallazgos subrayan que las estrategias lúdicas tienen un efecto positivo y significativo en el desarrollo de la

inteligencia emocional, facilitando un equilibrio emocional, una identificación precisa de sentimientos y un control adecuado de acciones y pensamientos.

La investigación de García proporciona evidencia sólida sobre la eficacia de las estrategias lúdicas para mejorar la inteligencia emocional infantil. Su estudio destaca cómo las intervenciones lúdicas pueden ser altamente efectivas para estimular la inteligencia emocional, un hallazgo relevante para la investigación propuesta, especialmente en la implementación de juegos tradicionales en la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”.

Mamani y García (2019) realizaron una tesis de licenciatura titulada *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192, Puno 2018*, presentada en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional del Altiplano. Su estudio demostró la eficacia de los juegos tradicionales como una estrategia didáctica para el desarrollo psicomotor de los niños durante las sesiones de aprendizaje. Los juegos permitieron a los niños explorar y manipular objetos, promoviendo así su coordinación y dominio corporal.

Aunque el enfoque principal de la investigación de Mamani y García es el desarrollo psicomotor, sus hallazgos sugieren que los juegos tradicionales no solo benefician el desarrollo físico, sino que también pueden tener efectos positivos en otras áreas del desarrollo infantil, incluida la inteligencia emocional. Este contexto es útil para la investigación propuesta, indicando que los juegos tradicionales pueden tener un impacto integral en el desarrollo infantil, más allá de las habilidades psicomotoras.

Sullca (2023) investigó la *Influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo personal y social en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N°*

87 de Chucahuacas en Chupa, 2022, presentada en la Facultad de Ciencias Jurídicas Empresariales y Pedagógicas. Su estudio concluyó que los juegos tradicionales tienen un impacto significativo en el desarrollo personal y social de los niños, promoviendo la dinámica grupal, la integración en equipos y la participación activa. Los juegos también mejoraron la identidad y la autonomía de los niños, evidenciando un incremento del nivel medio al alto en los resultados tras su implementación.

El estudio de Sullca resalta cómo los juegos tradicionales pueden fomentar habilidades emocionales y sociales clave, tales como la integración en equipos y la participación activa, además de mejorar la identidad y la autonomía. Estos resultados son relevantes para la investigación propuesta, ya que refuerzan la idea de que los juegos tradicionales pueden ser efectivos en la estimulación de la inteligencia emocional en el contexto educativo de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”.

Finalmente, Damiano (2023) en su tesis de doctorado titulada *Los Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de cuatro años de la Institución Educativa Pitágoras, San Juan de Lurigancho, provincia y Región Lima - 2022*, presentada en la Facultad de Derecho y Humanidades, encontró que los juegos tradicionales contribuyen significativamente al desarrollo de la motricidad gruesa. Los resultados del post-test indicaron que la mayoría de los niños alcanzó un nivel esperado de habilidades motoras, incluyendo conocimiento de las partes del cuerpo, coordinación, equilibrio, y control corporal en diversas pruebas.

Aunque el enfoque principal de Damiano es la motricidad gruesa, sus hallazgos sugieren que los beneficios observados en las habilidades físicas también pueden influir indirectamente en el desarrollo emocional, al mejorar la confianza y la autoeficacia de los niños. Este estudio proporciona una perspectiva adicional a la

investigación propuesta, indicando que el impacto de los juegos tradicionales puede extenderse a múltiples dimensiones del desarrollo infantil, incluyendo la inteligencia emocional, al fortalecer las habilidades físicas que subyacen a una mayor regulación emocional y autoconciencia.

En este proyecto consiste en que los niños y niñas, apoyados por sus familias, recopilan, crean espacios de juego y practican juegos tradicionales, para fortalecer el estado de ánimo y otras habilidades.

2.1.3. Antecedentes regionales o locales

Guerrero (2022) llevó a cabo una investigación en su tesis de maestría 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 en la Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca. Su objetivo fue evaluar el impacto del programa de juegos tradicionales en el desarrollo emocional de los estudiantes de segundo grado de primaria. Utilizó una metodología de investigación aplicada con un diseño cuasiexperimental. Los resultados del post test revelaron mejoras significativas en las cinco dimensiones del desarrollo emocional: autoconocimiento, automotivación, autorregulación, empatía y habilidades sociales, con un porcentaje que varió entre el 90% y el 100%. La implementación de estas estrategias estimuló a los niños para que expresaran con mayor facilidad sus estados emocionales y mejoró la efectividad de sus procesos de aprendizaje.

Presenta hallazgos importantes sobre el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo emocional. Utilizando un diseño cuasiexperimental, su investigación mostró mejoras significativas en las dimensiones del desarrollo emocional, como el autoconocimiento, la automotivación, la autorregulación, la empatía y las

habilidades sociales, con porcentajes de mejora que oscilan entre el 90% y el 100%. Estos resultados sugieren que la implementación de programas de juegos tradicionales puede facilitar la expresión emocional y mejorar el aprendizaje. Este hallazgo es especialmente relevante para la investigación propuesta, ya que respalda la idea de que los juegos tradicionales pueden ser una herramienta efectiva para estimular la inteligencia emocional en niños de 5 años, similar al contexto de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”.

Mendoza y Chuquilín (2019), en su tesis de licenciatura sobre *Inteligencia emocional y aprendizaje significativo en estudiantes del nivel primario de un colegio particular de Cajamarca, 2021*, presentada en la Facultad de Psicología de la Universidad Privada Guillermo Urrelo, concluyeron que existe una correlación positiva entre la inteligencia emocional y el aprendizaje significativo, adaptabilidad, manejo del estrés, impresión positiva y estado de ánimo elevado en estudiantes del nivel primario de un colegio particular en Cajamarca.

Concluyen que existe una correlación positiva entre la inteligencia emocional y factores como el aprendizaje significativo, la adaptabilidad y el manejo del estrés. Su estudio en un colegio particular de Cajamarca refuerza la importancia de la inteligencia emocional en el entorno educativo, sugiriendo que el desarrollo de habilidades emocionales puede influir positivamente en el rendimiento académico y el bienestar de los estudiantes. Este hallazgo complementa los objetivos de la investigación propuesta, ya que establece un vínculo claro entre la inteligencia emocional y el aprendizaje, lo que puede ser particularmente relevante al evaluar el impacto de los juegos tradicionales en la estimulación emocional de los niños de 5 años en la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”.

Mendoza (2021) realizó su tesis de licenciatura titulada *Juegos tradicionales en la motricidad gruesa de niños de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 031 Cospán*, presentada en la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad San Pedro. Su investigación aportó al conocimiento científico al explorar el impacto de los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa de niños de tres años en la IEI N° 031 de Cospán, Cajamarca. Concluyó que los juegos tradicionales tienen una influencia significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas.

Explora cómo los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la motricidad gruesa. A través de su investigación en la IEI N° 031 de Cospán, concluye que estas actividades lúdicas son efectivas para mejorar habilidades físicas en niños de tres años. Aunque el enfoque principal de su estudio es la motricidad, los beneficios observados en el desarrollo físico pueden tener repercusiones en otras áreas, como la inteligencia emocional. Un mejor control y coordinación corporal puede contribuir a una mayor autoeficacia y confianza en sí mismos, elementos que son esenciales para la regulación emocional. Este estudio proporciona un contexto adicional para la investigación propuesta, sugiriendo que el uso de juegos tradicionales puede tener un impacto holístico en el desarrollo infantil, incluyendo la inteligencia emocional, en el caso de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”.

2.2. Marco epistemológico

La investigación se fundamenta en el paradigma positivista y adopta un enfoque cuantitativo. El paradigma positivista se caracteriza por su orientación hacia la precisión y rigor científico, particularmente en campos como la educación (Cohen y Manion, 1990). En este contexto, se emplea el conocimiento científico para abordar la variable

de estudio, la inteligencia emocional, utilizando juegos lúdicos como medio para mejorarla. Este enfoque parte de la observación y la formulación de hipótesis, seguido por la experimentación y la cuantificación de resultados.

El enfoque cuantitativo de la investigación implica el uso de herramientas de análisis matemático y estadístico para trabajar con datos numéricos. Según Ñaupas et al. (2018), la cuantificación científica se centra en la comparación y medición precisa de propiedades de objetos concretos, siendo fundamental para estudiar sistemas concretos. En el contexto de la inteligencia emocional infantil, este enfoque busca describir, explicar, predecir y controlar las causas del problema específico, utilizando datos medibles como base para verificar hipótesis y derivar conclusiones significativas.

2.3. Marco teórico-científico

2.3.1. Los juegos tradicionales

El concepto de juego tiene su origen en el término latino ludus, que se refiere a una actividad lúdica y culta. Por otro lado, en el latín vulgar, jocus adquiere un significado más cercano a la diversión, la broma o la burla. Nunes de Almeida (1998), al revisar la historia de la educación lúdica, señala que la reflexión sobre la relación entre juego y educación puede rastrearse desde la antigua Grecia. El juego se considera una tradición arraigada que no solo proporciona ejercicio corporal y recreación mental, sino que también coopera en las dinámicas sociales al dirigir los instintos del niño hacia actividades que más le agradan y benefician su desarrollo biológico (Domínguez, 1996, p. 12).

Los juegos infantiles son actividades recreativas placenteras que contribuyen al desarrollo psicológico y fisiológico de los niños. Estos juegos, ya sean folklóricos o tradicionales, han sido transmitidos de generación en generación a lo largo de la historia y representan un valioso patrimonio cultural que refleja formas de vida y comunicación

con el entorno (Yague, 2002, p. 30). Transmitidos desde los abuelos a los padres y luego a los hijos, estos juegos forman parte fundamental de la idiosincrasia de las comunidades, adaptándose a los tiempos, pero conservando su esencia original.

Así, los juegos tradicionales e infantiles son actividades recreativas y de socialización que fortalecen el desarrollo intelectual de los niños. Estas prácticas, integradas en la cultura y la tradición, perduran en las actividades lúdicas de las familias y las comunidades como un valioso componente del patrimonio cultural.

2.3.1.2. Teorías científicas que sustentan la actividad del juego tradicional infantil

2.3.1.2.1. Teoría lúdica del desarrollo humano de Piaget

Los niños, al participar en actividades lúdicas, estimulan su inteligencia mediante la asimilación funcional de la realidad, adaptada a cada etapa de su desarrollo. Según Piaget (1993), las habilidades motrices no solo favorecen y estimulan el juego, sino que también influyen en el desarrollo cognitivo al relacionar tres aspectos fundamentales basados en las etapas evolutivas del intelecto de la persona. De este modo, el juego no solo implica activación de respuestas físicas, sino que también contribuye al establecimiento de estructuras mentales que guían el aprendizaje y la adquisición de conocimientos.

La teoría psicogénica enfatiza el papel del juego en el desarrollo de la inteligencia al facilitar el proceso de asimilación y acomodación. Además, divide la evolución intelectual en cuatro períodos: la sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la preoperatoria (de dos a seis años), la operativa concreta (de seis o siete años hasta los once años) y la etapa del pensamiento operativo formal (a partir de los doce años). Por consiguiente, la teoría reconoce el crecimiento como un factor clave para la efectividad de la inteligencia, destacando que "la cognición de

las cosas irá cobrando sentido conforme avance el desarrollo del niño" (Piaget e Inhelder, 1966, p. 151).

En las diferentes etapas del desarrollo infantil, es crucial que los niños utilicen el juego como medio para promover un desarrollo cognitivo efectivo, resolutivo y creativo. Los educadores motivados concluyen que las actividades de aprendizaje pueden realizarse mediante el uso de juegos tradicionales apropiados, lo que permite a los niños demostrar habilidades de exploración, debate, discusión y creatividad (Cabreras, Navarro y Martín, 2010). Motivar a los niños a jugar con juegos tradicionales no solo fortalece su desarrollo cultural, sino también emocional.

Según Piaget (1991), la actividad lúdica forma parte del desarrollo intelectual del niño, representando así la asimilación de la realidad, como se observa en sus diferentes etapas de desarrollo:

- Etapa sensoriomotriz: desde el nacimiento hasta los dos años, se caracteriza por la actividad motora y la exploración continua.
- Etapa preoperacional: de los 2 a los 7 años, se basa en la representación simbólica, donde el niño representa situaciones a través de objetos reales o ficticios durante sus actividades lúdicas.
- Etapa de operaciones concretas: de los 7 a los 12 años, implica juegos con reglas y normas para lograr un objetivo, promoviendo el desarrollo del pensamiento lógico y las habilidades intelectuales.
- Etapa de operaciones formales: a partir de los doce años, se desarrolla un pensamiento abstracto e intelectual, incluyendo habilidades cognitivas como el razonamiento hipotético y proposicional.

2.3.1.3. Características de los juegos tradicionales en los procesos formativos de los niños

El juego es una actividad donde los niños y niñas desarrollan de manera espontánea sus habilidades, capacidades y destrezas, expresando sus emociones, temores e inquietudes, y despertando así la curiosidad por explorar su entorno. Montessori (2003) consideraba que el juego es el método mediante el cual los niños aprenden sobre el mundo que les rodea. A través del juego se establecen las bases del aprendizaje y se fomentan sentimientos de confianza, seguridad y amistad en el ambiente infantil. Además de ser fundamental para el desarrollo y la mejora de habilidades y destrezas, el juego facilita la interacción social con otras personas cercanas. A continuación, se enumeran algunas características de los juegos tradicionales:

- Son disfrutados por los niños con el mismo entusiasmo.
- Los niños son quienes deciden cuándo, dónde y cómo jugar.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- No requieren mucho material ni son costosos.
- Son fáciles de compartir.
- Se pueden practicar en cualquier momento y lugar.
- Aquellos que utilizan objetos pueden ser fácilmente elaborados por cualquier persona.
- Pueden ser tanto individuales como colectivos.
- Sus reglas son simples.
- Reflejan la identidad de cada cultura popular en las diversas regiones del Perú.

- Constituyen un elemento esencial para fortalecer habilidades, destrezas, valores, entre otros, como la expresión corporal, oral, musical, las habilidades lógico-matemáticas, la identidad y la autonomía personal, así como el desarrollo social de los individuos.
- Promueven el desarrollo de hábitos como el aseo, el trabajo, el orden, la paciencia, el compartir y la gratitud hacia los demás, habilidades fundamentales para la vida.
- Contribuyen a preservar nuestras raíces y la idiosincrasia cultural, así como al desarrollo integral de la personalidad a través de los valores que transmiten.
- Satisfacen las demandas tradicionales de recreación para niños, jóvenes y adultos.

2.3.1.4. Los juegos tradicionales en el desarrollo pedagógico de los niños

Los niños estimulan su capacidad intelectual a través del juego, ya que desde temprana edad son seres sociales que interactúan con su entorno mediante diversas formas de juego para fomentar su desarrollo emocional. Según Dewey (2004), el juego es una actividad natural que promueve tanto el desarrollo mental como el social de los individuos. Además de proporcionar placer y distracción, el juego es fundamental para activar múltiples aspectos del desarrollo infantil:

- Desarrollo cognitivo: El juego activa las habilidades cognitivas del niño, ayudándole a comprender su entorno y a desarrollar su pensamiento. Por ejemplo, al jugar con figuras de una granja, el niño aprende sobre las partes del juego, nombra las piezas con ayuda de adultos o compañeros, identifica los diferentes animales y comprende cómo interactuar con los objetos, como hacer rodar un tractor o abrir la ventana de una granja. También aprende sobre la permanencia de los objetos, descubriendo que

siguen existiendo, aunque no los vea, lo que desarrolla su conciencia de la realidad.

- Desarrollo social: Aunque un niño puede jugar solo, involucrar a otros en su juego fomenta la capacidad de compartir y de relacionarse. Esto enseña al niño a comunicarse y a aprender los fundamentos de la reciprocidad y la empatía. En el juego simbólico, inicialmente representan la vida cotidiana, como usar objetos domésticos y roles familiares, antes de pasar a representar situaciones más complejas, como diferentes profesiones o personajes ficticios.
- Desarrollo emocional: El juego permite al niño controlar la vida de los personajes del juego, decidir sus acciones y expresar sus emociones. También proporciona un equilibrio emocional placentero y ofrece una realidad alternativa donde el niño puede manejar tensiones psicológicas y explorar soluciones satisfactorias para él mismo.
- Desarrollo motor: El juego estimula el desarrollo motor del niño al motivarlo a realizar acciones físicas para alcanzar sus objetivos. Por ejemplo, un bebé que desea alcanzar un objeto lejano debe gatear para llegar a él, lo que desarrolla su motricidad gruesa. Al manipular el objeto, utiliza la motricidad fina de sus manos. Además, el juego mejora la coordinación mano-ojo al permitirle enfocarse en un objeto y alcanzarlo con precisión. Este proceso de acción y respuesta física ayuda al niño a planificar y organizar sus movimientos, mejorando así su comprensión de su entorno físico.

2.3.1.5. Los juegos tradicionales en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los niños

Los niños construyen sus conocimientos desde el ámbito familiar mediante la transmisión de historias. Según Trigo (1994), el juego ha sido transmitido de generación en generación principalmente de forma oral, de padres a hijos y de hijos a nietos, y recientemente también por escrito (p. 23). Los juegos tradicionales fomentan la imaginación y la creatividad en el aprendizaje:

- Facilitan la interacción social entre los niños. Por lo tanto, son una excelente actividad para grupos de niños que necesitan fortalecer la confianza y los lazos de amistad, promoviendo el trabajo en equipo.
- Mejoran la comunicación verbal y no verbal. Es esencial que los niños adquieran habilidades para comprender tanto el lenguaje hablado de otros niños como sus gestos, expresiones faciales y lenguaje corporal.
- Estimulan el pensamiento estratégico. Los niños deben decidir cuidadosamente dónde esconderse con base en experiencias previas y en conocimientos compartidos sobre los posibles lugares de búsqueda.
- Enseñan el cumplimiento de reglas y la gestión del tiempo del juego. Todos los juegos estructurados tienen reglas que los niños deben aprender y respetar para que el juego funcione correctamente.
- Fomentan la toma de decisiones. Los niños deben tomar decisiones sobre dónde esconderse y dónde no hacerlo, lo cual pone a prueba su capacidad de evaluación y selección.
- Desarrollan las funciones ejecutivas, especialmente la planificación. Los niños deben planificar sus movimientos y decisiones para evitar ser encontrados durante el juego.

- Promueven la motricidad gruesa. Las actividades como correr, saltar o nadar en juegos como las escondidas contribuyen al desarrollo coordinado de los músculos y al buen funcionamiento físico general.
- Estimulan la creatividad y la imaginación. Aunque todos los juegos requieren creatividad e imaginación, juegos como las escondidas pueden potenciar estas habilidades tanto individualmente como en grupo, ya sea al esconderse en equipo o al idear estrategias para confundir al niño que busca.

2.3.1.6. Tipología de juegos tradicionales

Los elementos que influyen en el desarrollo de los juegos tradicionales son de naturaleza cognitiva y social, y estos determinan cómo los niños aprenden fortaleciendo aspectos como la identidad, la creatividad, la participación y la cooperación (Santiago, 1985; Calmels, 2016).

Respecto a la identidad personal, los juegos constituyen experiencias vivenciales cruciales donde se aprende a aceptar y respetar a otros con sus diferencias, fomentando valores como la tolerancia y la sinceridad (Condemarín, 2003). La creatividad se potencia significativamente en los juegos, ofreciendo un espacio vital para su expresión, especialmente en una sociedad que puede limitar esta capacidad (Acosta & Freire, 2022). Además, los juegos deben facilitar la participación inclusiva de todos los niños, independientemente de sus habilidades, fomentando así la integración y aceptación social (Montessori, 2019). Finalmente, la cooperación se promueve en los juegos como objetivo central, donde tanto la diversión individual como colectiva son fundamentales, fortaleciendo las relaciones sociales (Carbajal, 2013).

Los juegos tradicionales se clasifican según estos factores esenciales para el aprendizaje:

- a) **Juegos corporales:** Cruciales para la expresión corporal y la construcción de la corporeidad a través del juego interactivo (Santiago, 1985; Calmels, 2016).
- b) **Juegos perceptuales:** Promueven la exploración sensorial y ayudan a organizar los estímulos del ambiente, contribuyendo al desarrollo de la memoria visual y otros aprendizajes (Montessori, 2019; Acosta & Freire, 2022).
- c) **Juegos verbales:** Enfocados en el aspecto lúdico y creativo del lenguaje, facilitan el desarrollo lingüístico y social del niño a través de interacciones activas y afectivas con adultos y otros niños (Condemarín, 2003; Carbajal, 2013).

2.3.1.6. Dimensiones del juego

Moreno (2002), citado por Quintana (2016), sugiere que al escoger juegos para los estudiantes, es fundamental priorizar aquellos que sean experiencias vivenciales, que estimulen la creatividad de los niños, donde todos participen activamente, asuman roles y tengan la oportunidad de liderar el juego en colaboración y cooperación con sus compañeros.

- a. **Identidad personal:** De acuerdo con De la Torre (2001), la identidad se refiere al proceso continuo mediante el cual un individuo se reconoce a sí mismo en un contexto específico, diferenciándose de otros y desarrollando un sentido de pertenencia a través de experiencias y reflexiones sobre sus

valores, creencias y características. Grupo RPP (2018) define la identidad como el conjunto de atributos que constituyen a una persona desde los primeros años de vida, influenciado significativamente por el entorno familiar y social. Construir una identidad positiva promueve la autoestima, influenciada por las percepciones de figuras significativas como padres y maestros.

Los juegos son actividades completamente vivenciales que requieren respeto hacia diversas personalidades, facilitando así la aceptación de otros con sus virtudes y defectos. Cada jugador es libre de dirigir acciones y experimentar emociones diversas. Por lo tanto, es crucial que los juegos fomenten valores como la tolerancia, la sinceridad, la seguridad y el respeto hacia uno mismo y hacia los demás.

- b. Creatividad:** Esquivas (2004) argumenta que la creatividad representa una de las capacidades más complejas y elevadas de los seres humanos, implicando procesos cognitivos que permiten generar ideas y pensamientos nuevos. Según Weithemer (1945), citado por Esquivas (2004), la creatividad se define como un pensamiento productivo que implica la observación y consideración de estructuras y requisitos específicos. Guilford (1952), también citado por Esquivas (2004), describe la creatividad en términos de aptitudes como fluidez, flexibilidad, originalidad y pensamiento divergente. La Federación de la Enseñanza (2016) destaca que los juegos son fundamentales para fomentar la creatividad infantil, permitiendo a los niños explorar el mundo que la rodea de manera natural y sin restricciones, fortaleciendo así sus habilidades cognitivas.

c. Participación: La participación, según la Real Academia Española, implica la acción y efecto de participar en actividades. Bordenave (1982) la considera una necesidad humana y un derecho, mientras que la UNESCO sostiene que satisfacer esta necesidad influye en otras necesidades humanas. Desde la infancia, la participación debe guiarse por el principio de autonomía progresiva, permitiendo a los niños tomar decisiones y asumir responsabilidades a medida que crecen (Burin et al., 1998). Barroso & Cervantes (2014) subrayan la importancia de los juegos recreativos y tradicionales en el fomento de la participación de los niños, facilitando su desarrollo personal y social a través de la colaboración y la comunicación con otros.

Los juegos deben ser accesibles para todos los niños, independientemente de sus habilidades, fomentando así la integración y la aceptación.

d. Automotivación: Urzua (2020) describe la automotivación como un fenómeno complejo influenciado por factores ambientales y mecanismos cognitivo-emocionales, reflejando una disposición hacia la acción. Según Morón (2011), la automotivación está estrechamente relacionada con el autoconcepto y la autoestima, siendo el éxito en el aprendizaje y el logro de metas fundamentales para fortalecer una imagen positiva de uno mismo. En los juegos, los niños suelen estar intrínsecamente motivados, lo cual facilita la consecución de objetivos y el respeto de las reglas del juego.

2.3.1.7. Los juegos tradicionales en el contexto cultural cajamarquino

Los juegos tradicionales de la región de Cajamarca tienen una gran importancia para la identidad cultural del país, dado que representan elementos significativos para la sociedad peruana. Estas prácticas no solo son populares entre

los niños, sino que también son disfrutadas por los adultos, formando parte de diversas costumbres locales. Participar en juegos tradicionales en Cajamarca es una actividad crucial que contribuye al desarrollo emocional de los niños, quienes los utilizan para divertirse, socializar, aprender y aprender a cumplir normas, entre otros beneficios físicos y psicológicos. Estos juegos son considerados un indicador del bienestar y la vitalidad infantil en nuestra región.

Más que simples entretenimientos, los juegos tradicionales son fundamentales para el desarrollo integral de los niños, ya que aquellos que participan en ellos suelen estar equilibrados física, mental, social y emocionalmente. Por el contrario, la falta de juego podría derivar en problemas de salud o dificultades en el comportamiento de los niños. Entre los juegos tradicionales más destacados en Cajamarca se encuentran La gallinita ciega, La ronda de San Miguel, Las canicas, El gato y el ratón, y Las escondidas, entre otros.

2.3.2. La inteligencia emocional

El desarrollo de la personalidad infantil no se limita únicamente al razonamiento para la construcción del conocimiento, sino que también implica la manifestación del estado emocional, ambos aspectos son fundamentales para el desarrollo del conocimiento y la estabilidad emocional. En este contexto, se describe la inteligencia emocional según la definición de Mayer y Salovey (1997): "La inteligencia emocional implica la capacidad de percibir, valorar y expresar emociones con precisión, así como la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento. También incluye la capacidad para comprender y manejar emociones, promoviendo tanto el crecimiento emocional como intelectual" (Mayer & Salovey, 1997, p. 10).

El desarrollo de habilidades emocionales fortalece las capacidades cognitivas y contribuye a la coherencia de los comportamientos y al éxito en las relaciones interpersonales. En esta línea, Goleman (1995) argumenta que la inteligencia emocional se define como la habilidad para identificar, comprender y gestionar nuestras emociones. Este enfoque formativo de las emociones fortalece las capacidades humanas.

Así, la inteligencia emocional en el contexto del desarrollo infantil se define como el conjunto de habilidades para reconocer, comprender y manejar las emociones propias y ajenas. Es fundamental en la formación de la competencia emocional, vista como una capacidad adquirida que puede cultivarse mediante el modelamiento y la educación.

2.3.2.2. Teorías que sustentan la inteligencia emocional en los procesos formativos de los niños

2.3.2.2.1. La teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman

La teoría de la inteligencia emocional se basa en un análisis profundo de las emociones. La contribución innovadora de Goleman en este campo no es un acontecimiento aislado; su trabajo se apoya en investigaciones previas realizadas por otros expertos que ya habían explorado el impacto y la importancia de las emociones. Por ejemplo, Salovey y Mayer (1990) establecen que la inteligencia emocional se origina a partir del estudio de las conductas y comportamientos humanos. Desde esta perspectiva, las emociones se perciben como mecanismos que facilitan una respuesta rápida ante situaciones imprevistas, la toma de decisiones inmediatas y la comunicación efectiva con los demás, incluso sin el uso de palabras.

La inteligencia emocional busca armonizar la emoción y la cognición (Bisquerra, 2009). El análisis de las emociones permite comprender mejor la actividad afectiva humana y ofrece valiosos conocimientos sobre el comportamiento y las interacciones emocionales de las personas en entornos sociales y educativos, particularmente en el desarrollo infantil.

Goleman (1995) consolidó estas ideas en su teoría de la inteligencia emocional, destacando varias dimensiones clave:

- La conciencia emocional, que implica la capacidad de reconocer y comprender las propias emociones en el momento.
- El autocontrol, que consiste en gestionar adecuadamente los propios sentimientos.
- La motivación, donde las emociones impulsan la acción y la orientación hacia metas.
- La empatía, que se basa en la comprensión de las emociones propias y ajenas, fundamental para el altruismo y la conexión interpersonal.
- Las habilidades sociales, que incluyen la capacidad de establecer relaciones efectivas y liderar interacciones sociales.

Las habilidades de inteligencia emocional, cuando se integran en un proceso educativo bien estructurado, favorecen en los niños el equilibrio entre sus emociones y su capacidad cognitiva. Esto contribuye al desarrollo de una identidad personal sólida y a la adquisición de habilidades para construir relaciones interpersonales significativas en diversos contextos, como la familia, la escuela y la sociedad.

2.3.2.3. Capacidades emocionales en los procesos formativos de los niños

La competencia emocional se compone de habilidades afectivas que influyen en la personalidad y en la interacción de los niños. El proceso de comprensión y desarrollo del estado emocional en los niños es gradual y continuo, comenzando desde emociones simples hasta llegar a las más complejas. A medida que los niños crecen, ajustan sus estrategias para manejar diferentes experiencias mediante el control de sus emociones, lo que les permite enfrentarlas de manera más efectiva al comprender sus causas.

En este sentido, durante sus actividades, los niños desarrollan habilidades emocionales que se adaptan según el contexto emocional. Goleman (2000) resume estas habilidades en su teoría de la inteligencia emocional:

- a) **Conciencia emocional:** Implica el reconocimiento y comprensión de las propias emociones en el momento presente, siendo fundamental para una vida satisfactoria.
- b) **Autorregulación:** Consiste en la habilidad para gestionar y adaptar los propios sentimientos a diversas situaciones. Incluye capacidades como autocontrol, fiabilidad, escrupulosidad, adaptabilidad e innovación.
- c) **Motivación:** Refiere a la capacidad de dirigir la energía hacia metas específicas dentro del sistema emocional, gestionándola a través de diferentes niveles como el individual, la red de apoyo social (familia, amigos, colegas) y el entorno físico y emocional.
- d) **Empatía:** Es la capacidad de reconocer y comprender las emociones de los demás, facilitando relaciones interpersonales efectivas.
- e) **Habilidades sociales:** Involucra la gestión de relaciones interpersonales, incluyendo habilidades como la apertura emocional, la asertividad y la

escucha activa. A medida que estas habilidades se desarrollan, la inteligencia emocional transita de lo intrapersonal a lo interpersonal, facilitando una comunicación efectiva y relaciones más satisfactoria.

2.3.2.4. Procesos psicológicos y formativos de las emociones en los niños

La inteligencia emocional se manifiesta en cómo los niños interactúan con su ambiente. Los individuos con un alto nivel de inteligencia emocional tienen la habilidad de identificar y entender tanto sus propias emociones como las de los demás. Igualmente, fomentan competencias fundamentales como el manejo de los impulsos, la autoconciencia, una evaluación personal balanceada, la capacidad de adaptación, la motivación, la constancia, la empatía y la rapidez mental. Estos atributos favorecen el crecimiento de características fundamentales de la personalidad, tales como la autodisciplina, la compasión y el altruismo, que resultan esenciales para abordar los desafíos con inventiva y eficiencia.

La funcionalidad de estos rasgos emocionales en los niños se observa en su comportamiento cotidiano y en sus interacciones psicosociales dentro del ámbito familiar, escolar y social. En detalle:

- Las emociones son intensas: Desde los primeros años de vida, los niños comprenden que ciertas situaciones provocan respuestas emocionales específicas. Por ejemplo, saben que comportarse mal puede enfadar a sus padres y causarles tristeza.
- Las emociones son frecuentes: Los niños expresan sus emociones con regularidad. A medida que crecen, aprenden que las explosiones emocionales pueden llevar a desaprobación o castigos, lo que les enseña a

adaptarse mejor a las situaciones emocionales. Con el tiempo, aprenden a manejar sus emociones de manera más controlada y apropiada

2.4. Definición de términos básicos

Automotivación: Esta competencia se evidencia en personas que demuestran una intensa pasión por su labor y por lograr objetivos más allá de la simple retribución económica, con un elevado nivel de iniciativa y dedicación, además de una considerable seguridad en alcanzar sus metas (Quintana, 2016. p. 47).

Autorregulación: La habilidad de una organización, asociación, institución o individuo para administrarse de forma autónoma, creando un sistema de supervisión propio de forma voluntaria. Cuando una industria se encuentra autorregulada, significa que no hay control externo. Igualmente, cuando un individuo ejerce la autorregulación, implica que tiene la capacidad de actuar y tomar decisiones sin necesidad de depender del control u orientación de terceros (Tió, 2014).

Conocimiento de sí mismo: El conocimiento de sí mismo es el entendimiento que una persona adquiere sobre sí misma, en términos psicológicos y espirituales, a lo largo de toda su vida y basado en sus propias experiencias (Carvajal, 2011).

Desarrollo social: Un proceso gradual mediante el cual el niño aprende a interactuar positivamente con los demás, disfrutando de juegos compartidos y mostrando interés en las personas, así como practicando la solidaridad y la cooperación mutua en actividades escolares (adaptado de Quintana, 2016).

Educación emocional: La educación emocional debe ser entendida como un “proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como elemento indispensable del desarrollo cognitivo, construyendo

ambos los elementos esenciales del desarrollo de la persona integral (Bisquerra, 2009, p. 243).

Empatía: Es la habilidad para comprender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, colocándose en su situación y respondiendo adecuadamente a sus reacciones emocionales (Quintana, 2016. p. 48).

Habilidades sociales: Son comportamientos que facilitan la interacción con compañeros de clase, amigos u otras personas en el entorno social. Estas habilidades son esenciales para establecer relaciones efectivas y alcanzar metas en situaciones sociales específicas (Martínez & León, 2016).

Inteligencia emocional: La inteligencia emocional es el conjunto de habilidades que permite gestionar las emociones y establecer relaciones interpersonales efectivas. Estas habilidades les permiten poner atención a sus emociones, regularlas y reconocer los estados emocionales de las demás personas (Goleman, 2000).

Juego tradicional: Moreno (2002) sostiene que los juegos que nacen de una determinada sociedad para dar satisfacción a sus necesidades lúdicas, necesidades inevitablemente marcadas por su modo particular de vida, siendo dos de sus primeras connotaciones, el hecho de constituirse en una creación cultural genuina o adaptada de una comunidad y la transmisión a lo largo del tiempo de padres a hijos, suponiendo una interrelación entre el adulto y el niño de una gran trascendencia educativa.

Juego: El juego es un proceso de asimilación que permite dar significado a las cosas a partir de las relaciones que se establecen con él. No se asimilan objetos puros, “se asimilan situaciones en las cuales los objetos desempeñan ciertos papeles y no otros (Piaget, 1994).

Las emociones: “Las emociones son el conjunto de fenómenos autorregulados, que conducen al mantenimiento constante del organismo independientemente de las condiciones del medio externo en su lucha por la supervivencia”. Convergen en los procesos de homeostasis y la supervivencia” (Damasio, 2005, p. 20).

Las habilidades socioemocionales: Las habilidades socioemocionales constituyen un conjunto de competencias que facilitan las relaciones interpersonales. Las relaciones sociales están entrelazadas de emociones (Antunes, 2000).

2.5. Definición de la variable dependiente.

Autoconciencia. La autoconciencia es la capacidad del ser consciente de las propias emociones y de las de los demás, también incluye captar el clima emocional de un contexto determinado, según (Bisquerra, 2020).

Autorregulación. Procesos formados por pensamientos autogenerados emociones y acciones que están planificadas y adoptadas para lograr la obtención de objetivos personales (Zimmerman, 2020 p. 14).

Motivación: Son procesos que dan cuenta de la intensidad dirección y persistencia de un individuo por conseguir una meta (Stephen Robbins, 2004)

Empatía: Es la habilidad para comprender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, colocándose en su situación y respondiendo adecuadamente a sus reacciones emocionales (Quintana, 2016).

Habilidades Sociales: Son comportamientos que facilitan la interacción con compañeros de clase, amigos u otras personas en el entorno social. Estas habilidades son esenciales para establecer relaciones efectivas y alcanzar metas en situaciones sociales específicas (Martínez & León, 2016).

2.6. Análisis de competencias y capacidades curriculares.

Las áreas curriculares son una forma de organización articuladora e integradora de las competencias, que se busca desarrollar en los niños y niñas.

Áreas Curriculares del II ciclo de la Educación Peruana: Personal Social, Psicomotriz, Comunicación, Matemática, Ciencia y Tecnología.

Las competencias son habilidades principales que se espera que los estudiantes dominen; también son factores que distinguen a las personas con un desempeño superior.

Las capacidades son un conjunto de aptitudes, conocimientos y actitudes que permiten a una persona desempeñar una tarea o actividad, según el Ministerio de Educación (MINEDU) son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son conocimientos habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada

Procesos pedagógicos en una cesión de aprendizaje significativo.

Inicio: Motivación, recuperación de saberes previos, problematización (conflicto cognitivo) propósito y organización.

Desarrollo – Proceso: Gestión y acompañamiento para el desarrollo de competencias.

Cierre – Salida: Evaluación por competencias; se produce la transferencia (aplicación de lo aprendido), meta cognición; se realizan trabajos de extensión.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Caracterización y contextualización de la investigación

3.1.1. Ubicación geográfica

La Institución Educativa N° 1371 del Caserío de Bellavista, pertenece al nivel inicial de Educación Básica Regular. Ubicada en el distrito y provincia de San Miguel, región Cajamarca. Cuenta con un local propio cuya infraestructura es de ladrillo y techo calamina, con dos aulas, servicios higiénicos y una cocina pequeña, entre sus políticas institucionales es dar prioridad a las necesidades de los estudiantes ofreciendo y poniendo en práctica una educación de calidad desarrollando los desempeños, competencias, capacidades y habilidades para lograr los aprendizajes en los niños y niñas que les servirá para la vida. Este trabajo se realiza, con el apoyo mutuo de toda la comunidad educativa. Tiene una población escolar de 18 estudiantes de las tres edades 3, 4 y 5 años que comprende el ciclo II del nivel. Tiene muchas fortalezas como: docentes comprometidos con la educación de sus estudiantes, innovadores y capaces de lograr los objetivos propuestos cuya directora dirige, gestiona, administra y desarrolla proyectos dando cumplimiento a la labor educativa. Debilidades que se podría atribuir es la falta de algunos recursos tecnológicos e internet para facilitar el trabajo en su conjunto.

Fue creada mediante Resolución Directoral N° 0272 - 2015 con código modular 1689330. Esta creación mejoró la calidad educativa permitiendo el trabajo de docentes con título profesional y el desarrollo de aprendizajes eficientes

en los niños y niñas, teniendo más beneficios como materiales educativos, mantenimiento escolar y otros que realiza el Ministerio de Educación.

Hasta el año 2014 la Institución Educativa N° 1371 del Caserío de Bellavista funcionaba como PRONOEI cuya atención estaba a cargo de una facilitadora de los aprendizajes y una coordinadora que supervisaba dicha labor. Ante la gestión y solicitud de la comunidad y al contar una población estudiantil considerable la UGEL crea dicha institución convirtiéndolo en jardín de niños de educación inicial.

En la actualidad cuenta con un local propio cuya infraestructura está elaborada de ladrillo y calamina, con dos aulas, servicios higiénicos y una cocina pequeña, en dicha institución trabajan dos docentes cada uno en su aula correspondiente y se atiende a un total de 18 estudiantes de 3, 4 y 5 años de la edad preescolar del ciclo II.

3.1.2. Características demográficas y socioeconómicas

La situación socio económica de la mayoría de los estudiantes de la Institución Educativa N° 1371 del Caserío de Bellavista son de pobreza, ya que son hijos de campesinos que trabajan a diario para el sustento de sus hogares, criando sus animales, sembrando sus chacras o yendo a la ciudad a realizar otras actividades que les aporte un ingreso económico.

En la institución educativa predomina un problema latente: el poco tiempo que dedican los padres de familia a la educación de sus hijos; es decir, los padres de familia, al no contar con el tiempo disponible por el arduo trabajo que realizan para el sustento de sus hogares, se desatienden notablemente en el proceso de enseñanza – aprendizaje de sus menores hijos; esto se evidencia que los padres no

acompañan a sus hijos al jardín, en su mayoría van solos a temprana edad. Hay poca preocupación por su aseo personal de los niños y una lonchera nutritiva.

3.1.3. Características culturales y ambientales

Las manifestaciones culturales que se desarrollan en la institución son sus tradiciones ancestrales como sus costumbres de sembrar sus chacras y cosechar algunos productos como papa, maíz, habas etc. También la crianza de algunos animales como vacas, ovejas y gallinas; de allí obtiene algún ingreso económico al vender quesillos, lana o huevos criollos.

En la dimensión ambiental, la Institución Educativa N° 1371 cuenta con un espacio dedicado a áreas verdes, los cuales se ha utilizado para sembrar algunas plantas, para la recreación escolar, realizar actividades de psicomotricidad. Todos los docentes y estudiantes presentan una conciencia ecologista, por lo que, conservan el medio ambiente y respetan la vida de los animales y las plantas.

3.2. Hipótesis de investigación

3.2.1. Hipótesis general

Los juegos tradicionales estimulan de manera significativa la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.

3.2. 2.. Hipótesis específicas

- El nivel de estimulación de la inteligencia emocional es bajo antes de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.

- El programa de juegos lúdicos tradicionales mejora la estimulación de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.
- El nivel de estimulación de la inteligencia emocional es significativo después de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 Años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.

3.3. Variables de investigación

Variable independiente:

Juegos tradicionales.

Dimensiones:

- Juegos corporales.
- Juegos perceptuales.
- Juegos verbales.

Variable dependiente:

Inteligencia emocional.

Dimensiones:

- Autoconciencia.
- Autorregulación.
- Motivación.
- Empatía.
- Habilidades sociales.

3.4. Matriz de operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	TECNICAS/ INSTRUMENTOS
Variable Independiente: Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son aquellos que pasan de generación en generación, que ha perdurado en el tiempo y a pesar de sufrir ligeros cambios, mantienen la esencia y el objetivo inicial, son juegos que no fueron escritos, ni llevan una guía específica, ni tampoco fueron diseñados para educar, sino que nacieron para hacer divertirse a quienes lo practicaban y se quedaron. (Winnicott, 1982)	Los juegos lúdicos serán medidos a través de una escala de valoración dicotómica de la lista de cotejo, que se ha constituido a través de los indicadores y sus dimensiones para la estimulación efectiva de las habilidades emocionales, psicomotrices y mejorar la enseñanza y aprendizaje de los niños.	Identidad Personal Creatividad Participación Automotivación	Respetar las opiniones de sus compañeros. Aceptar las limitaciones de los demás. Mostrar autonomía al momento de expresar sus gustos. Crear reglas en el juego de manera espontánea. Proponer de manera creativa mejoras en el juego. Nombrar las reglas de juego con claridad. Proponer de manera espontánea nuevos juegos con sus propias reglas. Interactuar con los demás activamente y participar. Tratar a todos los demás por igual, sin discriminación. Organizarse formando grupos y pares respetando criterios establecidos de manera espontánea. Asumir responsabilidades en el juego. Motivar y motivar a los demás para participar en el juego. Respetar los acuerdos del grupo. Ayudar a su amigo que presenta dificultades en el juego, lo motiva para seguir jugando. Colaborar con la maestra en el desarrollo del juego.	Observación Ficha de observación
Variable Dependiente: Inteligencia emocional	La inteligencia emocional se define como un conjunto de habilidades que permiten conocer y manejar las emociones, regular el estado anímico e interactuar en las relaciones interpersonales de manera satisfactoria que admiten un acercamiento asertivo y reflexivo emocional. (Goleman, 2008)	La inteligencia emocional será medida a través de una escala de valoración de la ficha de observación, que se ha constituido a través de los indicadores y sus dimensiones para la estimulación efectiva de sus habilidades y mejorar la enseñanza y aprendizaje de los niños.	Autoconciencia Autorregulación Motivación Empatía Habilidades sociales	Reconocer el conocimiento de sí mismo. Desarrollar la autoconfianza. Desarrollar el autocontrol. Establecer la confiabilidad. Manejar la integridad. Aplicar la innovación. Desarrollar el autocontrol. Apreciar la confiabilidad. Desarrollar la integridad. Establecer la adaptabilidad. Promover la innovación. Establecer logros de aprendizajes. Establecer compromisos. Establecer la iniciativa y el optimismo. Apreciar la comprensión de los demás. Apoyar a la orientación hacia el servicio. Apoyar el desarrollo de necesidades en los demás. Servir del aprovechamiento de la diversidad. Contribuir a la influencia de persuasión en los demás. Desarrollar la comunicación. Establecer la gestión de los conflictos. Desarrollar el liderazgo. Promover los catalizadores de cambio.	Observación Ficha de observación

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población es el conjunto de sujetos que tienen las mismas características. Para el desarrollo de la investigación, la población se conformó por los dieciocho (18) niños de tres, cuatro y cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Tabla 1

Población de alumnos

Sección	Edad	Hombres	Mujeres	N° de niños
	5 años	4	6	10
AULA 1	4 años	3	2	5
	3 años	1	2	3
TOTAL		8	10	18

3.5.2. Muestra

La muestra es un sub grupo de la población, que fue seleccionada de manera intencionada, no probabilística a criterio del investigador. La población es pequeña, por lo que la muestra retoma los mismos elementos, se conformó de los diez (10) niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Tabla 2

Muestra de alumnos

Sección	Edad	Hombres	Mujeres	N° de niños
AULA 1	5 años	4	6	10

3.6. Unidad de análisis

La unidad de análisis son todos y cada uno de los estudiantes investigados de la muestra, en este caso, los niños de Cinco Años de Edad de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, que corresponden a un dato determinado en un instante de tiempo dado y que responden a una característica del estudio, en la que se asignan valores.

3.7. Métodos de investigación

La estrategia empleada en la investigación es el enfoque hipotético-deductivo, el cual implica la observación detallada de casos específicos para plantear el problema. A través de un proceso inductivo, se parte del análisis de situaciones concretas para llegar a una teoría, sobre la cual se formula una hipótesis mediante un razonamiento deductivo que busca ser corroborado mediante evidencia empírica. Este ciclo completo del método hipotético-deductivo se alinea con la metodología experimental, mientras que su razonamiento se relaciona con estudios ex post facto, dado que involucra la manipulación de variables relacionadas con los juegos tradicionales para fomentar la inteligencia emocional en los niños.

3.8. Tipo de investigación

La investigación se caracteriza por ser de tipo aplicada y cuantitativa. En términos de su propósito, se clasifica como aplicada porque se orienta a abordar el problema de la inteligencia emocional a través de la implementación de juegos tradicionales. Este proceso científico implica primero identificar el problema, formular una hipótesis, llevar a cabo experimentos y finalmente poner a prueba la hipótesis (Ñaupas et al., 2018, p. 136). En cuanto a su enfoque, es cuantitativa ya que su objetivo principal es medir y cuantificar los datos relacionados con la variable de inteligencia emocional, utilizando

herramientas estadísticas y matemáticas. Como Hernández, Fernández y Baptista (2014) señalan, el enfoque cuantitativo se caracteriza por ser secuencial y probatorio (p. 4).

3.9. Nivel de investigación:

Se clasifica dentro del tipo de investigaciones explicativas, ya que está dirigida a descubrir las causas, consecuencias o condiciones de la situación problemática. En este estudio, se busca determinar el impacto del programa de juegos tradicionales en el desarrollo emocional de los estudiantes de la muestra mencionada anteriormente.

3.10. Diseño de la investigación

La investigación adopta un diseño pre-experimental, utilizando un grupo de trabajo denominado grupo experimental, al cual se administrarán pruebas tanto antes (pre test) como después (post test) de la intervención. Según Cabanillas (2019), este diseño implica la aplicación de un pretest inicial al grupo de estudio antes de la implementación del tratamiento experimental; posteriormente, se administra el tratamiento (X) y finalmente se aplica un postest para evaluar los efectos (p. 174). Estas pruebas permitirán obtener datos sobre el nivel de inteligencia emocional en los niños. Con base en los resultados del pretest, se implementará un taller de juegos tradicionales, esperando mejorar el reconocimiento y manejo de las emociones, cuyo impacto se evaluará mediante el postest. El esquema del diseño es el siguiente:

Figura 1

Formula de muestra

M: GE: O1 X O2

Dónde:

M: Muestra

GE: Grupo de experimento

O₁: Información del pre test

X: Tratamiento: juegos tradicionales

O₂: Información del post test

3. 11. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En la recolección de datos de este estudio, se emplearon las técnicas de observación y encuesta. Según Peña (2012), la observación es una fuente que debe ser ampliamente utilizada, y será aplicada de manera continua antes, durante y después de la implementación del programa de juegos tradicionales.

En cuanto a los instrumentos utilizados en el estudio, se emplearán dos. Para la variable juegos tradicionales, se utilizará una guía de observación diseñada para evidenciar las incidencias pedagógicas que fortalecen las habilidades relacionadas con el desarrollo emocional. Esta guía de observación está estructurada en base a las dimensiones de la variable juegos tradicionales, con un total de 15 ítems.

Para medir la variable desarrollo emocional, se aplicará el cuestionario-escala valorativa de Guerrero (2022), utilizado para evaluar el nivel de desarrollo emocional de niños de segundo grado de primaria. Este instrumento consta de 27 ítems y se utilizará como pre y post test antes y después de la implementación del programa de juegos tradicionales.

Este instrumento fue adaptado para el estudio y forma parte de la investigación realizada en la Institución Educativa N° 17459 "Sargento Lores" en Jaén, Cajamarca 2021 ajustado por expertos conforme a los objetivos establecidos (Guerrero, 2022).

3.12. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

Para analizar los datos obtenidos de la variable dependiente, inteligencia emocional, se ha empleado el software estadístico SPSS 24. Este programa facilitará la obtención de resultados mediante técnicas de estadística descriptiva e inferencial, incluyendo tablas de distribución de frecuencias, medidas de tendencia central y de dispersión. Además, se aplicará la prueba de la t de Student para evaluar las hipótesis planteadas.

3.13. Validez y confiabilidad

La validez del instrumento se realizó a través de juicio de expertos: Dra. Delci Herrera León y la Dra. Brisaida Gallardo Yrigoín, mientras para la confiabilidad se utilizó el Alfa de Crombach para observar la consistencia interna de la ficha de observación. Y se realizó con los niños de la edad de 5 años años, de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - "Bellavista" San Miguel, Cajamarca. Se obtuvo como resultado la estimulación de la inteligencia emocional de niños mediante la realización de los juegos tradicionales.

Tabla 3

Resultados del Alfa de Cronbach.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,841	27

Nota. Programa SPSS versión 24. Es decir que tiene un grado alto de confiabilidad.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados y discusiones:

I.- Resultados por dimensiones:

Tabla 4

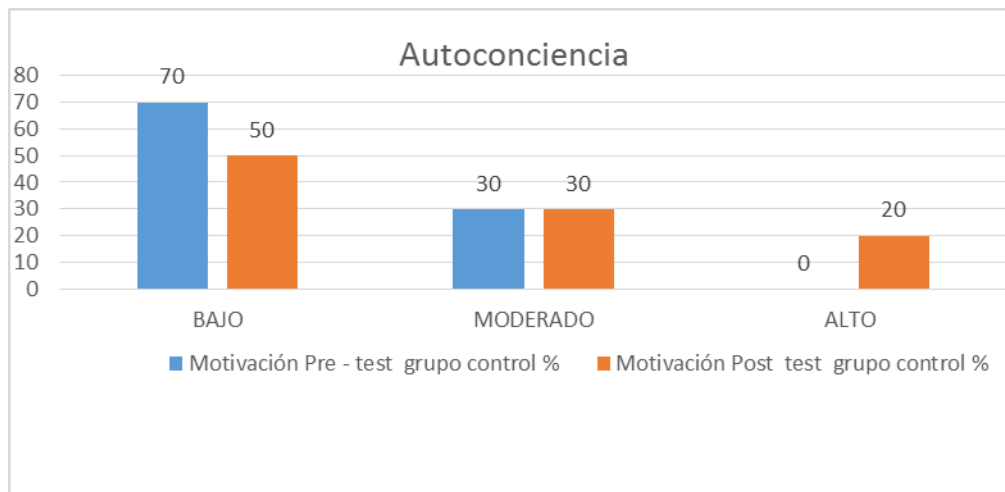
Autoconciencia.

Escala valorativa	Pre-Test		Post Test	
	Grupo Control		Grupo Control	
	estudiantes	%	estudiantes	%
Bajo	7	70	5	50
Moderado	3	30	3	30
Alto	0	0	2	20
Total	10	100	10	100

Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Figura 2

Autoconciencia



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Análisis y discusión.

En el estudio realizado, se observó que la dimensión de autoconciencia mostró variaciones significativas entre el pre test y el post test. Inicialmente, el porcentaje más alto se registró en el pre test con un 70% en el nivel bajo de autoconciencia, mientras que en el post test este porcentaje disminuyó a un 50%. Esta reducción del 20% en el nivel bajo indica una mejora relativa en el desarrollo de esta dimensión. Además, se identificó que el nivel alto experimentó un aumento del 20% en el post test, manteniendo un 30% en el nivel moderado. Estos hallazgos sugieren que, aunque hubo una disminución en el nivel bajo, la intervención contribuyó a fortalecer la autoconciencia en los participantes, especialmente en aquellos con niveles iniciales más bajos (Delgado, 2022; Hernández, Ortega y Tafur, 2020).

Tabla 5

Autorregulación

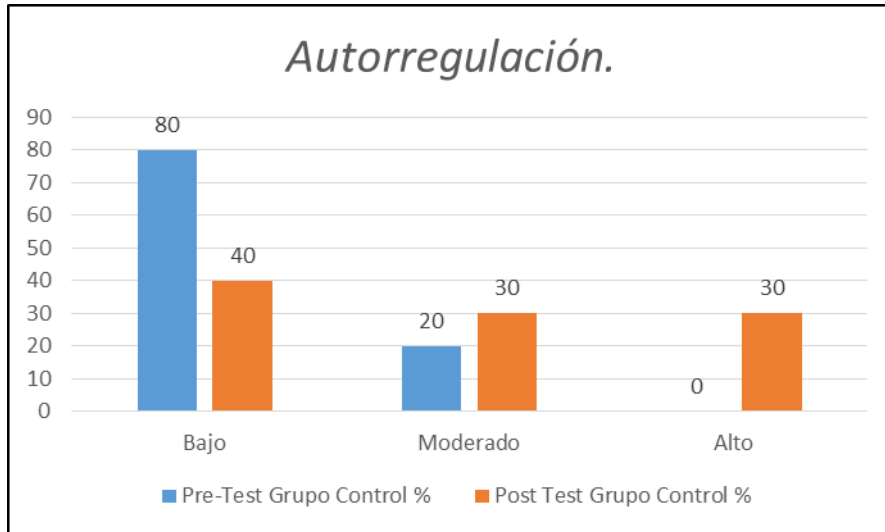
Escala valorativa	Pre-Test		Post Test	
	Grupo Control estudiantes	%	Grupo Control estudiantes	%
Bajo	8	80	4	40
Moderado	2	20	3	30
Alto	0	0	3	30
Total	10	100	10	100

Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial

N° 1371 - "Bellavista", San Miguel, Cajamarca.

Figura 3

Autorregulación



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Análisis y discusión.

En relación con la dimensión de autorregulación, se observó un panorama similar de cambio entre el pretest y el post test. Inicialmente, el porcentaje más alto se encontró en el pretest con un 80% en el nivel bajo de autorregulación, reduciéndose significativamente a un 40% en el post test. Esta disminución del 40% en el nivel bajo sugiere una mejora en la capacidad de los participantes para regular sus emociones y comportamientos después de la intervención. Además, se identificó un incremento del 30% en el nivel alto y moderado, lo cual indica una mejora generalizada en la habilidad de autorregulación emocional post intervención (García, 2023; Sullca, 2023).

Tabla 6

Motivación

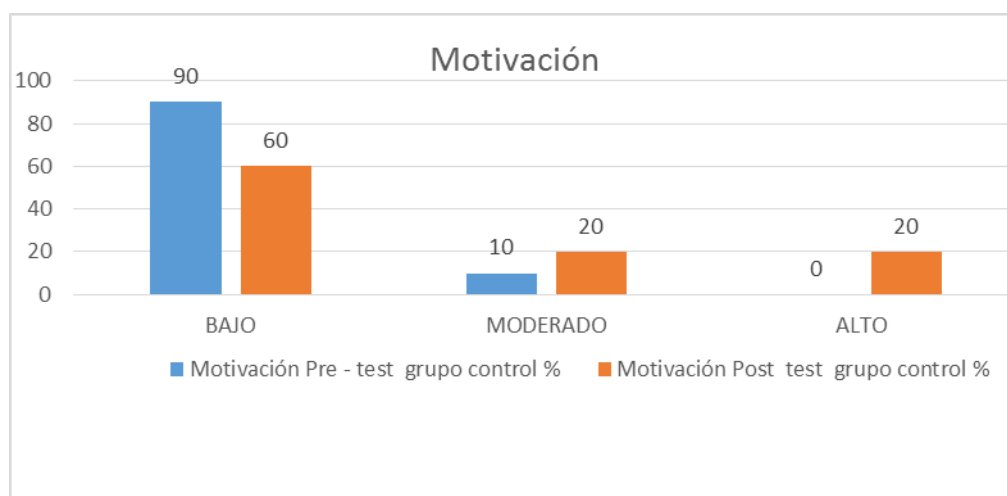
Escala valorativa	Pre-Test		Post Test	
	Grupo Control		Grupo Control	
	estudiantes	%	estudiantes	%
Bajo	9	90	6	60
Moderado	1	10	2	20
Alto	0	0	2	20
Total	10	100	10	100

Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial

N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Figura 4

Motivación



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial

N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Análisis y discusión.

En el análisis de la dimensión de motivación, se encontraron cambios significativos entre el pretest y el post test. Inicialmente, el porcentaje más alto se registró en el pretest con un 90% en el nivel bajo de motivación, disminuyendo a un 60% en el post test. Esta reducción del 30% en el nivel bajo indica un progreso en la capacidad de los participantes para mantenerse motivados y perseverar en sus metas. Además, se observó un aumento del 10% en el nivel alto y un

incremento al 20% en el nivel moderado, reflejando una mejora general en la motivación después de la intervención (Mamani y García, 2019; Guerrero, 2022).

Tabla 7

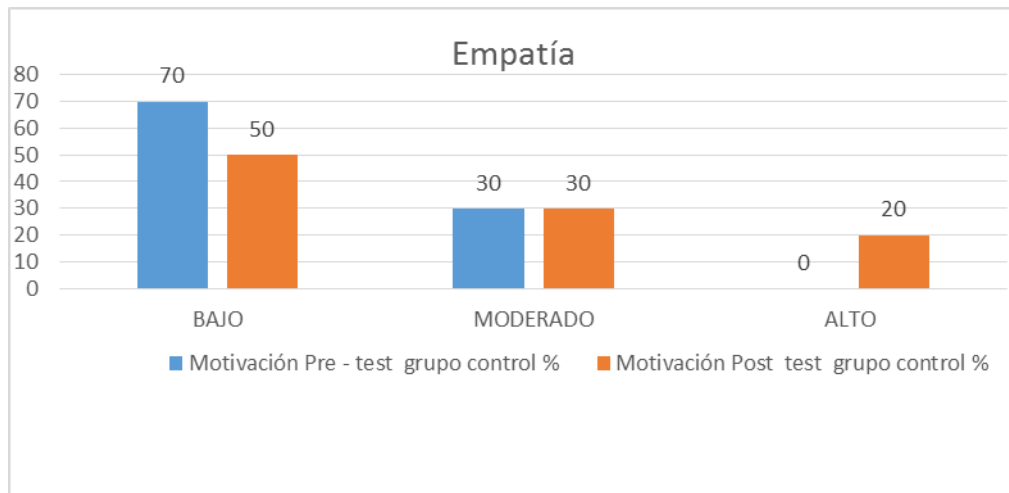
Empatía

Escala valorativa	Pre-Test		Post Test	
	Grupo Control		Grupo Control	
	estudiantes	%	estudiantes	%
Bajo	7	70	5	50
Moderado	3	30	3	30
Alto	0	0	2	20
Total	10	100	10	100

Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Figura 5

Empatía



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Análisis y discusión.

En relación con la dimensión de empatía de sí mismo, se observaron cambios notables entre el pretest y el post test. Inicialmente, el porcentaje más alto se registró en el pretest con un 70% en el nivel bajo de empatía de sí mismo, reduciéndose a un 50% en el post test. Esta disminución del 20% en el nivel bajo sugiere una mejora en la capacidad de los participantes para comprender y conectar emocionalmente consigo mismos después de la intervención. Además, se identificó un aumento del 20% en el nivel alto y un mantenimiento del 30% en el nivel moderado, lo cual indica un efecto positivo en la empatía personal post intervención (Guerrero, 2022; Mendoza y Chuquilín, 2019).

Tabla 8

Habilidades Sociales

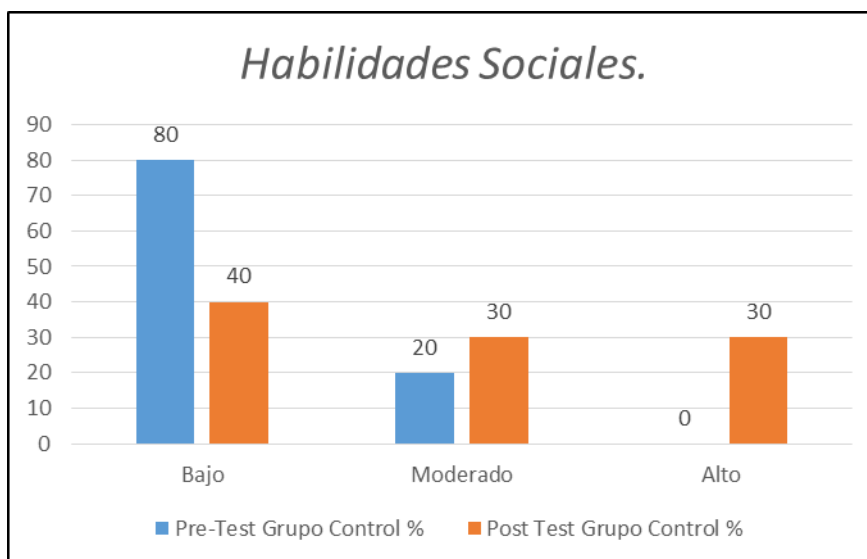
Escala valorativa	Pre-Test		Post Test	
	Grupo Control		Grupo Control	
	estudiantes	%	estudiantes	%
Bajo	8	80	4	40
Moderado	2	20	3	30
Alto	0	0	3	30
Total	10	100	10	100

Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial

N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Figura 6

Habilidades Sociales



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Análisis y discusión.

En el análisis de la dimensión de habilidades sociales, se observó una transformación significativa entre el pre test y el post test. Inicialmente, el porcentaje más alto se encontró en el pre test con un 80% en el nivel bajo de habilidades sociales, descendiendo a un 40% en el post test. Esta reducción del 40% en el nivel bajo indica una mejora en la capacidad de los participantes para interactuar y relacionarse efectivamente con otros después de la intervención. Además, se registró un aumento del 30% en el nivel alto y una elevación al 30% en el nivel moderado, evidenciando una mejora generalizada en las habilidades sociales post intervención (Damiano, 2023; Mendoza, 2021).

No obstante, cabe señalar que Referente al tercer objetivo que es determinar el nivel de mejora del desarrollo emocional, después de la aplicación del programa de juegos tradicionales, se observa un nivel de mejora del desarrollo emocional, después de la aplicación del programa de juegos tradicionales de los

estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca. Es evidente que el grupo de control conformador por 10 estudiantes logro una mejora significativa dado 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 9*Valoración del programa de juegos tradicionales*

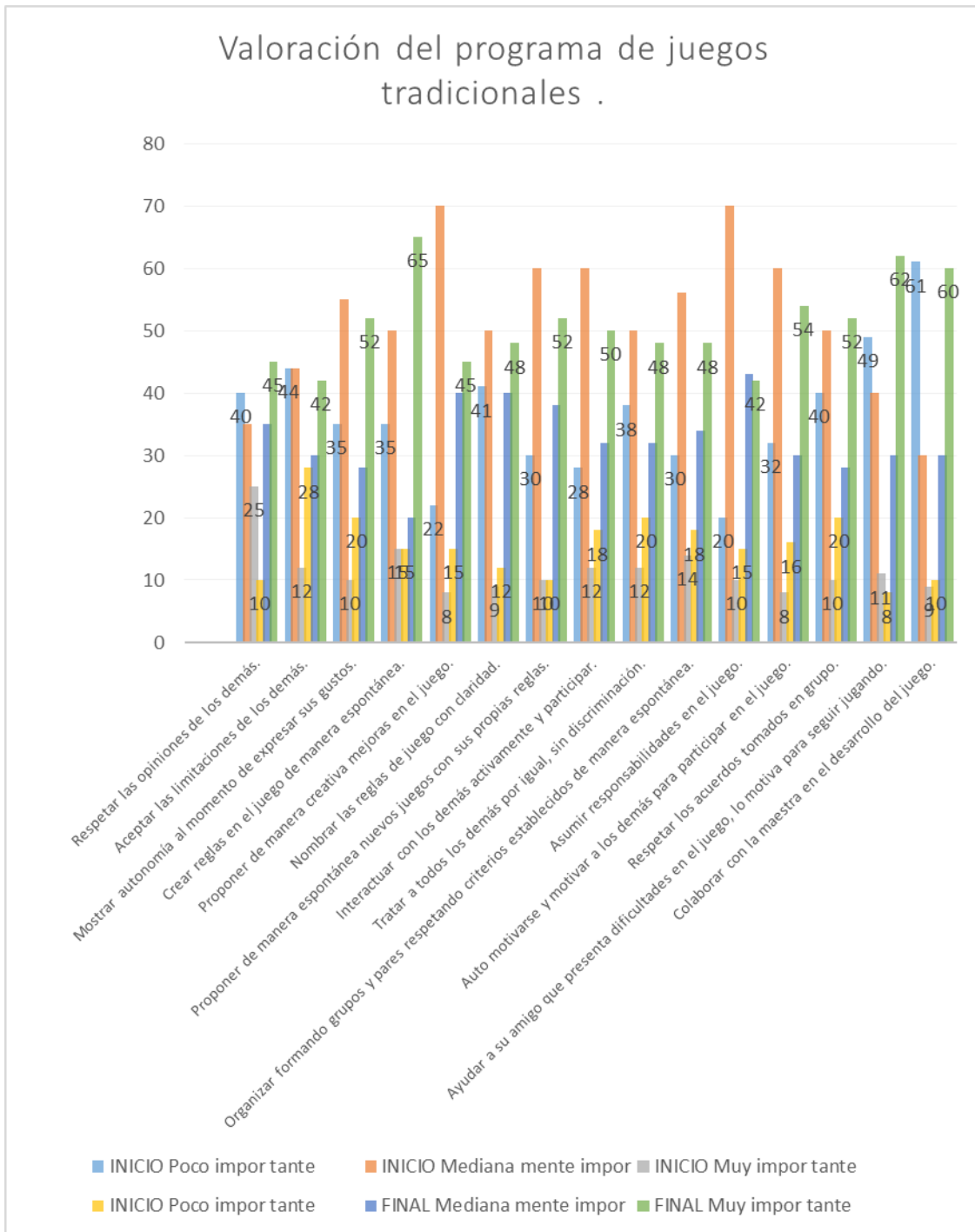
Juegos tradicionales	INICIO			FINAL		
	Poco importante	Mediana importante	Muy importante	Poco importante	Mediana importante	Muy importante
Respetar las opiniones de los demás.	40.0	35.0	25.0	10.0	35.0	45.0
Aceptar las limitaciones de los demás.	44.0	44.0	12.0	28.0	30.0	42.0
Mostrar autonomía al momento 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 participar.	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 formando 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. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371

- “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Figura 7

Valoración del programa de juegos tradicionales



Fuente. Cuestionario aplicado a los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca.

Análisis y discusión:

En la tabla presente se observa una transformación significativa en las actitudes de los estudiantes hacia la empatía y la cooperación, antes y después de una intervención educativa diseñada para fomentar estas habilidades. Inicialmente, el 40% de los estudiantes manifestaba poco interés en respetar las opiniones de los demás, mientras que un porcentaje ligeramente superior, el 44%, consideraba poco relevante aceptar las limitaciones de los compañeros. Además, casi la mitad, un 49%, indicaba que ayudar a un amigo durante las dificultades en el juego no era de gran importancia (Hernández, Ortega y Tafur, 2020; Delgado, 2022).

Sin embargo, al finalizar el estudio, se observaron cambios notables en estas actitudes. Ahora, el 45% de los estudiantes considera muy importante respetar las opiniones de los demás, lo cual representa un incremento significativo desde el inicio del estudio. Del mismo modo, el 62% destaca la importancia de establecer reglas durante el juego, reflejando una mayor conciencia sobre la importancia de normas y límites en la interacción social y el juego cooperativo. Asimismo, un porcentaje igualmente alto, el 62%, reconoce ahora la relevancia de ayudar a un amigo en momentos difíciles durante el juego, indicando un fortalecimiento notable en las actitudes empáticas y de apoyo hacia los demás entre los estudiantes participantes (Cevallos, Flor y Ayala, 2023).

Estos resultados son coherentes con investigaciones previas que subrayan la importancia del desarrollo emocional y social en el contexto educativo. Delgado (2022) enfatiza que un buen desarrollo emocional no solo mejora el bienestar infantil, sino que también facilita un mejor aprendizaje y promueve habilidades como la empatía y la regulación emocional. Por otro lado, Hernández, Ortega y Tafur (2020) argumentan que la inteligencia emocional está estrechamente relacionada con el rendimiento académico

y la adaptación social de los niños, lo cual se ve reflejado en los cambios positivos observados en este estudio.

En el ámbito nacional, estudios como el de Guerrero (2022) y Mamani y García (2019) destacan el impacto positivo de estrategias educativas, como los juegos tradicionales, en el desarrollo personal y social de los niños, promoviendo dinámicas de integración y cooperación que refuerzan las actitudes empáticas y colaborativas observadas en los resultados del presente estudio. Estos hallazgos respaldan la idea de que intervenciones dirigidas al desarrollo emocional y social tienen un efecto significativo en la formación de actitudes positivas hacia la empatía y la cooperación entre los estudiantes.

Los resultados obtenidos subrayan la efectividad de las intervenciones educativas diseñadas para promover actitudes empáticas y de cooperación entre los estudiantes, contribuyendo así a un ambiente escolar más inclusivo y favorable para el desarrollo integral de los niños.

Tabla 10

Influencia en el desarrollo emocional

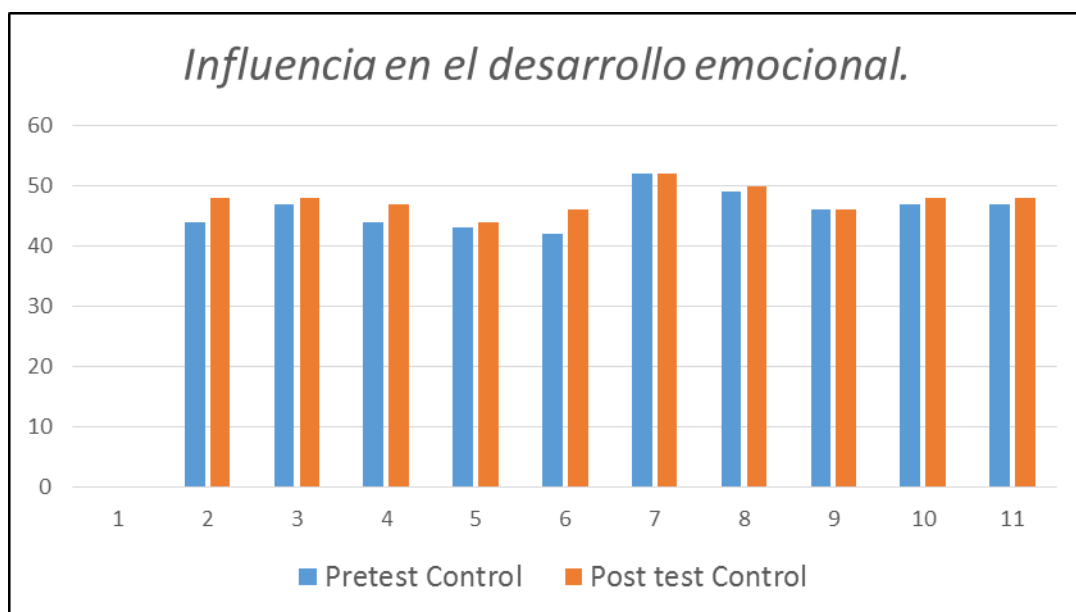
Estudiante	Pretest	Post test	Prueba de hipótesis
	Control	Control	Nivel de significancia α = 0.05
1	44	48	Contraste Pre-Test
2	47	48	Estadísticos W de Wilcoxon
3	44	47	W = 110.000
4	43	44	Valor p-valor = 0.300 ns

5	42	46	
6	52	52	
7	49	50	Contraste Post Test
8	46	46	Estadísticos W de Wilcoxon
9	47	48	W = 66.000
10	47	48	Valor p-valor = 0.000*

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

Figura 8

Influencia en el desarrollo emocional



Análisis y discusión

En el análisis de la prueba de hipótesis realizada anteriormente con la prueba T de Student, se observa que el programa de juegos tradicionales tiene un impacto significativo en el desarrollo emocional de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 1371- “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, durante el año 2024, según lo indicado por el análisis estadístico de las puntuaciones obtenidas tanto en el pretest como en el post test.

CONCLUSIONES

1. Los resultados subrayan la efectividad de los juegos tradicionales para estimular múltiples dimensiones de la inteligencia emocional en niños de 5 años. Estos hallazgos respaldan investigaciones previas que destacan la importancia del desarrollo emocional y social en el contexto educativo para mejorar el bienestar infantil, el rendimiento académico y promover actitudes empáticas y colaborativas.
2. Los juegos tradicionales demostraron tener un impacto positivo en el conocimiento de sí mismo de los niños, evidenciado por una reducción del 20% en el nivel bajo de esta dimensión y un aumento correspondiente en los niveles moderado y alto. Esto sugiere un fortalecimiento notable en la percepción y comprensión de sus propias emociones y estados mentales.
3. Se observó una mejora significativa en la autorregulación emocional, con una disminución del 40% en el nivel bajo, indicando una mejor capacidad para gestionar emociones y comportamientos tras la intervención. Los aumentos en los niveles moderado y alto subrayan un progreso generalizado en esta habilidad crucial para el desarrollo emocional.
4. La automotivación, la intervención contribuyó a una reducción del 30% en el nivel bajo, acompañada de incrementos en los niveles moderado y alto, reflejando una mayor capacidad de los niños para mantener la motivación y la perseverancia en sus metas, aspectos fundamentales para su crecimiento personal y académico.
5. Se observó una mejora en la empatía hacia uno mismo, con una disminución del 20% en el nivel bajo, lo que indica una mejor conexión emocional interna. Los aumentos en los niveles moderado y alto sugieren un fortalecimiento adicional en esta dimensión clave de la inteligencia emocional.

6. La intervención también condujo a una reducción del 40% en el nivel bajo de habilidades sociales, destacando una mejora significativa en la capacidad de interactuar y relacionarse efectivamente con otros. Los incrementos en los niveles moderado y alto subrayan un desarrollo positivo en estas habilidades esenciales para la integración social y el juego cooperativo.

SUGERENCIAS

1. Se recomienda a los docentes en especial a los del II ciclo de la educación, integrar de manera regular actividades con juegos tradicionales en el currículo educativo de la institución para asegurar que los beneficios observados en la inteligencia emocional de los niños se mantengan y fortalezcan a lo largo del tiempo.
2. Se sugiere al Ministerio de Educación, Dirección Regional de Educación, Unidades de Gestión Educativa Local; capacitar a los docentes en métodos de enseñanza que fomenten el desarrollo emocional y social de los niños mediante juegos y actividades lúdicas. Esto ampliará sus habilidades pedagógicas y garantizará una implementación efectiva y consistente de las intervenciones.
3. Se propone a los docentes realizar evaluaciones regulares para monitorear el progreso de los niños en las dimensiones de inteligencia emocional mencionadas. Estas evaluaciones no solo ayudarán a medir el impacto de las intervenciones, sino que también permitirán ajustarlas según las necesidades específicas de los estudiantes.
4. Se fomenta la participación activa de padres y cuidadores en actividades educativas relacionadas con el desarrollo emocional de los niños. Esto puede incluir talleres informativos, sesiones de juego conjunto o guías para practicar habilidades emocionales en el hogar.
5. Se sugiere a los especialistas, coordinadores, directores, docentes; llevar a cabo estudios longitudinales para seguir evaluando el impacto a largo plazo de las intervenciones con juegos tradicionales en la inteligencia emocional de los niños. Esto proporcionará evidencia adicional y profundizará la comprensión sobre cómo estas prácticas pueden influir en otros aspectos del desarrollo infantil.

REFERENCIAS

- Agencia Peruana de Noticias. (2018). *Exceso de videojuegos puede afectar salud mental de adolescentes*. Lima: Editora Perú.
- Antunes, C. (2000). *Inteligencias múltiples: Cómo estimularlas y desarrollarlas*.
- Apaza, Y., Laruta, M. V., & Rojas, Y. F. (2023). 0 de https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/13150/1/IV_FHU_50_1_TE_Apaza_Laruta_Rojas_2023.pdf
- Balart, M. (2020). La empatía: *La clave para conectar con los demás*. Recuperado de 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)*, 46(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. Recuperado de <http://rdigital.unicv.edu.cv/bitstream/123456789/106/3/Libro%20metodologia%20investigacion%20este.pdf>

- Behar, D. S. (2008). *Metodología de la investigación*. Shalom. Recuperado 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. Buenos Aires.
- Cabanillas, R. (2019). *Investigación educativa. Arquitectura del proyecto de investigación y del informe de tesis*. Martínez Compañón Editores.
- Carvajal, J. G. (2011). *La inteligencia emocional como herramienta pedagógica para un mejor rendimiento escolar en niños de edad preescolar del Jardín de niños General José de San Martín*. Tesis de grado. Universidad Mayor de San Andrés, La Paz, Bolivia.
- CNEB. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica – Programa Curricular de Educación Primaria*. Perú.
- Cohen, L., & Manion, L. (1990). *Métodos de investigación educativa*.
- Copiright. (2018). Escuela de padres. *La técnica del semáforo. Técnicas de autocontrol*. Educapeques. *Portal de educación infantil y primaria*. Recuperado de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/la-tecnica-del-semaforo-para-el-control-de-las-emociones.html>

- Damasio, A. (2005). En busca de Spinoza. *Neurobiología de la emoción y los sentimientos*.
- 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.
- Delgado, N. (2022). *La educación emocional en el proceso de desarrollo y aprendizaje en el inicial de una unidad educativa de la ciudad de Esmeraldas*. Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/3066/1/Delgado%20Angulo%20Nancy%20Del%20Rocio.pdf>
- 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 Técnica 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, 19(3), 63-93. Zaragoza, España.

- 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.*
- García, M. A. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cinco años de la Cuna Jardín Particular "Hakuna Matata" - 2021.* Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Piura.
Recuperado de <https://repositorio.unp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/2d80797f-f110-4bb6-abfe-796dedafa6ef/content>
- Godinez, V. L. (2013). *Paradigmas de la investigación.* Recuperado de SE.
- Goleman, D. (2000). *La inteligencia emocional.* Javier Vergara Editor.
- Guerra, G. J., & Sesme, C. B. (2023). *El clima familiar y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 10 y 11 años del Centro Educativo Miraflores de la ciudad de Guayaquil en el periodo académico de julio hasta noviembre de 2022.* Revista Científica de la Escuela de Posgrado de la Universidad Politécnica Salesiana, 5(156), 2-39. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/25337/1/UPS-GT004487.pdf>
- Guerrero, C. E. (2022). *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.* Tesis de maestría, Universidad Nacional. Recuperado de <https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/5460/Tesis%20Cinthya%20Guerrero.pdf?sequence=1>

- 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.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación.* McGraw Hill.
- Huertas, R. (2022). *MiniManual.com.* Recuperado de <https://minimanual.com/juegos-tradicionales-del-peru/>
- Huizinga, J. (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, Perú.
- Lagarde, M. (2000). *Claves feministas para la mejora de la autoestima.* Madrid: Horas y Horas.
- López, S. (2020, Febrero 10). *Tradiciones y juegos típicos de Jaén. JAEN24H.* Recuperado de <https://www.jaen24h.com/actualidad/tradiciones-y-juegos-tipicos-de-jaen>
- Mamani, Y., & García, Y. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192, Puno*

2018. Tesis de licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/445591117/Mamani-Yurica-Garcia-Yesenia>
- Marcelo, S. T. (2018). *Juegos Tradicionales y Populares Del Ecuador*. Universidad Técnica De Ambato, 192.
- Martínez Compañón Editores. (2019). *Investigación educativa. Arquitectura del proyecto de investigación y del informe de tesis*.
- 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*. Tesis de grado, Universidad Libre.
- Mora, F. (2012). *¿Qué son las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*. Recuperado de http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros_6_cast.pdf
- 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*. Recuperado 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*. Alfara.
- Osorio, F. (2007). *Epistemología de las Ciencias Sociales*. LOM.
- Paneque, S. J. (1998). *Metodología de investigación*. La Habana.

- Peña, R. M. (2012). *Metodología de la investigación*. Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Recuperado de http://www.une.edu.pe/Sesion02-Marco_teorico.pdf
- Piaget, J. (1985). *Psicología de la inteligencia*. Psique.
- Rebello, B. P. (2017). *La primera infancia importa para cada niño*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF. ISBN: 978-92-806-417-8. Recuperado de https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2019-01/La_primera_infancia_importa_para_cada_nino_UNICEF.pdf
- Rica, R. T. (1999). *Acerca de una epistemología integradora*. Revista Cinta de Moebio, 5. Universidad de Chile.
- 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.
- Rivero, D. S. (2008). *Metodología de la investigación*.
- Rodríguez, E., Chernicoff, L., Jiménez, A., Labra, D., & Barkovich, M. (2020). *Educar desde el bienestar. Competencias socioemocionales para el aula y la vida*. McGraw Hill.
- Rpp Noticias. (2017, 30 de mayo). *Escolares de Cajabamba revaloran juegos tradicionales*. RPP Noticias, pág. 01.
- Rpp. (2018). *La importancia de la formación de identidad en los niños*. Recuperado de <https://rpp.pe/campanas/contenido-patrocinado/la-importancia-de-la->

Vega, P. Y. (1996). *El juego popular tradicional y su lógica externa*. Conferencia del 1º congreso internacional de luchas y juegos tradicionales. Puerto del Rosario - España: Fuerteventura.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS / INST.	METODOLOGÍA
<p>Problema principal</p> <p>¿En qué medida los juegos tradicionales estimulan la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, ¿2024?</p> <p>Problemas derivados</p> <p>–</p> <p>Cuál es el nivel de estimulación de la inteligencia emocional, antes de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, ¿2024?</p> <p>–</p> <p>Cómo diseñar un programa de juegos lúdicos tradicionales para estimular la inteligencia emocional</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la estimulación de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Los juegos tradicionales estimulan de manera significativa la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p>	<p>VI.:</p> <p>Juegos tradicionales</p>	<p>Juegos corporales</p>	<p>Desarrolla el juego El gato y el ratón</p> <p>Desarrolla el juego Las escondidas</p>	<p>Observación</p> <p>Ficha de Observación</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Cuantitativa Aplicada</p> <p>Enfoque de investigación:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Preexperimental</p> <p>Diagrama:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>M: GE: O₁ ↔ X ↔ O₂</p> </div> <p>Métodos:</p> <p>Hipotético-deductivo</p> <p>Población:</p> <p>Los 10 niños de tres, cuatro y cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”,</p>
	<p>Objetivos específicos</p> <p>–</p> <p>Identificar el nivel de estimulación de la inteligencia emocional, antes de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>–</p> <p>El nivel de estimulación de la inteligencia emocional es bajo antes de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p>	<p>VD.:</p> <p>Inteligencia emocional</p>	<p>Autoconciencia</p>	<p>Reconoce el conocimiento de sí mismo.</p> <p>Desarrolla la autoconfianza.</p> <p>Desarrolla el autocontrol.</p> <p>Establece la confiabilidad.</p> <p>Maneja la integridad.</p> <p>Aplica la innovación.</p>	<p>Ficha de observación</p>	
	<p>–</p> <p>Aplicar un programa de juegos lúdicos tradicionales para estimular la</p>	<p>–</p> <p>Aplicar un programa de juegos lúdicos tradicionales para estimular la</p>	<p>–</p> <p>El programa de</p>	<p>–</p>	<p>Autorregulación</p>	<p>Desarrolla el autocontrol.</p> <p>Aprecia la confiabilidad.</p> <p>Desarrolla la integridad.</p>	

<p>de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, ¿2024?</p> <p>– Cuál es el nivel de estimulación de la inteligencia emocional, después de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, ¿2024?</p>	<p>inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p> <p>– evaluar el nivel de estimulación de la inteligencia emocional, después de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p>	<p>juegos lúdicos tradicionales mejora la estimulación de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p> <p>– el nivel de estimulación de la inteligencia emocional es significativo después de la aplicación de los juegos tradicionales, en los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p>			<p>Establece la adaptabilidad. Promueve la innovación.</p> <p>Motivación</p> <p>Establece logros de aprendizajes. Establece compromisos. Establece la iniciativa y el optimismo.</p> <p>Empatía</p> <p>Aprecia la comprensión de los demás. Apoya a la orientación hacia el servicio. Apoya el desarrollo de necesidades en los demás. Se sirve del aprovechamiento de la diversidad.</p> <p>Habilidades sociales</p> <p>Contribuye a la influencia de persuasión en los demás. Desarrolla la comunicación. Establece la gestión de los conflictos. Desarrolla el liderazgo. Promueve los catalizadores de cambio.</p>		<p>San Miguel, Cajamarca, 2024.</p> <p>Muestra: Los 10 niños de Cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p> <p>Unidad de análisis: Todos y cada uno de los niños de Cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 1371 - “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024.</p>
--	---	---	--	--	--	--	--

Guía de observación del desarrollo emocional

Lee cuidadosamente cada uno de los enunciados siguientes y decide cuál de ellos describe tu forma de ser del alumno observado. 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
	Dimensión 1. Autoconciencia				
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.				
	Dimensión 2. Autorregulación				
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.				
	Dimensión 3. Motivación				
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.				

	Dimensión 4. Empatía				
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.				
	Dimensión 5. Habilidades sociales				
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				

Escala valorativa

Puntaje	Nivel de desarrollo emocional
27- 46	Nivel bajo
47-67	Nivel moderado
68 -88	Nivel alto
89-108	Nivel muy alto

Guía de observación para determinar la importancia de los juegos tradicionales

Lee cuidadosamente cada uno de los enunciados siguientes y decide cuál de ellos describe tu forma de ser del alumno observado.

Marque con un “X” según corresponda:

Escala:

0	1	2	3
Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

N°	Indicadores	Escala			
		0	1	2	3
	Dimensión 1. Identidad personal				
1	Respetar las opiniones de sus compañeros.				
2	Aceptar las limitaciones de los demás.				
3	Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos.				
	Dimensión 2. Creatividad				
4	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.				
	Dimensión 3. Participación				
8	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.				
	Dimensión 4. Motivación				
12	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.				

Escala valorativa

Puntaje	Nivel de importancia
15-20	Poco importante
21-25	Medianamente importante
26 -30	Muy importante

**VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA ESCALA VALORATIVA
DEL DESARROLLO EMOCIONAL
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo Iván Alejandro León Castro, con DNI N° 26690424, con Grado Académico de Doctor en Educación, Universidad Nacional de Cajamarca.

Hago constar que he leído y revisado los 27 ítems de la “Guía de observación de la escala valorativa del desarrollo emocional”, correspondiente a la Tesis: “Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371- “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024”, de la tesista María Del Pilar Quevedo Quispe.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en 05 dimensiones: Autoconciencia (6 ítems), Autorregulación (5 ítems), Motivación (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:

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA ESCALA VALORATIVA DEL DESARROLLO EMOCIONAL		
N° ítems revisados	N° ítems válidos	% de ítems válidos
27	27	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 10 de mayo del 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Iván Alejandro León Castro

.....

FIRMA DEL EVALUADOR

DNI 26690424

**FICHA DE EVALUACIÓN FICHA DE LA ESCALA DE VALORACION
(JUICIO DE EXPERTO)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: León Castro, Iván Alejandro

Título: “Escala valorativa del desarrollo emocional”.

Autor: María Del Pilar Quevedo Quispe.

Fecha: 10 de mayo del 2024.

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
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	

.....
FIRMA

DNI 26690424

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

Yo Iván Alejandro León Castro, con DNI N° 26690424, con Grado Académico de Doctor en Educación, Universidad Nacional de Cajamarca.

Hago constar que he leído y revisado los 15 ítems del “Guía de observación para determinar el nivel de importancia de los juegos tradicionales”, correspondiente a la Tesis: “Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371- “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024”, de la tesista María Del Pilar Quevedo Quispe.

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:

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

Lugar y fecha: Cajamarca, 10 de mayo del 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Iván Alejandro León Castro

.....

FIRMA DEL EVALUADOR

DNI 26690424

**VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA ESCALA VALORATIVA
DEL DESARROLLO EMOCIONAL
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo Iván Alejandro León Castro, con DNI N° 26690424, con Grado Académico de Doctor en Educación, Universidad Nacional de Cajamarca.

Hago constar que he leído y revisado los 27 ítems de la “Guía de observación de la escala valorativa del desarrollo emocional”, correspondiente a la Tesis: “Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371- “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024”, de la tesista María Del Pilar Quevedo Quispe.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en 05 dimensiones: Autoconciencia (6 ítems), Autorregulación (5 ítems), Motivación (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:

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA ESCALA VALORATIVA DEL DESARROLLO EMOCIONAL		
N° ítems revisados	N° ítems válidos	% de ítems válidos
27	27	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 10 de mayo del 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Iván Alejandro León Castro

.....

FIRMA DEL EVALUADOR

DNI 26690424.

**VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA ESCALA VALORATIVA
DEL DESARROLLO EMOCIONAL
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo Brisaida Gallardo Yrigoín, con DNI N°40829400, con Grado Académico de Doctora en Educación Universidad César Vallejo.

Hago constar que he leído y revisado los 27 ítems de la “Guía de observación de la escala valorativa del desarrollo emocional”, correspondiente a la Tesis: “Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371- “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024”, de la tesista María Del Pilar Quevedo Quispe.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en 05 dimensiones: Autoconciencia (6 ítems), Autorregulación (5 ítems), Motivación (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:

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA ESCALA VALORATIVA DEL DESARROLLO EMOCIONAL		
N° ítems revisados	N° ítems válidos	% de ítems válidos
27	27	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 10 de mayo del 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Brisaida Gallardo Yrigoín

.....

FIRMA DEL EVALUADOR

DNI N°40829400

**FICHA DE EVALUACIÓN FICHA DE LA ESCALA DE VALORACION
(JUICIO DE EXPERTO)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Brisaida Gallardo Yrigoín

Título: “Escala valorativa del desarrollo emocional”.

Autor: María Del Pilar Quevedo Quispe.

Fecha: 10 de mayo del 2024.

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
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	

.....
FIRMA

DNI N°40829400

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

Yo Delci Herrera León, con DNI N°27578686, con Grado Académico de Doctora en Educación, Universidad César Vallejo.

Hago constar que he leído y revisado los 15 ítems del “Guía de observación para determinar el nivel de importancia de los juegos tradicionales”, correspondiente a la Tesis: “Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371- “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024”, de la tesista María Del Pilar Quevedo Quispe.

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:

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

Lugar y fecha: Cajamarca, 10 de mayo del 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Delci Herrera León

.....

FIRMA DEL EVALUADOR

DNI N°27578686

**VALIDACIÓN DE LA GUÍA DE OBSERVACIÓN DE LA ESCALA VALORATIVA
DEL DESARROLLO EMOCIONAL
(JUICIO DE EXPERTO)**

Yo Delci Herrera León, con DNI N°27578686, con Grado Académico de Doctora en Educación Universidad César Vallejo.

Hago constar que he leído y revisado los 27 ítems de la “Guía de observación de la escala valorativa del desarrollo emocional”, correspondiente a la Tesis: “Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371- “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024”, de la tesista María Del Pilar Quevedo Quispe.

Los ítems del cuestionario están distribuidos en 05 dimensiones: Autoconciencia (6 ítems), Autorregulación (5 ítems), motivación (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:

GUÍA DE OBSERVACIÓN PARA LA ESCALA VALORATIVA DEL DESARROLLO EMOCIONAL		
N° ítems revisados	N° ítems válidos	% de ítems válidos
27	27	100%

Lugar y fecha: Cajamarca, 10 de mayo del 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Delci Herrera León

.....

FIRMA DEL EVALUADOR

DNI N°27578686

**FICHA DE EVALUACIÓN FICHA DE LA ESCALA DE VALORACION
(JUICIO DE EXPERTO)**

Apellidos y Nombres del Evaluador: Herrera León Delci

Título: “Escala valorativa del desarrollo emocional”.

Autor: María Del Pilar Quevedo Quispe.

Fecha: 10 de mayo del 2024.

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
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	

.....
FIRMA

DNI N°27578686

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

Yo Delci Herrera León, con DNI N°27578686, con Grado Académico de Doctora en Educación, Universidad César Vallejo.

Hago constar que he leído y revisado los 15 ítems del “Guía de observación para determinar el nivel de importancia de los juegos tradicionales”, correspondiente a la Tesis: “Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 1371- “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024”, de la tesista María Del Pilar Quevedo Quispe.

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:

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

Lugar y fecha: Cajamarca, 10 de mayo del 2024

Nombres y Apellidos del Evaluador: Delci Herrera León

.....

FIRMA DEL EVALUADOR

DNI N°27578686









1. Datos del autor:

Nombres y Apellidos: María del Pilar Quevedo Quispe
DNI/Otros N°: 41135280
Correo electrónico: maely814@hotmail.com
Teléfono: 964574644

2. Grado académico o título profesional

Bachiller Título profesional Segunda especialidad
 Maestro Doctor

3. Tipo de trabajo de investigación

Tesis Trabajo de investigación Trabajo de suficiencia profesional
 Trabajo académico

Título: Los juegos tradicionales para estimular la
inteligencia emocional de los niños de 5 años de la
I. E. I. N° 1371 - "Bellavista", San Miguel, Cajamarca, 2024.

Asesor: Dr. Iván Alejandro León Castro

Jurados: Lic. Oscar Jaime Marín Rosell (Presidente)
Dr. Jorge Daniel Díaz García (Secretario)
Dra. Juana Dalila Huaccha Alvarez (Vocal)

Fecha de publicación: 22 / 11 / 2024

Escuela profesional/Unidad: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente.

4. Licencias

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.



Universidad
Nacional de
Cajamarca
"Norte de la Universidad Peruana"

Repositorio Digital Institucional
CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN

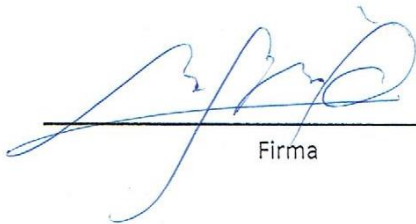
Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del(los) autor(es) del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el depósito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha
____/____/____

No autorizo



Firma

10 / 01 / 2025

Fecha