

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
SANTA ROSA**



**TESIS**

**EL JUEGO TRADICIONAL PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA  
EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL JARDÍN MARISCAL  
GAMARRA, CUSCO 2025**

PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO  
EN EDUCACIÓN INICIAL

**Autor(a):**

Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca

**Asesor:**

Kelly Gonzales Huayhua

**Línea de Investigación:**

Didáctica en instituciones educativas

**CUSCO – Perú**


**2025**

# Nahely Lucero Aguilar Nuñonca

## EL JUEGO TRADICIONAL PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL JARD...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa

---

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3398436529

Fecha de entrega

4 nov 2025, 12:14 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

4 nov 2025, 12:34 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

NAHELY\_-\_TESIS\_CULMINADA\_-\_02\_nom.pdf

Tamaño del archivo

1.5 MB

103 páginas

26.270 palabras

154.706 caracteres

# 9% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

## Filtrado desde el informe




- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto citado
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

## Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas
- ▶ N.º de coincidencias excluidas

---

## Fuentes principales

- 7%  Fuentes de Internet
- 5%  Publicaciones
- 6%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

---

## Marcas de integridad

### N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.



PERÚ

Ministerio  
de Educación

GERENCIA REGIONAL DE EDUCACIÓN CUSCO  
Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública

SANTA ROSA

R.S. N° 084-51-ED-1942 / RENUEVA D.S. N° 09-94-ED-1994  
LICENCIAMIENTO: R.M. N° 358-2020-MINEDU



## DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Yo, .....Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca ....., identificado con Documento Nacional de Identidad No. ...76064769....., del Programa Académico de ...Educación inicial ..... de la Escuela de Educación Pedagógica Pública "SANTA ROSA", declaro bajo juramento lo siguiente:

1. La tesis titulada:  
... EL JUEGO TRADICIONAL PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL JARDÍN MARISCAL GAMARRA, CUSCO 2025....., es de mi autoría, la misma que presentó para optar el Título Profesional de .....Licenciado(a)...en educación inicial .....
2. La tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas, por lo que no atenta contra derechos de terceros.
3. La tesis es original e inédita, y no ha sido realizado, desarrollado o publicado, parcial ni totalmente, por terceras personas naturales o jurídicas. No incurre en autoplagio; es decir, no fue publicado ni presentado de manera previa para conseguir algún grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, pues no son falsos, duplicados, ni copiados, por consiguiente, constituyen un aporte significativo para la realidad estudiada.

De identificarse fraude, falsificación de datos, plagio, información sin cita de autores, uso ilegal de información ajena, asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, someténdome a las acciones legales pertinentes.

Cusco,04 de noviembre del 2025

Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca

DNI. No. 76064769

## **PRESENTACIÓN**

En el marco de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Santa Rosa – Cusco, la tesista Nahely Aguilar presenta su proyecto de tesis titulado: “El juego para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años del Jardín Mariscal Gamarra, Cusco – 2025”.

Esta investigación tiene como propósito analizar la influencia del juego en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años, con el fin de demostrar que la implementación de actividades lúdicas contribuye significativamente al fortalecimiento tanto del aprendizaje cognitivo como del bienestar emocional de los estudiantes.

El estudio adopta un diseño experimental y un enfoque aplicado, desarrollándose a través de sesiones pedagógicas centradas en la variable independiente (el juego), y la utilización de una ficha de observación para evaluar la variable dependiente (la inteligencia emocional).



## **AGRADECIMIENTOS**

Primero agradezco a Dios por permitirme llegar a este momento de regocijo, a mis padres porque me dieron lo mejor que tenían, por darme el regalo de vida y un gran ejemplo de fortaleza. A mis docentes de practica los cuales me enseñaron a dar lo mejor de mí en todo tiempo. A mi amiga Esther por su fidelidad y apoyo constante durante todo este tiempo.



## . DEDICATORIA

Esta investigación la dedico con todo mi amor a mi familia en especial a mi mamá Yolanda Ñuñonca Pérez y a mi papá Wilbert Aguilar Sullca por su comprensión y apoyo, por enseñarme a ser perseverante y lograr mis objetivos. También a mi enamorado Miguel Canales Mendoza por su amor y apoyo emocional. Sin dejar de mencionar a dos personas especiales mi hermano Yhowilt Aguilar y mi hermana Carolina Quispe por ser un ejemplo y una inspiración a seguir.

**Nahely Lucero**

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación, titulado "El juego tradicional para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años del Jardín Mariscal Gamarra, Cusco – 2025", tuvo como objetivo principal analizar la influencia del juego tradicional en la inteligencia emocional. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado y nivel explicativo, utilizando un diseño preexperimental con pretest y posttest en una muestra de 23 niños. La técnica de observación y una lista de cotejo se emplearon para la recolección de datos, con una confiabilidad adecuada demostrada mediante el Alfa de Cronbach. Los resultados descriptivos indicaron una mejora sustancial en el desempeño de los participantes: en el pretest, la mayoría se encontraba en niveles bajos o en proceso, mientras que en el posttest un alto porcentaje alcanzó el nivel de logro previsto. Este cambio fue respaldado por los resultados inferenciales, los cuales evidenciaron diferencias significativas entre los puntajes iniciales y finales. En conclusión, se aceptó la hipótesis alterna, confirmando que el juego tradicional influyó significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños.

***Palabras clave:*** Juegos tradicionales, inteligencia emocional, comprensión emocional, regulación emocional, empatía

## ABSTRACT

The main objective of this research, entitled "Traditional Games for the Development of Emotional Intelligence in 5-Year-Old Children from Mariscal Gamarra Kindergarten, Cusco - 2025," was to analyze the influence of traditional games on emotional intelligence. The study was conducted with a quantitative, applied, and explanatory approach, employing a pre-experimental design with a pretest and a posttest in a sample of 23 children. Observational techniques and a checklist were used for data collection, with adequate reliability demonstrated by Cronbach's alpha. The descriptive results indicated a substantial improvement in the participants' performance: in the pretest, the majority were at low levels or in progress, while in the posttest, a high percentage reached the expected achievement level. This change was supported by the inferential results, which showed significant differences between the initial and final scores. In conclusion, the alternative hypothesis was accepted, confirming that traditional games significantly influenced the development of children's emotional intelligence.

**Keywords:** Traditional games, emotional intelligence, emotional understanding, emotional regulation, empathy.

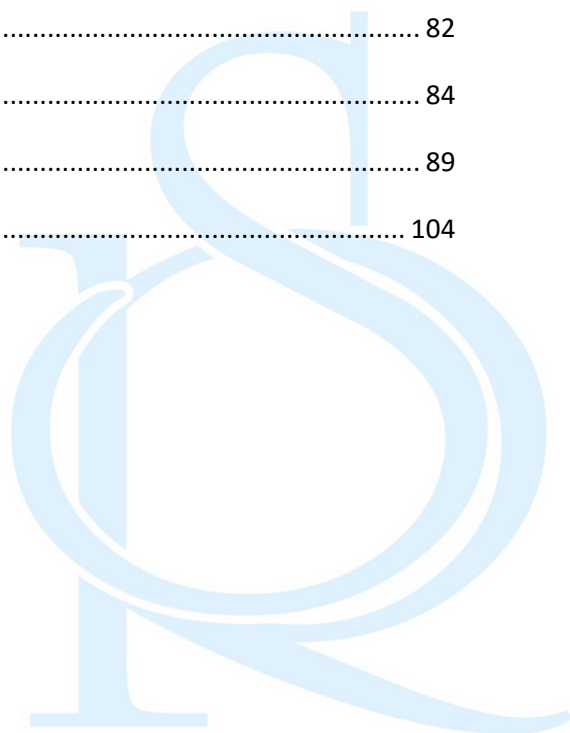
## ÍNDICE GENERAL

### I

<b>PRESENTACIÓN.....</b>	<b>4</b>
<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>5</b>
<b>. DEDICATORIA.....</b>	<b>6</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>7</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>8</b>
<b>ÍNDICE GENERAL.....</b>	<b>9</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>12</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>13</b>
<b>CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>14</b>
1.1. Descripción del problema.....	14
1.2. Formulación del problema.....	17
1.2.1. Problema general.....	17
1.2.2. Problemas específicos.....	17
1.3. Objetivos de la Investigación.....	17
1.3.1. Objetivo general.....	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Justificación e importancia del estudio.....	17
1.5. Delimitación de la investigación.....	19
1.6. Limitación de la investigación.....	19
<b>PARTE I.....</b>	<b>21</b>
<b>1.MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....</b>	<b>21</b>
2.1. Antecedentes de la investigación.....	21
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	21
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	23
2.2. Bases teórico-científicas.....	25
2.2.1. Fundamentación teórica del juego.....	25

3.1.1. Fundamentación teórica sobre inteligencia emocional.....	40
3.2. Definición de términos .....	48
<b>PARTE II.....</b>	<b>50</b>
<b>2. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>50</b>
4.1. Hipótesis de la Investigación .....	50
4.1.1. Hipótesis general.....	50
4.1.2. Hipótesis específicas .....	50
4.2. Variables de la investigación .....	50
4.2.1. Variable independiente / variable de estudio 1. ....	50
4.2.2. Variable dependiente / variable de estudio 2. ....	50
4.2.3. Operacionalización de variables.....	51
4.3. Método de investigación.....	53
4.3.1. Enfoque de investigación .....	53
4.3.2. Tipo de investigación.....	53
4.3.3. Alcance o nivel de investigación.....	53
4.3.4. Diseño de investigación.....	54
4.4. Población y muestra del estudio .....	54
4.4.1. Población.....	54
4.4.2. Muestra.....	55
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	56
4.5.1. Técnica de recolección de datos .....	56
4.5.2. Instrumento de recolección de datos.....	56
4.6. Validación y confiabilidad de los instrumentos .....	56
4.6.1. Validación.....	56
4.6.2. Confiabilidad .....	56
4.7. Técnica de procesamiento de datos .....	57
4.8. Aspectos éticos .....	57
<b>CAPITULO IV: RESULTADOS.....</b>	<b>58</b>

5.1.	Resultados descriptivos.....	58
5.1.1.	Resultados con respecto al objetivo específico 1.....	58
5.1.2.	Resultados con respecto al objetivo específico 2.....	59
5.1.3.	Resultados con respecto al objetivo específico 3.....	61
5.1.4.	Resultados con respecto al objetivo general.....	62
5.2.	Resultados Inferenciales.....	63
5.2.1.	Confiabilidad del instrumento.....	63
5.2.2.	Prueba de normalidad.....	64
5.2.3.	Resultados con respecto a la hipótesis específico 1.....	65
5.2.4.	Resultados con respecto a la hipótesis específico 2.....	66
5.2.5.	Resultados con respecto a la hipótesis específico 3.....	67
5.2.6.	Resultados con respecto a la hipótesis general.....	68
5.3.	Discusión.....	69
	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>72</b>
	<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>73</b>
	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>74</b>
	<i>Anexo 1: Matriz de consistencia.....</i>	<i>80</i>
	<i>Anexo 2: Instrumento de investigación.....</i>	<i>82</i>
	<i>Anexo 3: Validación de expertos.....</i>	<i>84</i>
	<i>Anexo 4: Sesiones aplicadas.....</i>	<i>89</i>
	<i>Anexo 5: Panel de fotografías.....</i>	<i>104</i>



## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Matriz de operacionalización de variables .....	51
<b>Tabla 2</b> Desarrollo del pre - post test de la comprensión emocional.....	58
<b>Tabla 3</b> Desarrollo del pre - post test de la regulación emocional.....	59
<b>Tabla 4</b> Desarrollo del pre - post test de la empatía .....	61
<b>Tabla 5</b> Desarrollo del pre - post test de la inteligencia emocional.....	62
<b>Tabla 6</b> Confiabilidad .....	63
<b>Tabla 7</b> Prueba de normalidad .....	64
<b>Tabla 8</b> Resultados inferenciales respecto a la hipótesis específica 1 .....	65
<b>Tabla 9</b> Resultados inferenciales respecto a la hipótesis específica 2 .....	66
<b>Tabla 10</b> Resultados inferenciales respecto a la hipótesis específica 3 .....	67
<b>Tabla 11</b> Resultados inferenciales respecto a la hipótesis general .....	68

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> Desarrollo del pre - post test de la comprensión emocional .....	58
<b>Figura 2</b> Desarrollo del pre - post test de la regulación emocional .....	60
<b>Figura 3</b> Desarrollo del pre - post test de la empatía .....	61
<b>Figura 4</b> Desarrollo del pre - post test de la inteligencia emocional .....	62

## CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción del problema

La inteligencia emocional, definida por el psicólogo Goleman (1995) citado por Fernández y Montero (2014), hace referencia a la capacidad para identificar, comprender y manejar las propias emociones, así como las emociones de los demás. Este concepto ha ganado relevancia debido a su influencia en el desarrollo social y académico de los niños. A diferencia de las estrategias lúdicas que se utilizan de manera intencionada y planificada, el juego en su forma más amplia incluye actividades espontáneas y naturales que fomentan la interacción social, la resolución de conflictos y la autorregulación emocional. Diversos estudios destacan que incorporar el juego en los programas educativos contribuye significativamente a la formación integral de los niños, preparando individuos con una mayor capacidad para afrontar desafíos emocionales y sociales en su vida cotidiana (Peña & Aguaded, 2019).

Sin embargo, el sistema educativo tradicional tiende a centrarse en la transmisión de contenidos teóricos, descuidando las necesidades emocionales y de desarrollo integral de los alumnos. Según Arias et al. (2023) esto resalta la necesidad de prácticas educativas innovadoras que promuevan tanto habilidades socioemocionales como estrategias lúdicas dentro del currículo, mejorando así la salud mental y la competencia social de los niños, además de potenciar su rendimiento académico. Además, se destaca que la inteligencia emocional, potenciada por actividades lúdicas, desempeña un papel crucial en el desarrollo de habilidades sociales, creando un entorno en el que los niños pueden socializar con confianza y expresar sus sentimientos, aspectos vitales para su desarrollo personal y social.

A nivel internacional, se reconoció la importancia de la inteligencia emocional en el desarrollo infantil, evidenciándose su impacto en el bienestar y el rendimiento académico. La Organización Mundial de la Salud - OMS (2021) destacó que alrededor del 20% de los adolescentes experimentan problemas de salud mental, lo que subraya la necesidad de fortalecer las habilidades emocionales desde la infancia. Al mismo tiempo, la UNESCO (2015) en un estudio realizado en varios países, se encontró que los niños que participaban en actividades de juego tenían un 30% más de probabilidades de mostrar un mayor compromiso en su aprendizaje (UNESCO, 2015). Sin embargo, a pesar de estos hallazgos positivos, un informe de la ONU (2020) reveló que más del 60% de los sistemas educativos a nivel global aún priorizaban enfoques de enseñanza tradicionales, descuidando el

desarrollo de habilidades socioemocionales esenciales, que el juego puede contribuir a fortalecer de manera significativa.

Un estudio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico - OCDE (2018) corroboró que muchos países enfrentaron desafíos significativos en la implementación de programas que integraran la inteligencia emocional en sus currículos. Además, la Comisión Europea (2018) observó que, a pesar de las políticas que promovían el aprendizaje basado en el juego, la efectividad de su implementación variaba considerablemente entre los estados miembros, lo que generaba disparidades en el desarrollo emocional de los niños.

A nivel nacional, se reconoció la creciente importancia de la inteligencia emocional en el desarrollo infantil. El Ministerio de Educación del Perú (2022) resaltó que las habilidades emocionales son esenciales para el bienestar de los niños, influyendo directamente en su desempeño académico y social. Según un informe del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2020), el 30% de los estudiantes en el país reportaron dificultades emocionales que afectaron su rendimiento escolar, lo que evidenció la necesidad de integrar programas que fortalezcan estas habilidades desde la primera infancia.

Asimismo, un estudio de Innova Teaching School proporcionada por Barrios et al. (2024) destacó que la implementación de los juegos en el aula no solo favoreció la enseñanza de contenidos académicos, sino que también promovió un ambiente emocionalmente seguro para los estudiantes. Los docentes que incorporaron actividades de juegos en su metodología observaron un aumento del 25% en la participación y compromiso de los niños en el aprendizaje.

Sin embargo, el sistema educativo peruano enfrenta desafíos significativos en la integración de estas prácticas. Un informe del Banco Mundial indicó que más del 70% de las instituciones educativas aún siguen un enfoque tradicional, limitando la atención a las necesidades emocionales de los estudiantes. Además, el Ministerio de Educación subrayó que la formación docente en habilidades socioemocionales es insuficiente, con solo el 15% de los docentes capacitados en estrategias que integren la inteligencia emocional en su enseñanza (Muñoz, 2023).

A nivel regional, en Cusco se evidenció una creciente preocupación por el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños, según un estudio de la Dirección Regional de Educación de Cusco (2022), muchos docentes reportaron dificultades emocionales en sus

estudiantes, las cuales afectaban su aprendizaje y socialización. Este informe resaltó la necesidad de integrar el juego como una herramienta imprescindible para el desarrollo emocional desde la educación inicial. Además, un análisis de INEI (2022) mostró que cerca del 30% de los niños en la región no participaban en juegos que estimulen su desarrollo integral. La falta de juego en el currículo educativo limitó el desarrollo de habilidades emocionales esenciales, como la empatía y la autoconciencia, lo que redujo el compromiso de los niños en las actividades escolares.

La Institución Educativa Mariscal Gamarra, ubicada en Cusco, abarca desde la educación inicial hasta la secundaria, con una misión orientada al desarrollo integral de sus estudiantes. A pesar de contar con espacios recreativos y deportivos, en el nivel inicial muchos niños presentaban dificultades para reconocer y expresar sus emociones de manera adecuada, lo que afectaba su convivencia escolar y su participación en las actividades grupales, durante las interacciones cotidianas, algunos niños mostraban problemas para comprender las emociones de sus compañeros, reaccionaban de forma impulsiva ante conflictos y tenían limitaciones para establecer vínculos de cooperación y empatía. Estas situaciones generaban tensiones en el aula y reducían el nivel de participación activa en los juegos y tareas pedagógicas.

Si se integran juegos dentro del currículo de manera constante, se espera que los niños comiencen a mostrar avances en su capacidad para identificar y manejar sus emociones, los juegos permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades como la empatía, la autorregulación y la cooperación, mejorando su capacidad para interactuar con sus compañeros y participar activamente en las actividades del aula. Si no se incorporan de manera sistemática juegos tradicionales que fomenten la comprensión y regulación emocional, es probable que los niños sigan presentando dificultades para reconocer y gestionar sus emociones, esto podría afectar su capacidad para interactuar de manera efectiva con sus compañeros, reduciendo su participación en actividades grupales y afectando negativamente su desarrollo social y académico.

Es necesario integrar de forma regular juegos tradicionales en las actividades del aula, por ello, los docentes deberán monitorear cómo los niños responden a estas actividades, observando su capacidad para autorregularse, empatizar con sus compañeros y colaborar en el aula, las observaciones continuas permitirán ajustar las estrategias pedagógicas y garantizar que las actividades sean efectivas en el desarrollo emocional de los estudiantes.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué forma el juego tradicional influye en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿Cómo influye el juego tradicional en la comprensión emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025?
- ¿Cómo influye el juego tradicional en la regulación emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025?
- ¿Cómo influye el juego tradicional en el desarrollo de la empatía en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025?

## **1.3. Objetivos de la Investigación**

### **1.3.1. Objetivo general**

Explicar la forma en que el juego tradicional influye en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Explicar la influencia del juego tradicional en la comprensión emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.
- Explicar la influencia del juego tradicional en la regulación emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.
- Explicar la influencia del juego tradicional en el desarrollo de la empatía en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

## **1.4. Justificación e importancia del estudio**

- **Conveniencia**

La presente investigación se llevó a cabo con el objetivo de utilizar el juego para fomentar la inteligencia emocional en niños de 5 años en la I.E. Mariscal Gamarra. Se considera que el juego es un medio natural de aprendizaje en la infancia, lo cual lo convierte en una herramienta altamente conveniente. Al integrar el juego en el aula, se espera que los niños se sientan motivados y comprometidos, lo que facilita la expresión de sus emociones

y mejora su capacidad para reconocer y gestionar tanto sus propias emociones como las de los demás. Este enfoque no solo promueve un aprendizaje activo, sino que también crea un ambiente de confianza y seguridad, esenciales para el desarrollo emocional.

- ***Relevancia social***

La relevancia social de esta investigación radica en la creciente necesidad de fomentar la inteligencia emocional desde una edad temprana. En un contexto social cada vez más complejo, el desarrollo de habilidades emocionales es importante para el bienestar de los niños y su capacidad para enfrentar desafíos, abordar esta cuestión contribuirá a la formación de individuos emocionalmente competentes, capaces de interactuar de manera saludable con su entorno. Esto impactará positivamente en la comunidad educativa y en el entorno familiar, promoviendo relaciones interpersonales más saludables y una mayor capacidad para resolver conflictos, lo que favorece un desarrollo social armónico.

- ***Valor teórico***

Este estudio enriquece el marco teórico existente al examinar la relación entre el juego y el desarrollo de la inteligencia emocional, se espera que los resultados proporcionen un nuevo enfoque sobre cómo las experiencias de juego pueden ser aprovechadas para cultivar competencias emocionales, lo que representará una valiosa contribución al ámbito educativo. Además, se pretende expandir la literatura académica sobre metodologías innovadoras en la enseñanza infantil, ofreciendo nuevas perspectivas sobre cómo integrar el juego en el currículo educativo de manera efectiva.

- ***Implicancias prácticas***

Las implicancias prácticas de este estudio fueron de gran relevancia para educadores y directores de instituciones educativas, al concluir el estudio, se proporcionaron estrategias concretas y recursos didácticos que los docentes podrán aplicar en el aula para mejorar la inteligencia emocional de sus estudiantes. Estas estrategias no solo beneficiaron a los niños en su desarrollo personal, sino que también crearán un ambiente más positivo y colaborativo en el aula, lo que puede resultar en mejores resultados académicos y una convivencia más armoniosa entre los estudiantes.

- ***Valor metodológico***

La justificación metodológica de este estudio se centró en el uso del juego como herramienta principal para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años. El juego es una actividad natural e inherente a la infancia, siendo un medio eficaz para la

enseñanza de competencias emocionales. A través de actividades lúdicas, los niños pueden explorar, expresar y gestionar sus emociones de manera espontánea y sin presiones, lo cual favorece el desarrollo emocional en un ambiente seguro y estimulante. Esta metodología no solo potencia el aprendizaje emocional, sino que también favorece el establecimiento de relaciones sociales saludables, la empatía y la autorregulación, competencias fundamentales para el bienestar y la interacción efectiva con los demás, elegir el juego como enfoque metodológico es pertinente, ya que se considera que, al ser una herramienta integradora y dinámica, facilita la internalización de habilidades emocionales, que son fundamentales en la educación infantil y en la formación de un individuo emocionalmente equilibrado.

### **1.5. Delimitación de la investigación**

- ***Espacial***

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Mariscal Gamarra, ubicada en Cusco, específicamente en el aula de niños de 5 años del nivel inicial. Este espacio fue el contexto donde se implementaron diversas actividades basadas en el juego, diseñadas para favorecer el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños.

- ***Temporal***

El estudio se realizó durante el año 2025, con un período específico que abarcó desde el mes de octubre hasta el mes de octubre 2025, durante este tiempo, se aplicaron un total de talleres de aprendizaje, distribuidos en semanas, con el objetivo de evaluar los cambios en la inteligencia emocional de los participantes.

- ***Social***

La investigación se centró en un grupo específico de niños de 5 años que asisten a la IE Mariscal Gamarra, se seleccionaron una muestra representativa que permitió observar los efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional. Además, se incluyeron a los padres de familia en el proceso, quienes serán informados sobre el estudio y su participación fue fundamental para reforzar las habilidades emocionales en el hogar.

### **1.6. Limitación de la investigación**

***Limitación de tiempo.*** Una de las principales limitaciones que enfrentó esta investigación es el tiempo disponible para la implementación de los talleres, aunque se planeó llevar a cabo varias sesiones, la disponibilidad de los niños y el calendario escolar influyó en la ejecución de las actividades programadas.

***Limitación de participación.*** Otra limitante fue la variabilidad en la participación de los niños durante los talleres, factores como la asistencia irregular o el nivel de motivación de los niños afectaron la eficacia de las estrategias lúdicas y, por ende, los resultados obtenidos.

***Limitación de recursos.*** La investigación también se vio afectada por la disponibilidad de recursos materiales y didácticos necesarios para llevar a cabo las actividades lúdicas. La falta de materiales adecuados limitó la implementación efectiva de las estrategias propuestas.

***Limitación de la docencia.*** La receptividad y disposición de los docentes para colaborar con la investigación es otro aspecto influyó en su desarrollo, si los docentes no están plenamente comprometidos con el proceso, esto afectó la calidad de la implementación de las estrategias lúdicas.



## PARTE I

### 1.MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

#### 2.1. Antecedentes de la investigación

##### 2.1.1. *Antecedentes internacionales*

Bernabé y García (2023) en la investigación titulada “Actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 a 5 años”, en el que se tuvo como objetivo poder conocer las actividades lúdicas que permitan el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 4 a 5 años. Por lo que, se analizaron varias teorías que expone por ejemplo Piaget que le dan sentido a nuestra investigación, la cual se centra en la categoría actividades lúdicas que permiten desarrollar en los niños diversas habilidades como: cognitivas, sociales, socioemocional autorregulación; y la teoría emocional de Daniel Goleman que está orientada a el desarrollo de la inteligencia emocional fomentando en los niños la empatía, autocontrol, interacción y resolución de conflictos. Este estudio se situó bajo un enfoque cualitativo, el tipo de alcance es descriptivo, para la recolección de la información se utilizó la entrevista y la ficha de observación donde se obtuvo como resultado que las actividades lúdicas son fundamentales en el proceso de enseñanza aprendizaje puesto que influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional. Concluyendo que al aplicar actividades lúdicas en los niños ayuda a tener una gran personalidad, vínculos con los demás, estar felices, desarrollar su confianza, conocimientos emocionales y resolución de conflictos, además al saber que estas actividades les agradan generan emociones positivas reconocen el entorno como apropiado en el cual consigue una madurez emocional de manera correcta.

Villalva (2020) en la investigación titulada “Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa 19 de Septiembre”, en el que se tuvo como objetivo poder precisar las estrategias lúdicas a través de herramientas pedagógicas para el progreso de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa 19 de Septiembre. Respecto a la metodología del estudio, ha sido una investigación de enfoque cualitativa con carácter holístico, siendo de tipo básico. En los resultados se ha tenido que la inteligencia emocional se puede desarrollar en las primeras etapas de vida del ser humano. La formación y capacitación de los educadores en estrategias lúdicas es esencial, puesto que estas tienen una esencia constructivista, permitiendo que el estudiante sea protagonista en la adquisición del

desarrollo de la inteligencia emocional, autoeducado para afrontar situaciones problemáticas con más éxito, mejorando su imagen propia. En cuanto a las conclusiones se ha tenido en cuenta que es necesario que se desarrolle desde la infancia la inteligencia emocional a través de las estrategias lúdicas, puesto que estas involucran el “juego” como estrategia trascendente que a su vez permite su desarrollo potencial.

Arias (2023) en la investigación titulada “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 5 a 6 años de la Escuela de Educación Básica 21 de Abril, ciudad de Riobamba”, en el que se tuvo como objetivo proponer diferentes estrategias lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 5 a 6 años. La metodología empleada se basó en una investigación documental y bibliográfica, complementada con un enfoque cualitativo en el análisis de datos. Asimismo, se configuró como un estudio de campo, con un diseño transversal y no experimental. La muestra de este estudio estuvo compuesta por 21 niños, 11 niñas y 10 niños, pertenecientes al primer grado y con edades comprendidas entre los 5 y 6 años. Para la recolección de datos, se empleó la técnica papel activo y positivo en el fomento de observación, utilizando como herramienta principal la ficha de observación. Tras realizar la observación correspondiente, se pudo apreciar que la mayoría de los niños no presentan un adecuado desarrollo de su inteligencia emocional. A su vez, se observó el comportamiento y las acciones de la docente ante situaciones específicas en el aula de clase, y como resultado se pudo constatar que a la docente le falta incluir en sus clases actividades centrada en el desarrollo de la inteligencia emocional. Tras analizar detenidamente los resultados obtenidos mediante la observación realizada, se ha elaborado un conjunto de estrategias lúdicas destinadas al desarrollo de la inteligencia emocional en los niños. Esta propuesta no solo fomenta una mejora significativa en sus habilidades sociales, sino que también se refleja en un notable progreso en su desempeño académico.

Zambrano (2024) en la investigación titulada “Desarrollo de la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas en estudiantes de primaria”, en el que se tuvo como objetivo dar a conocer la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas mediante la búsqueda sistemática en diversas bases de datos de artículos científicos. Respecto a la metodología, fue un trabajo de análisis documental, de enfoque cualitativo, de tipo básico. En los resultados, se evidenciaron la necesidad de potenciar programas de desarrollo de inteligencia emocional en primaria mediante la aplicación de actividades lúdicas, como juegos cooperativos, tradicionales, recreativos, uso de material

didáctico, entre otros, en diversas asignaturas y desde edades tempranas, ayudando a la formación integral de los niños y su desarrollo en habilidades socioemocionales. Concluyendo que el rol del educador es fundamental para mejorar sus relaciones interpersonales, autoestima, manejo y comprensión de sus emociones y la de los demás, asegurando su bienestar y éxito personal.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Cabrera (2021) en la investigación titulada “Estrategias para desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años de una institución educativa pública de Chiclayo”, en el que se tuvo como objetivo poder diseñar estrategias para desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años de una institución educativa pública de Chiclayo. Por tanto, el tipo de investigación muestra un enfoque cuantitativo con un método no experimental y un diseño descriptiva propositiva. Asimismo, tuvo una población de 19 niños. Se diseñó y aplicó una guía de observación de 5 dimensiones: autocontrol, empatía, habilidades sociales, automotivación y autoconocimiento. Cuyos resultados evidenció que el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de la muestra de estudio; el 68.42% se encuentra en el nivel bajo y el 26.32.% de niños se encuentra en un nivel medio. Luego de obtener estos resultados, la propuesta de estrategias fue sometido a juicios de expertos, el promedio de aprobación fue de 94% haciendo eficaz para la población muestra del presente estudio.

Matos et al. (2023) en la investigación titulada “Actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco – 2022” en el que se tuvo como objetivo poder determinar la efectividad de las actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aprovic, Huánuco - 2022. En cuanto a la metodología ha sido de tipo aplicado, de nivel explicativo con un diseño pre experimental. La población estuvo conformada por 90 estudiantes y la prueba muestra con 23 estudiante. Dentro de las actividades lúdicas hemos empleado estrategias para que cada niño decodifique a como poder utilizar sus emociones ante una situación y con estas actividades lúdicas se pretende que los niños y niñas puedan ser empáticos, se conozcan a ellos mismos, que sepan controlar sus emociones. Para obtener que las actividades lúdicas fortalezcan la inteligencia emocional se consideró las siguientes dimensiones: autoconocimiento, automotivación, autorregulación, habilidades sociales, tomando como muestra a los niños y niñas de 5 años del aula “Golondrinas” de la institución educativa N° 687 Aprovic, Pillco MarcaHuánuco-2022, obtuvimos como resultado en el pre test, en la escala de medición de Student, el 65% de estudiantes se encuentra en la escala

regular y un 35 % de estudiantes se encuentran en la escala bueno, no alcanzaron a un resultado de muy bueno y menos aún excelente como resultado final. En el posttest después de la aplicación de las actividades lúdicas en un determinado tiempo se obtuvo que un 4% de estudiantes se encuentran en la escala buena, por otro lado, un 70% de estudiantes se encuentran en la escala de muy bueno y el 26% de estudiantes se encuentra en la escala excelente. Las frecuencias porcentuales evidenciadas nos permiten confirmar que las aplicaciones de las actividades lúdicas fortalecen positivamente en la inteligencia emocional de los niños y niñas.

Cerna (2024) en la investigación titulada “Estrategias lúdicas para la autorregulación de emociones en niños de cinco años de una institución educativa de Chiclayo” en el que se tuvo como objetivo poder diseñar un programa de estrategias lúdicas para la autorregulación de emociones en niños de 5 años de una institución educativa de Chiclayo. Dicha investigación es de un enfoque cuantitativo, de tipo básica y diseño no experimental, descriptiva con propuesta, muestra y población estuvo conformada por 25 niños se usó la técnica de la observación, como instrumento una guía de observación, dicho instrumento fue sometido a validez de contenido obteniendo como resultado de 0.96 % de los expertos. Para el análisis estadístico se realizó en base de datos de la herramienta Microsoft Excel versión 2021. Se diseñó 8 sesiones bajo cuatro dimensiones del enfoque de Goleman: Conciencia emocional, regulación emocional, habilidades de empatía y competencia de autogeneración de emociones positivas. Los resultados encontrados fueron los siguientes, que un 68% de los niños se encontraron en nivel bajo, además un 32% en nivel medio y un 0% de los alumnos aún faltan llegar al nivel de logro. Concluyendo que la aplicación de un programa de estrategias lúdicas es oportuna para mejorar la autorregulación de las emociones en los niños de cinco años de una institución educativa de Chiclayo.

Bernaola y Briceño (2023) en la investigación titulada “Inteligencia emocional en niñas y niños de 5 años de la provincia de Huancayo” en el que se tuvo como objetivo poder determinar si existen diferencias en la inteligencia emocional, según el sexo, en niñas y niños de 5 años de la provincia de Huancayo. Para conseguirlo se utilizó una metodología de tipo básico, cuantitativo, con un alcance descriptivo-comparativo y diseño no-experimental. Se consideró un tamaño muestral de 219 estudiantes de nivel inicial de cuatro instituciones educativas en Huancayo, a quienes se les administró la “Lista de cotejo de inteligencia emocional”. Los resultados indicaron la presencia de diferencias significativas por sexo en la variable Inteligencia emocional ( $p < 0.05$ ) y en sus dimensiones, incluyendo

Autoconocimiento ( $p < 0.05$ ), Autorregulación ( $p < 0.05$ ), Motivación ( $p < 0.05$ ), Empatía ( $p < 0.05$ ) y Habilidades sociales ( $p < 0.05$ ). En cada uno de estos componentes, las féminas lograron calificaciones más altas que los varones. En consecuencia, se llegó a la conclusión de que las niñas presentan mejores aptitudes y capacidades cognitivas en relación a su inteligencia emocional que los niños.

## **2.2. Bases teórico-científicas**

### **2.2.1. Fundamentación teórica del juego**

#### **a) Teorías de las estrategias lúdicas**

##### **1. Teorías del juego tradicional**

Los juegos tradicionales, según Pérez (2018:350), “Al hablar de juegos tradicionales nos referimos a aquellos juegos que, desde la antigüedad, se practican”. Este autor enfatiza la esencia de los juegos tradicionales como manifestaciones culturales que han perdurado a lo largo del tiempo. A partir de esta definición, resulta oportuno abordar su origen, el cual se remonta a las prácticas lúdicas de nuestros antepasados. Dichos juegos han sido transmitidos de generación en generación, conservando características y rasgos propios que los identifican como parte del patrimonio cultural y social de cada comunidad.

Desde una perspectiva pedagógica, los juegos tradicionales constituyen una herramienta fundamental en el proceso educativo, ya que promueven el desarrollo integral del niño al estimular dimensiones cognitivas, motrices, sociales y emocionales. A través de estas experiencias lúdicas, los niños aprenden a respetar normas, asumir responsabilidades, trabajar en equipo y gestionar emociones de manera adecuada. Además, fomentan valores como la solidaridad, el respeto, la empatía y la tolerancia, contribuyendo a la formación de una convivencia armónica dentro del aula.

En la misma línea, Yagüe (2018:22) señala que “inicialmente a los juegos se les asignaba un carácter ritual y religioso”. Esta afirmación pone de manifiesto el profundo significado cultural que los juegos tuvieron en sus orígenes, al estar vinculados a ceremonias, creencias y tradiciones propias de cada comunidad. En este sentido, resulta fundamental que los niños conozcan el origen de los juegos populares tradicionales, ya que ello les permite comprender cómo surgieron y

cómo, a lo largo del tiempo, han evolucionado y se han transformado hasta adquirir las formas y significados que poseen en la actualidad. Este conocimiento no solo contribuye al reconocimiento del valor cultural y social del juego, sino también al fortalecimiento de la identidad colectiva, la transmisión de valores y la preservación del patrimonio lúdico como parte esencial de la educación integral.

Trigueros Cervantes, C.; Giles Girela, F. J.; Herencia Gutiérrez, M. (2015) Los juegos tradicionales dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, ... propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y vivencial ya que si bien se plantea con insistencia que hay que recuperar los juegos tradicionales, no hay ninguna alusión a los aspectos culturales que conllevan los mismos.

Esta cita destaca la dimensión cultural y social del juego tradicional, entendida como un medio de enculturación y transmisión de valores colectivos. Los autores señalan que, más allá de su valor lúdico, el juego tradicional constituye un vehículo de identidad cultural, pues perpetúa costumbres, normas y saberes compartidos entre generaciones. Sin embargo, advierten una contradicción: aunque se insiste en su recuperación, a menudo se ignora su trasfondo cultural profundo, reduciendo su práctica a una actividad recreativa sin contextualización histórica. En el ámbito educativo, este planteamiento invita a rescatar los juegos tradicionales como herramientas pedagógicas que integren la memoria cultural y promuevan la convivencia intergeneracional.

Quiñones Treinta, A.; Sotelino Losada, A.; Rodríguez-Fernández, J. E. (2021) El patrimonio lúdico forma parte de nuestra identidad y es necesario conservarlo, como así lo señalan los numerosos estudios que realzan el valor pedagógico del juego de forma general y, del juego tradicional, en particular.

Los autores conciben el patrimonio lúdico como un componente esencial de la identidad cultural que debe preservarse. Subrayan su valor pedagógico, ya que el juego tradicional no solo entretiene, sino que forma y educa, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la continuidad cultural. Este enfoque integra la idea de

que el juego tradicional actúa como una herramienta educativa significativa, al combinar aprendizaje, socialización y memoria cultural. Desde esta perspectiva, conservar el patrimonio lúdico implica no solo mantener los juegos antiguos, sino reconocer su potencial educativo para las nuevas generaciones en el contexto escolar.

Payà Rico, A. (2020) Los juegos populares y tradicionales forman parte de la identidad cultural y del patrimonio inmaterial de una sociedad. Como tal, con el paso de los tiempos, estos han sido transmitidos y conocidos por las diferentes generaciones que han podido aprender los distintos códigos culturales y socializarse jugando los mismos juegos que sus antepasados.

Payà Rico refuerza la idea del juego tradicional como patrimonio cultural inmaterial, vinculado a la identidad colectiva y a la transmisión intergeneracional de valores y costumbres. El juego se presenta como un espacio de socialización y aprendizaje cultural, donde los niños reproducen los códigos simbólicos y las normas sociales de sus comunidades. De esta manera, cada práctica lúdica tradicional encierra un significado histórico que une el pasado con el presente. En el ámbito educativo, su recuperación permite conectar la enseñanza con la cultura local y promover una educación contextualizada y significativa, en la que el estudiante aprende desde su herencia cultural.

Giró Miranda, J. (2024) Hoy día no resulta extraño que en las programaciones del magisterio nos encontremos con el uso de juegos tradicionales como medios de promoción educativa, como instrumentos de participación escolar, como técnicas de aprendizaje y desarrollo. Pero quizás no nos hemos preguntado sobre el carácter y valor de esos juegos en su aplicación cotidiana en los centros escolares, cuando nosotros los describimos como tradicionales, pese a que su motivación inicial, su práctica original, ha desaparecido al aplicarle conceptos pedagógicos de utilidad y provecho.

Giró Miranda ofrece una visión crítica sobre la instrumentalización del juego tradicional en la escuela. Si bien reconoce su incorporación en las prácticas pedagógicas actuales, advierte que su uso a menudo descontextualiza su sentido original, transformándolo en una simple técnica didáctica. El autor invita a reflexionar sobre la autenticidad cultural del juego cuando se adapta al currículo

escolar, pues al modificar su finalidad, se puede perder su esencia como manifestación espontánea y comunitaria. Este análisis plantea la necesidad de un uso pedagógico consciente, que preserve el significado cultural del juego tradicional y evite su trivialización en la práctica educativa.

## 2. *Teoría del aprendizaje basado en el juego.*

Piaget, uno de los teóricos más influyentes en el campo de la psicología del desarrollo, subrayó la importancia del juego como un medio fundamental para el aprendizaje en los niños, según Piaget, el juego no solo es una forma de entretenimiento, sino que también actúa como una herramienta esencial en el proceso de construcción del conocimiento, a través del juego, los niños exploran su entorno, experimentan con diferentes roles y situaciones, y desarrollan habilidades cognitivas cruciales. Esta teoría menciona que las estrategias lúdicas en el aula pueden ser fundamentales para facilitar el aprendizaje y el desarrollo emocional, al permitir que los niños interactúen de manera activa y significativa con el contenido educativo.

Desde la perspectiva del autor, la teoría resalta la necesidad de repensar el enfoque educativo tradicional, que a menudo prioriza la transmisión de información sobre la experiencia, al integrar el juego en el aprendizaje, se pueden crear entornos más ricos y estimulantes que realmente capten la atención de los niños y fomenten su curiosidad innata.

### **Clasificación del juego según Piaget**

- ***Juego sensorial.*** Es predominante en la infancia temprana, generalmente desde el nacimiento hasta los dos años, durante esta etapa, los niños exploran el mundo que los rodea a través de sus sentidos: vista, oído, tacto, gusto y olfato, este tipo de juego es fundamental, ya que permite a los pequeños descubrir y familiarizarse con su entorno inmediato. A través de la manipulación de objetos, los niños experimentan texturas, colores, sonidos y sabores, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo y motor.
- ***Juego simbólico.*** Comienza a manifestarse entre los 2 y 7 años y es una etapa crucial en el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, durante este período, los pequeños utilizan su imaginación para crear situaciones, roles y narrativas, utilizando objetos como símbolos de otras cosas. Por ejemplo,

pueden usar una caja como un coche o un palo como una espada, lo que les permite explorar diferentes identidades y escenarios.

- **Juego de reglas.** Comienza a desarrollarse alrededor de los 7 años y representa una evolución significativa en la forma en que los niños interactúan y aprenden a través del juego, en esta etapa, los niños comienzan a seguir normas establecidas y a participar en juegos organizados, como juegos de mesa o deportes, este tipo de juego no solo les enseña a cumplir con las reglas, sino que también fomenta el trabajo en equipo, la cooperación y la resolución de conflictos.

Al participar en juegos de reglas, los niños aprenden a respetar turnos, a compartir y a manejar la competencia de manera saludable, además, este tipo de juego les permite desarrollar habilidades estratégicas y de pensamiento crítico, ya que deben planificar y anticipar las acciones de sus compañeros.

### 3. *Teoría del aprendizaje experiencial.*

Kolb propuso que el aprendizaje es un proceso cíclico que se basa en la experiencia directa, su modelo de aprendizaje experiencial se centra en cuatro etapas: la experiencia concreta, la observación reflexiva, la conceptualización abstracta y la experimentación activa. En este contexto, las estrategias lúdicas permiten a los niños participar activamente en su propio aprendizaje, experimentando con nuevas ideas y reflexionando sobre ellas. Kolb argumentó que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes pueden involucrarse físicamente y emocionalmente, lo que convierte a las actividades lúdicas en una herramienta poderosa para fomentar el desarrollo integral de los niños en un entorno educativo.

El modelo de aprendizaje experiencial se estructura en cuatro fases interrelacionadas:

- **Experiencia concreta.** La primera fase, se refiere a la participación activa de los niños en actividades que les permiten interactuar de manera significativa con su entorno, esta etapa es fundamental, ya que los niños no solo observan, sino que se involucran en actividades prácticas, lo que facilita la exploración y el descubrimiento. Por ejemplo, realizar experimentos simples en clase o participar en actividades artísticas les brinda la oportunidad de experimentar y aprender a través de la acción.

- **Observación reflexiva.** La segunda fase es la observación reflexiva, donde los niños reflexionan sobre las experiencias vividas, esta etapa permite a los niños conectar sus vivencias con conceptos más amplios, la reflexión puede ser individual o en grupo, y se fomenta a través de preguntas que invitan a los niños a pensar sobre lo que aprendieron y cómo se sintieron durante la actividad. Por ejemplo, después de un proyecto grupal, los educadores pueden guiar a los niños a discutir lo que funcionó, lo que no y cómo se sintieron al trabajar juntos.
- **Conceptualización abstracta.** La tercera fase, conceptualización abstracta, los niños desarrollan ideas y teorías basadas en lo que han observado y reflexionado, durante esta etapa, se fomenta la formulación de hipótesis y la creación de conexiones entre conceptos. Por ejemplo, después de una actividad sobre el ciclo del agua, los niños pueden conceptualizar cómo los diferentes elementos del ciclo están interrelacionados, lo que les ayuda a comprender mejor el tema en un contexto más amplio.
- **Experimentación activa.** Finalmente, en la fase de experimentación activa, los niños aplican lo que han aprendido en nuevas situaciones, este ciclo de aprendizaje permite que el conocimiento se consolide a través de la práctica, los educadores pueden diseñar actividades que requieran que los niños apliquen sus conocimientos en situaciones reales, como realizar un proyecto comunitario o participar en una actividad de resolución de problemas. Este enfoque no solo refuerza el aprendizaje, sino que también fomenta la confianza en sí mismos y la autonomía.

Desde la perspectiva del autor, se enfatiza la importancia de la reflexión en el aprendizaje, al proporcionar oportunidades para que los niños piensen sobre sus experiencias de juego, no solo se mejora su comprensión, sino que también se les ayuda a construir conexiones significativas entre lo que aprenden y cómo se sienten.

#### **4. Teoría del juego.**

Vygotsky, otro destacado teórico del desarrollo, enfatizó el papel del juego en el aprendizaje social y emocional, para este autor, el juego simbólico es un medio a través del cual los niños pueden explorar roles sociales, desarrollar su imaginación y practicar habilidades interpersonales, a través de la interacción en el juego, los niños no solo aprenden

a comunicarse y colaborar, sino que también construyen su identidad social. Su enfoque sugiere que las estrategias lúdicas son esenciales para el aprendizaje emocional, ya que brindan un espacio seguro para que los niños experimenten y expresen sus emociones mientras interactúan con sus compañeros.

Su enfoque resalta varias categorías de juego:

- ***El juego simbólico.*** Es la primera categoría que Vygotsky identifica y se refiere a la capacidad de los niños para usar objetos y situaciones como símbolos de otras realidades, por ejemplo, un niño puede utilizar una caja como coche o un palo como espada. Este tipo de juego es fundamental porque permite a los niños desarrollar su imaginación y creatividad, así como habilidades cognitivas relacionadas con la simbolización y la representación. Al representar roles y situaciones, los niños aprenden a comprender diferentes perspectivas y a expresar emociones.
- ***Juego de rol.*** Este tipo de juego les permite experimentar diversas situaciones sociales y practicar habilidades interpersonales. Por ejemplo, al jugar a ser maestros o médicos, los niños no solo entienden las normas sociales, sino que también desarrollan empatía al ponerse en el lugar de otros. Este tipo de juego fomenta la comunicación y la cooperación entre los niños, así como el desarrollo de la autoestima y la autoconfianza.
- ***Juego cooperativo.*** Se centra en la colaboración entre los niños, fomenta la interacción social y la creación de relaciones, ya que los niños trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, al participar en juegos que requieren la cooperación, como construir una casa de bloques en grupo o participar en una actividad deportiva, los niños aprenden a negociar, a compartir y a resolver conflictos de manera constructiva.

Desde la perspectiva de Vygotsky, se subraya el aspecto social del aprendizaje, las estrategias lúdicas no solo facilitan el aprendizaje cognitivo, sino que también promueven habilidades sociales para el desarrollo integral de estudiantes.

**Enfoque de aprendizaje activo.** Se basa en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando participan activamente en su proceso educativo, este enfoque aboga por la inclusión de actividades lúdicas que fomenten la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico, al involucrar a los niños en experiencias de aprendizaje prácticas y

dinámicas, se les permite conectar el contenido académico con situaciones reales, promoviendo un aprendizaje más significativo. Las estrategias lúdicas, en este contexto, se convierten en herramientas esenciales para cultivar un ambiente de aprendizaje positivo y motivador, donde los niños pueden desarrollar habilidades socioemocionales y académicas.

Este enfoque implica diversas estrategias pedagógicas que fomentan la participación de los estudiantes.

- ***Dinámicas de grupo.*** A través de estas actividades, los niños trabajan juntos en proyectos o juegos que requieren colaboración, estas dinámicas no solo promueven la socialización, sino que también permiten que los niños aprendan de sus pares, compartiendo ideas y soluciones.
- ***Actividades de resolución de problemas.*** Invitan a los niños a aplicar sus conocimientos en situaciones prácticas, estas actividades desafían a los niños a pensar críticamente y a encontrar soluciones creativas a problemas reales o hipotéticos.
- ***Reflexión estructurada.*** Permite a los niños pensar sobre lo que han aprendido y cómo se sienten al respecto, esta etapa de reflexión puede ser guiada por el educador a través de preguntas específicas que fomentan la autoevaluación y el pensamiento crítico.

Desde la perspectiva del aprendizaje activo, se considera fundamental en la educación contemporánea, fomentar la participación activa de los niños no solo mejora su interés por el aprendizaje, sino que también les permite desarrollar habilidades prácticas que serán valiosas a lo largo de su vida. Este enfoque representa una transformación positiva en cómo se percibe y aplica la educación en el aula.

#### **b) Actividad lúdica**

Según Jiménez (2002) citado por Quilumba (2020) una actividad lúdica se refiere a aquellas acciones que se realizan durante el tiempo libre con el propósito de liberar tensiones, romper la monotonía cotidiana y experimentar placer, diversión y entretenimiento. Estas actividades permiten a las personas distanciarse de la rutina y aprender a relacionarse con los demás, aprovechando los espacios donde se lleva a cabo el juego, el inicio de estas actividades suele requerir interacción con otras personas, en la que siempre se expresa gratitud por los aprendizajes adquiridos.

Asimismo, el autor da a conocer sobre las actividades lúdicas o recreativas pueden adoptar diversas formas. Algunas de las más frecuentes incluyen:

- ***Ejercicio físico, ya sea funcional o utilizando máquinas de entrenamiento.***  
Implica la realización de movimientos corporales que pueden ser funcionales (correr, saltar, trepar) o guiados mediante máquinas de entrenamiento. Favorece el desarrollo psicomotor, la coordinación, la resistencia, la fuerza y la salud general del niño, además de servir como canal para liberar energía y estrés
- ***Juegos de mesa.***  
Comprenden actividades estructuradas que se realizan siguiendo reglas definidas, como damas, ajedrez, dominó o memorias, promueven el pensamiento estratégico, la toma de decisiones, la paciencia, la atención y la interacción social, al mismo tiempo que desarrollan habilidades cognitivas y de concentración.
- ***Bailoterapia, que consiste en movimientos coordinados con ritmos musicales.***  
Esta actividad no solo mejora la expresión corporal, la coordinación y la resistencia física, sino que también fomenta la creatividad, la liberación emocional y la autoestima a través del disfrute de la música y el movimiento grupal.
- ***Videojuegos.***  
Estimulan habilidades cognitivas como la atención, la memoria, la resolución de problemas y la toma de decisiones rápidas; también pueden favorecer la coordinación ojo-mano y el aprendizaje de estrategias, siempre que se realicen en tiempos controlados y supervisados.
- ***Actividades al aire libre.***  
Promueven la actividad física, la exploración del entorno, la socialización, la creatividad y la autonomía, al mismo tiempo que fortalecen la motricidad gruesa y la conexión con la naturaleza.
- ***Juegos que estimulan la destreza mental.***

Comprenden rompecabezas, acertijos, sopas de letras, actividades de memoria y juegos de construcción, favorecen el desarrollo del pensamiento lógico, la concentración, la imaginación, la resolución de problemas y la planificación, contribuyendo al fortalecimiento de las habilidades cognitivas de los niños.

### c) **Definición de estrategias lúdicas**

Rubicela (2018) define las estrategias lúdicas como “conjuntos de técnicas y actividades diseñadas para promover el aprendizaje a través del juego, fomentando la participación activa y el desarrollo integral de los niños”. Resalta que estas estrategias permiten a los educadores crear un ambiente dinámico que estimula la curiosidad y la creatividad de los alumnos.

Además, se puede interpretar que Rubicela subraya la función motivadora del juego, ya que la curiosidad y el interés natural de los niños se aprovechan para generar ambientes dinámicos de aprendizaje, esta visión invita a repensar la planificación educativa, incorporando actividades que no solo enseñen contenidos, sino que también desarrollen la creatividad y la autonomía de los estudiantes.

Alonso (2021) señala que las estrategias lúdicas son metodologías que integran el juego como una herramienta importante para el aprendizaje, favoreciendo la interacción social y el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales, en este sentido, destaca la importancia de diseñar actividades que no solo sean entretenidas, sino que también cumplan con objetivos educativos específicos.

Asimismo, la importancia que Alonso otorga a la planificación intencional de actividades demuestra que el juego puede ser una herramienta educativa con objetivos claros, más allá del entretenimiento, esta mirada invita a los docentes a integrar dinámicas lúdicas que conecten los aprendizajes académicos con experiencias significativas, promoviendo la comprensión profunda y la reflexión activa.

Según Paredes (2016) las estrategias lúdicas son métodos que utilizan el juego como medio para alcanzar objetivos educativos, promoviendo un aprendizaje significativo y contextualizado, el autor enfatiza que el juego debe ser intencionalmente integrado en el currículo para maximizar su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La visión de Paredes destaca la necesidad de integrar el juego de manera deliberada dentro del currículo, con un propósito educativo claro, este enfoque implica que cada

actividad lúdica debe estar alineada con los objetivos de aprendizaje, asegurando que la diversión y la enseñanza se complementen de manera coherente.

Asimismo, el Ministerio de Educación – MINEDU, define que las estrategias lúdicas son actividades espontáneas que emergen de la decisión del niño y de su proceso personal de crear experiencias acordes a sus intereses y necesidades. Estas estrategias no solo fomentan el aprendizaje a través del juego, sino que también promueven el desarrollo integral del niño, ya que estimulan la creatividad, la curiosidad y la socialización (Figueroa, 2022).

Según el MINEDU (2015), el juego es un componente fundamental en el proceso educativo, ya que permite a los niños explorar su entorno, experimentar y aprender de manera activa, al incorporar estrategias lúdicas en el aula, se facilita un aprendizaje significativo que se adapta a las diversas formas de aprendizaje de los estudiantes, fortaleciendo así su capacidad para resolver problemas y trabajar en equipo. A diferencia del juego, que se centra en la diversión, las estrategias lúdicas se integran intencionalmente en el proceso educativo para promover habilidades sociales, creatividad y resolución de problemas.

Asimismo, las actividades sugeridas para el nivel inicial, como:

- “Decoro mi nombre”
- “Dibujo con mis amigos”
- “Buscando mi lugar”
- “Busco mi par”

Son ejemplos de cómo se pueden utilizar estas dinámicas en el aula, estas actividades no solo permiten que los niños expresen su creatividad y se relacionen con sus compañeros, sino que también fortalecen su autoestima y habilidades sociales (Ministerio de Educación del Perú, 2015). Al combinar el juego con el aprendizaje, las estrategias lúdicas favorecen una experiencia educativa integral, adaptándose a las necesidades emocionales y cognitivas de cada niño

### **Importancia de los juegos**

El juego es una actividad innata en los seres humanos, especialmente durante la etapa de 0 a 6 años, representa un motor fundamental para el desarrollo humano y es una necesidad

básica en la infancia (Molaguero, 2021). Según el autor el juego es esencial para el desarrollo integral del niño, ya que está intrínsecamente relacionado con otras dimensiones del crecimiento humano, como la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje social.

Además, el juego contribuye al aprendizaje de la convivencia y la comprensión de las emociones propias y de los demás. Al interactuar con compañeros y participar en actividades grupales, los niños construyen vínculos sociales y mejoran su comunicación, lo que favorece su desarrollo integral y el bienestar general.

### **Tipos de juego**

Molaguero (2021) existen distintos tipos de juegos que pueden ser aplicables dentro del aula de Educación Infantil, pero nosotros nos queremos centrar en cuatro grandes bloques, que aunque se expliquen de forma separada, están influenciados entre sí:

1. En función de su desarrollo evolutivo.
2. En función de la existencia de reglas o no.
3. En función del número de participantes.
4. En función de la capacidad a desarrollar.

#### ***1. En función de su desarrollo evolutivo.***

Desde el punto de vista del desarrollo evolutivo, los niños utilizan el juego como un medio esencial para aprender, disfrutar y comunicarse, a medida que crecen, la complejidad del juego aumenta al incorporar nuevos desafíos y normas; se pueden identificar varias etapas: inicialmente, el juego motor permite a los niños explorar su cuerpo a través de acciones simples. Luego, el juego simbólico fomenta la imaginación al permitirles crear situaciones o representar objetos ausentes. Finalmente, el juego de reglas implica la aceptación de normas, lo que agrega un nivel de complejidad, además, se pueden clasificar los juegos en función de su contexto y las habilidades que promueven, como la manipulación de objetos, la planificación de acciones y la resolución de problemas, favoreciendo así el desarrollo del razonamiento.

#### ***3. En función de la existencia de reglas.***

Se pueden distinguir entre juegos reglados y no reglados, los juegos no reglados, que predominan hasta los dos años, se caracterizan por ser espontáneos y pueden incluir diversas modalidades, aunque no se explorarán en detalle en esta propuesta didáctica. Por otro lado,

los juegos reglados surgen una vez superada esta etapa inicial y están estructurados por normas que guían la actividad, lo que puede aumentar la complejidad y motivar a los niños a buscar estrategias de resolución dentro de los límites establecidos.

La presencia de reglas determina el propósito del juego, guiando al niño hacia un fin específico y complicando su proceso al exigirle estrategias de resolución dentro de un marco normativo.

- **Juegos no reglados.** Aparecen hasta los dos años y se dividen en varias categorías, como funcionales, hedonísticos, novedosos, de destrucción, de desorden y de arrebato, estos juegos no tienen estructura ni reglas fijas.
- **Juegos reglados.** Se desarrollan después de la etapa anterior, adquiriendo estructura y reglas. Incluyen:

*Juegos simbólicos, imitativos o figurativos.* Los niños imitan situaciones de su entorno familiar o escolar, lo que favorece la imaginación y la comprensión de relaciones sociales.

*Juegos de construcción.* Estimulan la coordinación motriz fina y gruesa, así como la creatividad al manipular materiales para crear objetos o estructuras, también fortalecen la planificación, la concentración y la atención, al requerir pasos secuenciales y organización.

*Juegos de regla arbitraria.* No siguen un orden establecido y permiten a los niños modificar las normas según sus preferencias, fomentando la negociación, la toma de decisiones y la adaptación a cambios durante la actividad.

*Juegos sociales y de competición.* Estimulan el juego en grupo, fomentando habilidades sociales y cooperación, además, enseñan a respetar turnos, aceptar resultados y trabajar para alcanzar objetivos comunes

*Juegos de proeza.* A partir de los siete años, estos juegos permiten a los niños demostrar habilidades físicas, superar retos y gestionar emociones como el entusiasmo o la frustración, también contribuyen al desarrollo de la autoconfianza y la perseverancia.

**3. En función del número de participantes.** Los juegos se dividen en individuales y grupales, los juegos individuales se enfocan en el desarrollo de habilidades motrices, ya sea finas, como la escritura, o gruesas, donde los niños exploran su propio cuerpo a través de

desafíos. Por otro lado, los juegos grupales fomentan la interacción social y el trabajo en equipo.

En los juegos individuales, el niño resuelve situaciones por sí solo, mientras que en los juegos grupales, aprende a trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común.

- ***Juegos individuales.*** Se centran en actividades que fomentan la motricidad fina o gruesa, permitiendo al niño conocer sus capacidades.
- ***Juegos grupales. Se clasifican en:***

*Juegos asociativos.* Sin jerarquía ni roles, estos juegos se enfocan en la diversión y el disfrute.

*Juegos competitivos.* El objetivo es ganar, ya sea individualmente o como grupo.

*Juegos cooperativos.* Los participantes comparten normas y responsabilidades, lo que fomenta la empatía y reduce el egocentrismo. Estos juegos ayudan a desarrollar habilidades de liderazgo, comunicación y convivencia.

## **Tipos de juego según la capacidad que se desarrolla**

### **A. Juego psicomotor**

Según Mozos et al. (2010), está relacionado con la conexión entre los procesos mentales y las actividades motoras, favoreciendo el desarrollo físico a través del movimiento y la acción corporal, dentro de esta categoría, encontramos los siguientes tipos de juegos:

- ***Juegos sensoriales y perceptivos.*** Estos juegos permiten a los niños explorar texturas, colores, sonidos y olores, fortaleciendo la integración sensorial y facilitando la comprensión de su espacio y objetos, asimismo, contribuyen a la concentración y la atención, al requerir que el niño distinga detalles específicos durante la actividad.
- ***Juegos motores.*** Estos juegos incluyen actividades de equilibrio, desplazamiento, saltos y manipulación de objetos que fortalecen tanto la motricidad fina como gruesa, de otro lado, fomentan la autoconfianza al permitir que los niños superen retos físicos y desarrollen control sobre su propio cuerpo, además de facilitar la socialización cuando se realizan en grupo.

## **B. Juego cognitivo**

Para Mozos et al. (2010), está enfocado en el desarrollo de las habilidades intelectuales. Dentro de este tipo de juego, se encuentran varias modalidades:

- Juegos de manipulación y construcción, que estimulan la creatividad, la atención y la concentración.
- Juegos de experimentación, que incentivan el descubrimiento y la manipulación activa de objetos o situaciones.
- Juegos de atención y memoria, que favorecen la capacidad de observación y mejoran la concentración.
- Juegos lingüísticos, que ayudan a desarrollar la comunicación verbal, amplían el vocabulario y mejoran la capacidad expresiva.
- Juegos imaginativos, que potencian la representación mental de situaciones, promueven la creatividad y desarrollan habilidades para resolver problemas.

## **C. Juego social**

Se realiza en grupo y es clave para el fomento de las relaciones interpersonales, la integración en el grupo y el proceso de socialización. Los principales juegos sociales incluyen (Mozos et al., 2010):

- Juegos simbólicos, que permiten a los niños simular situaciones o personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en ese momento, permitiendo a los jugadores imaginar y actuar como si fueran otra persona o situación.
- Juegos de reglas, donde existen normas que los jugadores deben seguir para alcanzar el objetivo del juego.
- Juegos cooperativos, en los que se requiere trabajar en equipo para lograr un fin común, promoviendo la colaboración y el trabajo en grupo.

## **D. Juego afectivo**

El juego afectivo involucra emociones y sentimientos, permitiendo el desarrollo de la autoestima y el autoconcepto (Mozos et al., 2010). En la infancia, los juegos afectivos más destacados son:

- Juegos de rol o dramáticos, que ayudan a los niños a desarrollar su mundo emocional, permitiéndoles superar tensiones y frustraciones al representar diversas situaciones.
- Juegos de autoestima, que refuerzan la percepción positiva de uno mismo y fomentan la valoración personal.

### **3.1.1. Fundamentación teórica sobre inteligencia emocional**

#### **a) Teorías de la inteligencia emocional**

##### **1. Teoría de las inteligencias múltiples.**

Gardner propuso la teoría de las inteligencias múltiples, que sugiere que no existe una única inteligencia, sino diversas formas de inteligencia que los individuos pueden poseer en distintos grados. En este contexto, la inteligencia emocional se destaca como una de las dimensiones cruciales, ya que involucra la habilidad para reconocer y manejar las emociones propias y ajenas.

- **Inteligencia intrapersonal.** Esta habilidad permite a los individuos reconocer y entender sus propias emociones, motivaciones y deseos. Una buena autoconciencia favorece la autorreflexión y la regulación emocional, esenciales para un desarrollo equilibrado.
- **Inteligencia interpersonal.** Esta dimensión se refiere a la capacidad de entender y relacionarse con los demás, lo que incluye la empatía y la comunicación efectiva. Los niños que desarrollan esta inteligencia pueden construir relaciones saludables y colaborar de manera efectiva.

La teoría de Gardner proporciona un marco amplio y accesible para entender la importancia de la inteligencia emocional en el desarrollo infantil, al reconocer que existen diferentes formas de inteligencia, se enfatiza la necesidad de educar a los niños en un entorno que fomente tanto su autoconocimiento como sus habilidades sociales.

##### **2. Modelo de habilidades de inteligencia emocional.**

El modelo de Mayer y Salovey, desarrollado en su artículo seminal de 1990, conceptualiza la inteligencia emocional como un conjunto de habilidades que se dividen en cuatro ramas: percepción emocional, uso de las emociones, comprensión emocional y regulación emocional, cada una de estas habilidades es interdependiente y juega un papel

crítico en la forma en que los individuos manejan sus emociones y se relacionan con los demás.

- **Percepción emocional.** Esta habilidad permite a las personas reconocer y expresar sus propias emociones y las de los demás, es esencial para la empatía, ya que se basa en la capacidad de leer señales emocionales, como el lenguaje corporal y la expresión facial.
- **Uso de las emociones.** Aquí, las emociones se utilizan para facilitar el pensamiento y resolver problemas, por ejemplo, una emoción como la alegría puede motivar a una persona a crear, mientras que una emoción negativa puede servir como un indicador de que se necesita un cambio.
- **Comprensión emocional.** Esta rama implica la capacidad de analizar y comprender las emociones, así como sus causas y consecuencias, este entendimiento ayuda a anticipar cómo ciertas emociones pueden influir en el comportamiento de uno mismo y de los demás.
- **Regulación emocional.** La regulación emocional se refiere a la habilidad de manejar y responder a las emociones de manera efectiva, esto incluye estrategias para disminuir la ansiedad, controlar la ira y fomentar emociones positivas.

Este modelo proporciona un enfoque práctico y aplicable para enseñar y desarrollar habilidades emocionales, al dividir la inteligencia emocional en habilidades específicas, se facilita la identificación de áreas en las que los niños pueden necesitar apoyo, lo que es crucial en un entorno educativo.

### 3. *Modelo de competencias emocionales.*

Goleman popularizó el concepto de inteligencia emocional en su libro “Inteligencia emocional” de (1995), argumentando que esta forma de inteligencia es tan importante, si no más, que el coeficiente intelectual en la determinación del éxito personal y profesional. Goleman identificó cinco competencias significantes que forman la base de la inteligencia emocional:

- **Autoconciencia.** La habilidad para reconocer y comprender las propias emociones y cómo estas afectan el comportamiento. Goleman subraya que la

autoconciencia es fundamental para la autorreflexión y la toma de decisiones efectivas.

- **Autoregulación.** Implica la capacidad de controlar las emociones y respuestas, así como la flexibilidad para adaptarse a las circunstancias. El autor señala que aquellos con alta autoregulación son capaces de manejar el estrés y actuar de manera responsable, lo que les permite establecer relaciones más saludables.
- **Motivación.** Esta competencia se refiere a la capacidad de usar las emociones para alcanzar metas, manteniendo una actitud positiva incluso ante desafíos. Goleman argumenta que la motivación intrínseca es vital para la perseverancia y el logro.
- **Empatía.** La empatía permite a los individuos comprender las emociones de los demás y responder adecuadamente. El autor destaca su importancia en la construcción de relaciones y en la resolución de conflictos, así como en la capacidad de liderar.
- **Habilidades Sociales.** Estas sirven para interactuar y comunicarse de manera efectiva, las habilidades sociales son necesarias para establecer relaciones, liderar equipos y trabajar colaborativamente.

Este autor ofrece una perspectiva que conecta la inteligencia emocional con el éxito en la vida, al enfatizar las competencias específicas que componen la inteligencia emocional, su modelo se convierte en una guía valiosa para educadores y padres que buscan desarrollar estas habilidades en los niños.

#### **4. Teoría del Aprendizaje Socioemocional (CASEL).**

Ha desarrollado un enfoque que integra el aprendizaje socioemocional en la educación. Esta teoría resalta cinco áreas que son fundamentales para el desarrollo emocional y social de los niños:

- **Autoconciencia.** La habilidad de reconocer las propias emociones y comprender cómo estas afectan los pensamientos y acciones. Fomentar la autoconciencia es vital para que los niños comprendan sus propias reacciones y motivaciones.
- **Autogestión.** Implica la capacidad de manejar las emociones, establecer objetivos y asumir responsabilidad por las propias acciones, esta habilidad es

crucial para el éxito personal y académico, permitiendo a los niños responder de manera apropiada a diferentes situaciones.

- **Conciencia social.** Se refiere a la capacidad de comprender y reaccionar ante las emociones de los demás, la conciencia social fomenta la empatía y ayuda a los niños a construir relaciones positivas.
- **Habilidades de relación.** Incluyen la capacidad de establecer y mantener relaciones saludables, así como la habilidad para resolver conflictos de manera constructiva, estas habilidades son esenciales para la convivencia y el trabajo en equipo.
- **Toma de decisiones responsable.** Implica hacer elecciones éticas y constructivas sobre el comportamiento personal y social, esta área se centra en la reflexión y el juicio crítico, permitiendo a los niños evaluar las consecuencias de sus acciones.

La teoría de CASEL es integral y destaca la importancia de un enfoque educativo que incluya el aprendizaje socioemocional, al centrarse en estas áreas, se promueve un ambiente de aprendizaje que no solo apoya el desarrollo emocional, sino que también enriquece la experiencia académica de los estudiantes.

#### **b) Definición de la inteligencia emocional**

Según Salovey y Mayer (1990) citado por Alarcón (2019) en su definición original, proponen que la inteligencia emocional es “la habilidad de percibir, evaluar y expresar emociones; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos que facilitan el pensamiento; la habilidad de comprender emociones y el conocimiento emocional; y la habilidad de regular emociones para promover el crecimiento emocional e intelectual”.

BarOn (1997) citado por Alarcón (2019) define la inteligencia emocional como un conjunto de habilidades, competencias y conocimientos que influyen en nuestra capacidad para enfrentar las demandas y presiones del entorno. En su modelo, la inteligencia emocional se mide a través del “Bar-On Emotional Quotient Inventory” (EQ-i), que incluye cinco componentes principales: intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo del estrés y estado de ánimo en general.

Goleman (1998) citado por Velásquez et al. (2024), da a conocer que la inteligencia emocional se compone de cinco componentes que actúan como competencias fundamentales

en la interacción del individuo consigo mismo y con los demás: autoconciencia, autorregulación, automotivación, empatía y habilidades sociales. Estos componentes permiten al individuo conocerse mejor, identificando sus fortalezas y debilidades, lo que facilita la regulación de sus reacciones ante diferentes estímulos y el mantenimiento de la calma en situaciones desafiantes. Al practicar la empatía, una persona no solo comprende los sentimientos ajenos, sino que también mejora su capacidad para comunicarse y relacionarse efectivamente, así, quien desarrolle estas competencias tendrá mayores posibilidades de sobresalir en su inteligencia emocional, contribuyendo a relaciones más saludables y a un desarrollo personal más integral.

En el contexto educativo, el desarrollo de la inteligencia emocional es fundamental, ya que influye en el aprendizaje, el comportamiento y el bienestar emocional de los estudiantes, contribuyendo a un ambiente más positivo y propicio para el desarrollo integral.

A continuación se detallan los 5 componentes mencionados por el autor:

***Intrapersonal.*** Este componente se refiere a la capacidad de entender y gestionar las propias emociones. Implica el reconocimiento de las emociones en uno mismo, así como la habilidad para regularlas y utilizarlas de manera constructiva, una buena inteligencia intrapersonal permite a las personas identificar sus fortalezas y debilidades emocionales, lo que facilita el autoconocimiento y la autoconfianza. La gestión adecuada de las emociones internas no solo contribuye al bienestar personal, sino que también mejora la toma de decisiones y la resolución de problemas.

***Interpersonal.*** Este componente abarca la habilidad de comprender y relacionarse efectivamente con los demás. Involucra la empatía, la comunicación efectiva y la capacidad para construir y mantener relaciones saludables, las personas con habilidades interpersonales bien desarrolladas son capaces de leer las emociones y señales sociales de los demás, lo que les permite responder de manera adecuada y construir conexiones significativas. Esta habilidad es crucial en contextos como el trabajo en equipo, la educación y cualquier situación que requiera colaboración.

***Adaptabilidad.*** Se refiere a la capacidad de ajustarse a nuevas situaciones, desafíos y cambios en el entorno, este componente implica no solo la flexibilidad emocional, sino también la capacidad de evaluar y modificar las propias respuestas ante situaciones imprevistas. Las personas adaptables son capaces de afrontar la adversidad con resiliencia, manteniendo una mentalidad positiva y una disposición para aprender de las experiencias.

La adaptabilidad es esencial en un mundo en constante cambio y es un predictor importante del éxito personal y profesional.

**Manejo del estrés.** Este componente se centra en las estrategias y habilidades necesarias para manejar el estrés y mantener la estabilidad emocional en situaciones difíciles, involucra el reconocimiento de las fuentes de estrés y la implementación de técnicas para mitigarlo, como la meditación, el ejercicio físico o la gestión del tiempo. Una buena capacidad de manejo del estrés no solo ayuda a prevenir el agotamiento emocional, sino que también favorece la salud mental y el bienestar general, permitiendo a las personas afrontar los desafíos con una mayor claridad y efectividad.

**Estado de ánimo general.** Implica la evaluación de la satisfacción vital y el equilibrio emocional, un estado de ánimo positivo está asociado con una mayor motivación, productividad y bienestar, mientras que un estado de ánimo negativo puede influir en la salud mental y la calidad de vida. Este componente también abarca la capacidad de experimentar emociones positivas y la habilidad para recuperarse de las emociones negativas, lo que contribuye a una vida más plena y satisfactoria.

Goleman (2022) define la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer, comprender y manejar tanto nuestras propias emociones como las de los demás, esta habilidad se contrapone a la noción tradicional del coeficiente intelectual, que se centra únicamente en la inteligencia cognitiva. La IE implica habilidades que son esenciales para la vida cotidiana, como la empatía, la autorregulación y la interacción social, Goleman argumenta que estas habilidades no solo afectan nuestras relaciones personales, sino que también son fundamentales para el éxito profesional y el bienestar general.

### c) Componentes de la Inteligencia Emocional

Goleman (2022) desglosa la IE en cinco componentes fundamentales:

**Autoconciencia.** Esta habilidad permite a las personas reconocer sus emociones en el momento en que ocurren. La autoconciencia implica una profunda introspección y reflexión sobre cómo nuestras emociones afectan nuestros pensamientos y comportamientos. Goleman determina que la autoconciencia es la base para el crecimiento personal, ya que facilita la identificación de áreas que necesitan mejora.

**Autorregulación.** Este componente se refiere a la capacidad de controlar y gestionar las emociones de manera efectiva, las personas con buena autorregulación son capaces de manejar impulsos y emociones negativas, lo que les permite tomar decisiones más

informadas y mantener relaciones saludables. Goleman enfatiza que la autorregulación incluye la adaptabilidad y la capacidad de gestionar el estrés, lo que es esencial en entornos laborales dinámicos.

**Motivación.** La motivación intrínseca, según Goleman, es crucial para alcanzar objetivos a largo plazo, las personas con alta IE encuentran satisfacción en su trabajo y persiguen metas personales por razones internas, no por recompensas externas. Esta motivación les ayuda a perseverar ante desafíos y a mantener un enfoque positivo, lo que se traduce en un mayor éxito personal y profesional.

**Empatía.** La empatía es la capacidad de entender y compartir los sentimientos de los demás. Goleman sostiene que esta habilidad es fundamental para construir relaciones significativas y efectivas; la empatía permite a las personas responder adecuadamente a las emociones ajenas, lo que fomenta un ambiente de colaboración y comprensión en grupos y equipos.

**Habilidades sociales.** Este componente abarca la capacidad de manejar relaciones y establecer conexiones con otras personas, las habilidades sociales incluyen la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la construcción de redes sociales. Goleman argumenta que las personas con altas habilidades sociales son capaces de influir en otros y liderar de manera efectiva, lo que es vital en contextos profesionales.

#### **d) Importancia de la inteligencia emocional**

La inteligencia emocional (IE) se define como la capacidad de entender, utilizar y gestionar nuestras propias emociones de manera efectiva, lo que nos permite reducir el estrés, comunicar con claridad, empatizar y resolver conflictos (García, 2021).

Según Rosero et al. (2021) la gestión emocional es fundamental para forjar relaciones saludables en diversos entornos, incluyendo el familiar, escolar y laboral, una alta inteligencia emocional permite a los individuos practicar la autocrítica positiva, facilitando una autoevaluación constructiva que fomenta el crecimiento personal y la adaptación a nuevas circunstancias.

**Desarrollo personal.** Permite a los niños identificar y expresar sus emociones de manera adecuada, aprender a reconocer lo que sienten les ayuda a gestionar sus reacciones, lo que es esencial para su bienestar emocional y mental. Esta autoconciencia les proporciona herramientas para afrontar situaciones estresantes y resolver conflictos de forma efectiva.

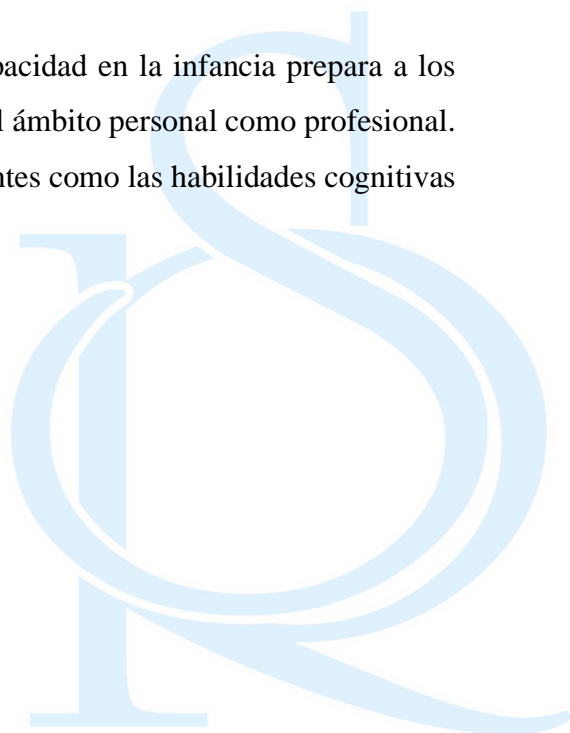
**Habilidades sociales.** Los niños que desarrollan inteligencia emocional desde una edad temprana tienden a establecer relaciones más saludables y positivas, la capacidad de empatizar con sus compañeros les permite entender y respetar las emociones de los demás, promoviendo un ambiente de colaboración y apoyo. Esto es crucial en el contexto escolar, donde la interacción social es constante.

**Resolución de conflictos.** La inteligencia emocional fomenta habilidades de resolución de conflictos al enseñar a los niños a manejar sus emociones y a comunicarse efectivamente; en lugar de reaccionar de manera impulsiva ante un desacuerdo, los niños emocionalmente inteligentes son más propensos a buscar soluciones constructivas y a negociar de manera pacífica.

**Rendimiento académico.** Existen estudios que sugieren que los niños con alta inteligencia emocional tienden a tener un mejor rendimiento académico. Esto se debe a que la gestión emocional eficaz les permite concentrarse mejor, mantener la motivación y adaptarse a los cambios en el entorno escolar. La capacidad de autorregulación también les ayuda a establecer y alcanzar metas académicas.

**Bienestar general.** La inteligencia emocional está estrechamente relacionada con la salud mental, fomentar la inteligencia emocional en los niños ayuda a prevenir problemas como la ansiedad y la depresión en la infancia, un niño que comprende y gestiona sus emociones tiene una mejor probabilidad de desarrollar una autoimagen positiva y una mayor resiliencia ante los desafíos de la vida.

**Preparación para el futuro.** Fomentar esta capacidad en la infancia prepara a los niños para enfrentar las demandas del futuro, tanto en el ámbito personal como profesional. Las habilidades emocionales se consideran tan importantes como las habilidades cognitivas en la actualidad.



### **3.2. Definición de términos**

#### ***a) Autoconciencia***

La autoconciencia es la habilidad de reconocer y comprender las propias emociones, pensamientos y comportamientos. Permite a las personas identificar sus fortalezas, debilidades y motivaciones internas. En los niños, esta capacidad es fundamental para el desarrollo personal, la autorreflexión y la toma de decisiones adecuadas.

#### ***b) Automotivación***

Es la habilidad de impulsarse a uno mismo hacia el logro de metas y objetivos personales. Implica mantener la perseverancia, la energía y una actitud positiva frente a los desafíos. En el ámbito educativo, la automotivación fomenta el esfuerzo constante, la curiosidad y el deseo de aprender.

#### ***c) Autorregulación***

Consiste en la capacidad de manejar y controlar las propias emociones, impulsos y comportamientos ante diversas situaciones. Permite mantener la calma, tomar decisiones adecuadas y responder de forma constructiva ante los retos. En los niños, la autorregulación favorece la convivencia y el autocontrol emocional.

#### ***d) Empatía***

Es la capacidad de comprender y compartir los sentimientos de los demás, poniéndose en su lugar y respondiendo de manera sensible y respetuosa. La empatía es esencial para construir relaciones saludables, fomentar la solidaridad y desarrollar la comunicación afectiva.

#### ***e) Estrategias lúdicas***

Son actividades diseñadas para fomentar el aprendizaje y el desarrollo emocional de los niños, basadas en sus intereses, espontaneidad y necesidad de exploración. Estas estrategias se integran en el entorno educativo para promover un aprendizaje activo, significativo y placentero, que estimula tanto las habilidades cognitivas como las socioemocionales.

#### ***f) Habilidades sociales***

Son un conjunto de competencias que permiten a las personas interactuar de manera efectiva, respetuosa y cooperativa con los demás. Incluyen la comunicación asertiva, la colaboración, la empatía y la resolución de conflictos. En la infancia, las habilidades sociales son esenciales para el trabajo en grupo y la convivencia armónica.

***g) Inteligencia emocional***

Es la capacidad de reconocer, comprender y gestionar las propias emociones, así como las emociones de los demás. Esta habilidad permite establecer relaciones interpersonales saludables, tomar decisiones responsables y afrontar las dificultades con equilibrio. En el contexto educativo, la inteligencia emocional es clave para el desarrollo integral del niño.

***h) Juego tradicional***

El juego tradicional comprende un conjunto de actividades lúdicas transmitidas de generación en generación, que reflejan la identidad cultural y los valores sociales de una comunidad. Estos juegos, como “la soga”, “las canicas” o “la rayuela”, favorecen el desarrollo físico, cognitivo y emocional de los niños, fortaleciendo la cooperación, el respeto por las normas, la tolerancia y la aceptación de la derrota. Además, promueven la creatividad, la comunicación y la integración social, convirtiéndose en un recurso pedagógico valioso para estimular la inteligencia emocional en la infancia.

***i) Juegos***

Los juegos son actividades recreativas que permiten a los niños explorar su entorno, expresar emociones y desarrollar diversas habilidades a través de la diversión. Estas experiencias lúdicas contribuyen al aprendizaje significativo, al bienestar emocional y al fortalecimiento de la imaginación y la socialización.

***j) Juegos grupales***

Son actividades que involucran a varios niños y fomentan la colaboración, el trabajo en equipo y la interacción social. A través de estas dinámicas, los participantes aprenden a comunicarse, respetar turnos, compartir responsabilidades y resolver conflictos de manera pacífica y constructiva.

***k) Juegos individuales***

Son actividades en las que un niño participa de manera autónoma, lo que le permite explorar su creatividad, concentración y sentido de logro personal. Estas experiencias promueven el autoconocimiento, la independencia y la autorregulación emocional.

## PARTE II

### 2. MARCO METODOLÓGICO

#### 4.1. Hipótesis de la Investigación

##### 4.1.1. *Hipótesis general*

El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

##### 4.1.2. *Hipótesis específicas*

- El juego tradicional influye significativamente en la comprensión emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.
- El juego tradicional influye significativamente en la regulación emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.
- El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la empatía en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

#### 4.2. Variables de la investigación

##### 4.2.1. *Variable independiente / variable de estudio 1.*

Juego tradicional

###### **Dimensiones:**

- Juego como ejercicio complementario
- Juego de mejoramiento
- Juego cognoscitivo

##### 4.2.2. *Variable dependiente / variable de estudio 2.*

Inteligencia emocional

###### **Dimensiones:**

- Comprensión emocional
- Regulación emocional
- Empatía



### 4.2.3. Operacionalización de variables

**Tabla 1**

*Matriz de operacionalización de variables*

TEMA: “EL JUEGO TRADICIONAL PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL JARDÍN MARISCAL GAMARRA, CUSCO 2025”					
VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de valores
Juego tradicional (intercultural)	Según Escobar y Mamani (2016), citado por Sánchez (2021), a través de estos juegos, los niños no solo se divierten, sino que también aprenden sobre las raíces y la cultura de su comunidad, de manera divertida y accesible; estos juegos son fundamentales para mantener vivas las tradiciones, y se transmiten de generación en generación, convirtiéndose en un verdadero tesoro cultural.	el juego tradicional se entiende como aquellas actividades lúdicas que los niños realizan dentro de su contexto cultural, con el propósito de aprender sobre sus raíces y tradiciones.	Juego como ejercicio complementario	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Demuestra agilidad</li> <li>–Crea movimientos</li> </ul>	Nominal –Si –No –A veces
			Juego de mejoramiento	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Muestra autonomía</li> <li>–Ayuda a sus amigos</li> </ul>	
			Juego cognoscitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>–Propone juegos</li> <li>–Imita</li> <li>–Cantidades</li> <li>–Ubica el cuerpo</li> </ul>	

Inteligencia emocional	De acuerdo con Goleman (Jiménez, 2019) citado por Sánchez (2021), la inteligencia emocional es la capacidad de reconocer nuestras propias emociones y las de los demás, así como de gestionar esas emociones de manera efectiva; esta habilidad no solo nos ayuda a comprendernos a nosotros mismos, sino también a tener relaciones más saludables y manejar mejor las situaciones que se nos presentan en la vida cotidiana.	Se considera como la capacidad que tienen los niños para identificar, comprender y gestionar sus emociones, así como para relacionarse con los demás de manera adecuada.	Comprensión emocional	–Acepta sin reclamo la derrota del juego	Regulación emocional	–Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acatan. –Acepta su turno en el juego sin protestar.	Ordinal	Empatía	–Muestra afecto a sus compañeros en el juego. –Reconoce los estados de ánimo de sus compañeros.	–Inicio	–Proceso	–Logro previsto
------------------------	--	--	-----------------------	--	----------------------	--	---------	---------	--	---------	----------	-----------------

*Nota:* Elaboración propia

### **4.3. Método de investigación**

#### **4.3.1. Enfoque de investigación**

En esta investigación, se optó por el enfoque cuantitativo debido a su capacidad para proporcionar datos objetivos y medibles sobre el juego tradicional y su impacto en la inteligencia emocional de los niños del nivel inicial. Este enfoque permite analizar la relación entre las variables de estudio de manera clara y precisa, facilitando la identificación de patrones y tendencias que puedan informar futuras intervenciones educativas.

Según Hernández et al. (2018) el enfoque cuantitativo se caracteriza por la recopilación y análisis de datos numéricos, lo que permite dar respuestas a preguntas de investigación y probar hipótesis preformuladas. Este método se basa en mediciones y conteos, a menudo utilizando estadísticas para identificar patrones en los comportamientos poblacionales.

#### **4.3.2. Tipo de investigación**

Hernández et al. (2018) señalan que el tipo de investigación aplicada se fundamenta en el tipo básico o puro, orientándose hacia la resolución de problemas prácticos. Esta modalidad se basa en hallazgos y descubrimientos que permiten alcanzar los objetivos del estudio, y es comúnmente utilizada en campos como la medicina y la ingeniería.

En el contexto de esta investigación, se seleccionó el tipo de investigación aplicada, ya que se buscó abordar y resolver una problemática específica relacionada con el juego y su influencia en la inteligencia emocional de los niños del nivel inicial. Al centrar la atención en la aplicación de teorías y conceptos a situaciones reales, esta investigación tuvo el potencial de generar soluciones prácticas que mejoren las prácticas educativas y promuevan el desarrollo emocional de los alumnos.

#### **4.3.3. Alcance o nivel de investigación**

La presente investigación se clasificó como de nivel explicativo, ya que tuvo como objetivo analizar la influencia del juego, como variable independiente, sobre el desarrollo de la inteligencia emocional, considerada como variable dependiente, en niños de 5 años. Este nivel de investigación permitió identificar cómo la implementación de juegos específicos afectará el desarrollo emocional de los niños, promoviendo habilidades como el reconocimiento y la gestión de sus emociones. A través de un diseño experimental, se evaluaron las sesiones de estrategias lúdicas y su impacto en la inteligencia emocional,

buscando ofrecer una comprensión clara de cómo estas actividades influyeron en el bienestar emocional y social de los niños.

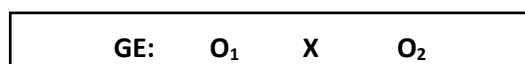
#### **4.3.4. Diseño de investigación**

Hernández et al. (2018) definen el diseño experimental como un proceso cuya principal característica es verificar cuantitativamente la relación causal entre variables. Este enfoque implica la manipulación o control de la variable independiente, así como la elaboración de un plan de acción que se desarrolla por etapas.

En esta investigación, se optó por un diseño preexperimental. Según Hernández et al. (2018), un diseño es considerado preexperimental cuando hay bases suficientes para inferir causalidad, aunque con un control mínimo y análisis estadísticos apropiados para demostrar las relaciones causales.

Este diseño incluyó un grupo experimental al que se aplicó un pre test antes de la intervención lúdica y un post test al finalizarla, con el propósito de medir los cambios en la inteligencia emocional de los niños de 5 años. El pre test permitió establecer el punto de partida en las dimensiones de comprensión, regulación y empatía, mientras que el post test permitió evaluar los avances logrados tras la implementación de las estrategias lúdicas. Los formatos completos de los instrumentos se detallaron en el *Anexo 2*.

Esquema del diseño preexperimental:



Donde la interpretación del esquema nos indica que:

GE: Grupo experimental.

O1: Pre Test.

X: Aplicación de la variable independiente.

O2: Post Test.

## **4.4. Población y muestra del estudio**

### **4.4.1. Población**

Según Hernández et al. (2014) la población se define como un “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (p. 174). En el contexto de esta investigación, la población estuvo constituida por los 250 niños que asisten a la I.E.

Mariscal Gamarra en el Cusco, distribuidos en 11 salones durante los turnos de mañana y tarde.

De estos salones, hay cuatro destinados a niños de 4 años, cuatro para niños de 5 años y tres para niños de 3 años. Esta distribución permitió analizar cómo las estrategias lúdicas impactan en el desarrollo de la inteligencia emocional en los diferentes grupos de edad.

**Tabla 2**

*Población de estudio*

Categoría	Salones			
3 años	A	B	C	-
	21	21	21	-
4 años	A	B	C	D
	21	21	21	21
5 años	A	B	C	D
	23	21	21	21
Total	23 niños			

*Nota:* Elaboración propia

#### **4.4.2. Muestra**

De acuerdo con Hernández et al. (2014), la muestra se define como un “subgrupo del universo o población del cual se recolectan los datos y que debe ser representativo de ésta” (p. 173). En esta investigación, se seleccionó un solo salón de 5 años, compuesto por 23 niños. Esta muestra permitió obtener datos significativos sobre el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional, garantizando que los hallazgos sean representativos del grupo de edad específico dentro del contexto del jardín.

En esta investigación se empleó el muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que se trabajará con un grupo específico de 23 niños del salón A. Por ello, para esta investigación fue posible obtener datos de manera más accesible y eficiente, garantizando la viabilidad del estudio, además, al centrarse en un grupo homogéneo en términos de edad y contexto, se facilitará el análisis del impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional, asegurando que los hallazgos sean relevantes.

#### **4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

##### **4.5.1. Técnica de recolección de datos**

En esta investigación, se empleó la técnica de la observación. Para Arias (2012), “la observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos” (p. 69). Esta técnica resultó fundamental para identificar y analizar el comportamiento de los niños durante los juegos, permitiendo una evaluación objetiva de su desarrollo emocional.

##### **4.5.2. Instrumento de recolección de datos**

El instrumento utilizado fue una lista de cotejo. Según Arias (2012), esta herramienta, también denominada lista de control o de verificación, es un medio en el que se establece la ausencia o presencia de algún aspecto o conducta para ser observada. La lista de cotejo permitió registrar de manera sistemática las manifestaciones de inteligencia emocional en los niños durante los juegos, facilitando la recopilación de datos cuantificables que contribuirán al análisis de la influencia de las estrategias lúdicas en su desarrollo.

#### **4.6. Validación y confiabilidad de los instrumentos**

##### **4.6.1. Validación**

La lista de cotejo fue validada por dos expertos: docentes especializados en educación infantil y un psicólogo con experiencia en inteligencia emocional. Los expertos evaluaron la claridad, relevancia y adecuación de los ítems, asegurando que fueran apropiados para niños de 5 años y que midieran de manera efectiva las dimensiones de inteligencia emocional planteadas en la investigación. La evidencia de dicha validación se encuentra documentada en el Anexo 3.

Para más detalles sobre el desarrollo y validación de este instrumento, se puede consultar el trabajo de Sánchez (2021), disponible en el repositorio institucional de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

##### **4.6.2. Confiabilidad**

El instrumento utilizado fue una lista de cotejo elaborada por la investigadora, compuesta por 14 ítems, los cuales estuvieron distribuidos en tres dimensiones de la inteligencia emocional: comprensión emocional, regulación emocional y empatía, esta lista fue diseñada con base en el marco teórico del estudio y adaptada a las características propias de los niños de 5 años. La confiabilidad del instrumento será evaluada mediante la prueba

Alfa de Cronbach, cuyos resultados evidenciaron una adecuada consistencia interna tanto en el pre test como en el post test.

#### **4.7. Técnica de procesamiento de datos**

El tratamiento de los datos se llevó a cabo aplicando la prueba estadística Alfa de Cronbach, con la finalidad de comprobar la confiabilidad del instrumento que fue utilizado en el estudio, este procedimiento se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, utilizando el programa estadístico SPSS versión 26.

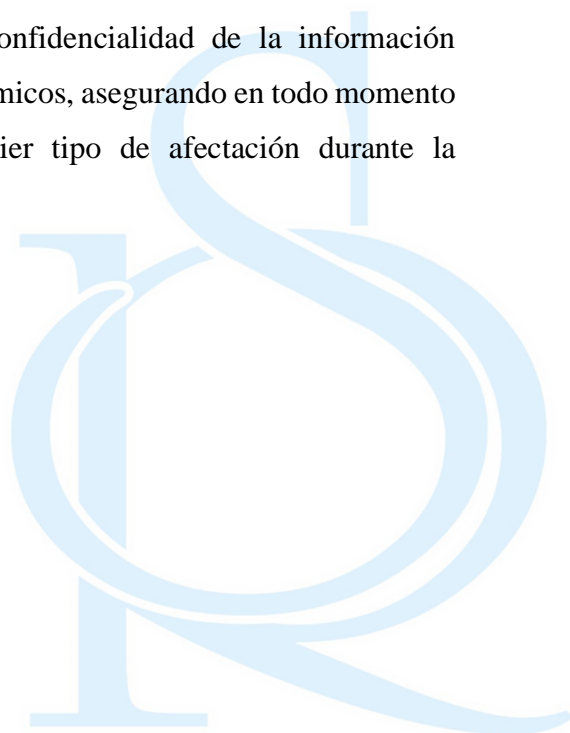
Los resultados se presentaron en dos secciones principales:

Descriptivos, donde se emplearon tablas y gráficos comparativos que mostraron los cambios observados tras la aplicación de los juegos tradicionales, facilitando la visualización de los avances en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños.

Inferenciales, en los cuales se presentaron los resultados agrupados según las dimensiones evaluadas, acompañados de las interpretaciones correspondientes, a fin de brindar una comprensión clara de los efectos de la intervención.

#### **4.8. Aspectos éticos**

En el desarrollo de esta investigación se respetaron los principios éticos que rigen los estudios con personas, especialmente cuando se trabaja con población infantil, se solicitó la autorización formal de la institución educativa, así como el consentimiento informado de los padres de familia, quienes accedieron voluntariamente a que sus hijos participaran en el estudio. Asimismo, se garantizó el anonimato, la confidencialidad de la información obtenida y el uso exclusivo de los datos con fines académicos, asegurando en todo momento el bienestar de los participantes y evitando cualquier tipo de afectación durante la intervención.



## CAPITULO IV: RESULTADOS

### 5.1. Resultados descriptivos

Terminado el procesamiento de la obtención de la información a partir de la ficha de evaluación realizado un antes y después de las sesiones aplicados a los niños de 5 años de la I.E. Mariscal Gamarra en el Cusco, se obtuvieron los siguientes resultados dando respuesta a los objetivos según las dimensiones de la variable:

#### 5.1.1. Resultados con respecto al objetivo específico 1

**Tabla 2**

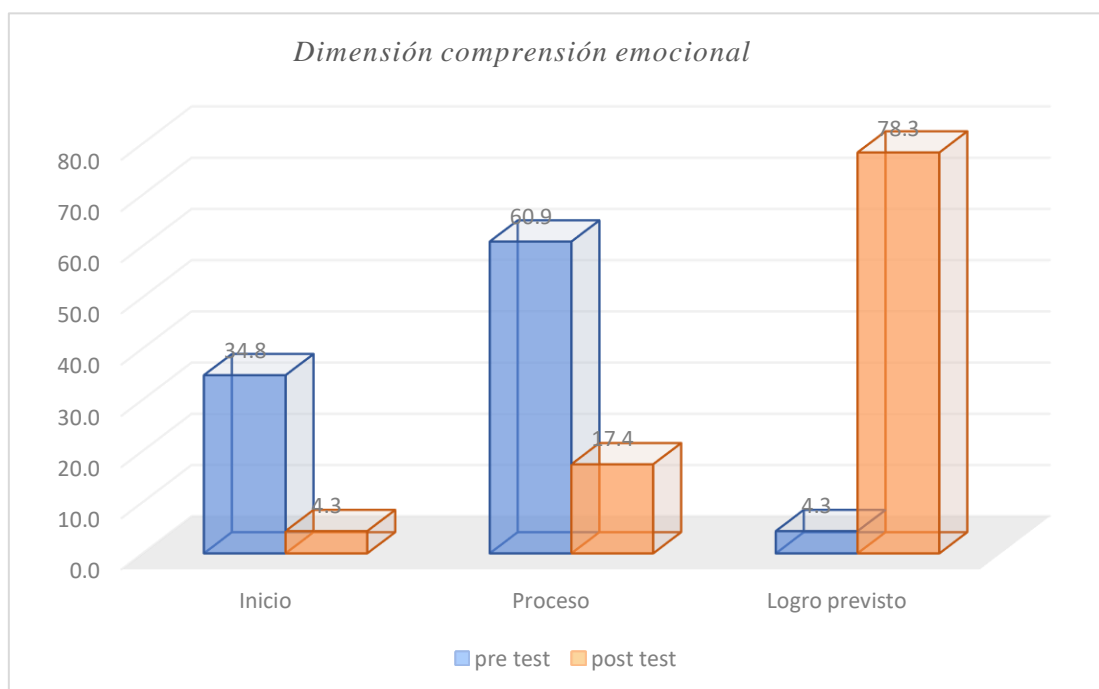
*Desarrollo del pre - post test de la comprensión emocional*

Niveles	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	8	34.8	1	4.3
Proceso	14	60.9	4	17.4
Logro previsto	1	4.3	18	78.3
Total	23	100.0	23	100.0

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

**Figura 1**

*Desarrollo del pre - post test de la comprensión emocional*



*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

### Interpretación:

En la tabla se presentan los resultados obtenidos en el pre test y post test con relación a la comprensión emocional, antes de la aplicación de los juegos tradicionales, se observa que el 34.8% de los niños se encontraba en el nivel de inicio, el 60.9% en proceso y solo el 4.3% en el nivel de logro previsto. Estos resultados muestran que la mayoría de los estudiantes aún tenía dificultades para identificar y comprender emociones.

Después de la implementación de las actividades basadas en juegos tradicionales, los resultados del post test reflejan un cambio significativo: el 78.3% de los niños alcanzó el nivel de logro previsto, mientras que el 17.4% permaneció en proceso y solo el 4.3% se mantuvo en el nivel de inicio, este avance muestra que los juegos tradicionales ayudaron a mejorar el reconocimiento y la expresión emocional en los estudiantes.

A partir de estos resultados, se puede afirmar que los juegos tradicionales influyeron de manera positiva en la mejora de la comprensión emocional en los niños de 5 años, fortaleciendo su desarrollo personal y social dentro del aula.

#### 5.1.2. Resultados con respecto al objetivo específico 2

**Tabla 3**

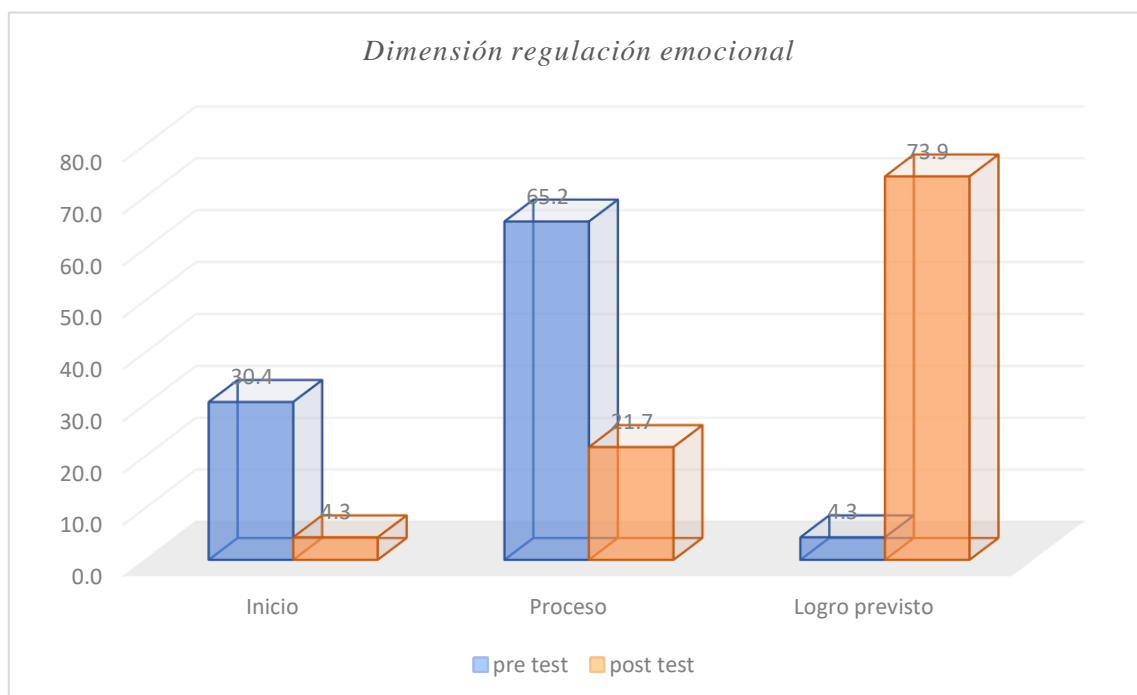
*Desarrollo del pre - post test de la regulación emocional*

Niveles	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	7	30.4	1	4.3
Proceso	15	65.2	5	21.7
Logro previsto	1	4.3	17	73.9
Total	23	100.0	23	100.0

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

**Figura 2**

*Desarrollo del pre - post test de la regulación emocional*



*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

### **Interpretación:**

En la tabla se muestran los resultados del pre test y post test vinculados a la dimensión de regulación emocional, antes de aplicar los juegos tradicionales, el 30.4% de los niños se encontraba en el nivel de inicio, el 65.2% en proceso y únicamente el 4.3% en el nivel de logro previsto, estos datos evidencian que la mayoría de los estudiantes tenía dificultades para controlar sus emociones y seguir normas básicas en el aula.

Tras la aplicación de las actividades basadas en juegos tradicionales, los resultados del post test evidencian mejoras importantes: el 73.9% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro previsto, el 21.7% se ubicó en proceso y solo el 4.3% permaneció en el nivel de inicio, este cambio muestra una mejora en la autorregulación emocional, especialmente en el respeto por los turnos y la aceptación de normas grupales.

Por tanto, se puede afirmar que los juegos tradicionales contribuyeron positivamente en el fortalecimiento de la regulación emocional, permitiendo que los niños desarrollen comportamientos más equilibrados y apropiados para la convivencia en el aula.

### 5.1.3. Resultados con respecto al objetivo específico 3

**Tabla 4**

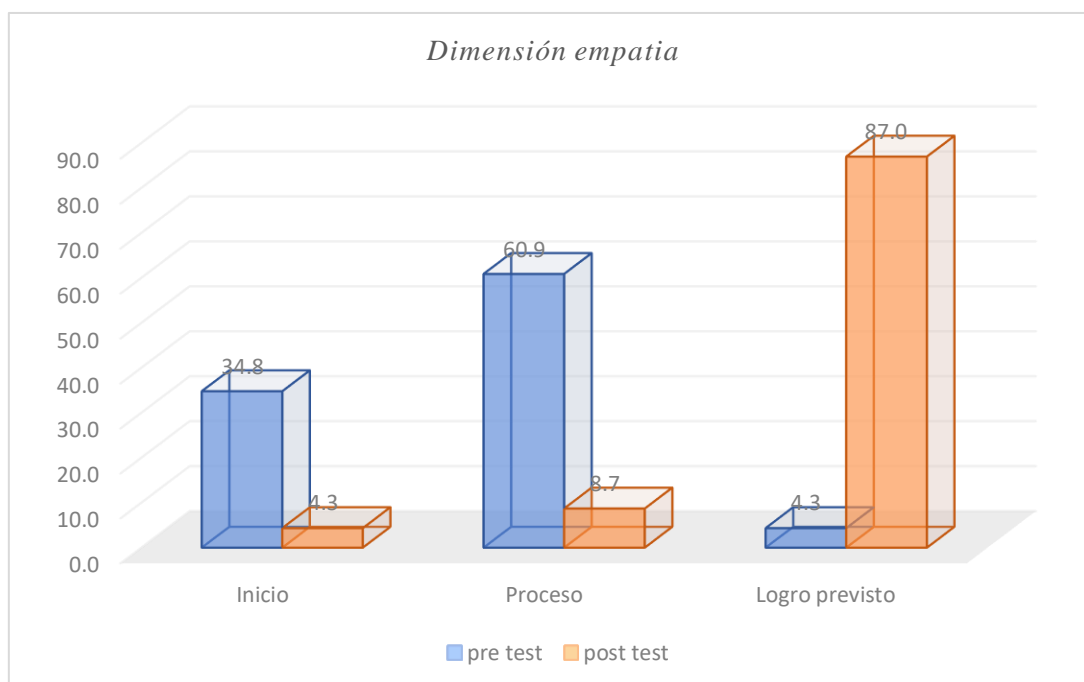
*Desarrollo del pre - post test de la empatía*

Niveles	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	8	34.8	1	4.3
Proceso	14	60.9	2	8.7
Logro previsto	1	4.3	20	87.0
Total	23	100.0	23	100.0

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

**Figura 3**

*Desarrollo del pre - post test de la empatía*



*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

#### **Interpretación:**

En la tabla se presentan los resultados del pre test y post test correspondientes al desarrollo de la empatía, antes de la aplicación de los juegos tradicionales, el 34.8% de los niños se encontraba en el nivel de inicio, el 60.9% en proceso y apenas el 4.3% alcanzaba el nivel de logro previsto, esto muestra que la mayoría de estudiantes tenía dificultades para reconocer emociones ajenas y mostrar actitudes empáticas.

Luego de aplicar las actividades basadas en juegos tradicionales, los resultados del post test evidencian un cambio notable: el 87.0% de los niños alcanzó el nivel de logro previsto, el 8.7% se ubicó en proceso y solo el 4.3% permaneció en el nivel de inicio, esta mejora refleja que los juegos tradicionales favorecieron la capacidad de los niños para ponerse en el lugar del otro y expresar afecto en sus interacciones.

En base a estos resultados, se puede afirmar que los juegos tradicionales influyeron positivamente en el desarrollo de la empatía, promoviendo relaciones más respetuosas y afectivas entre los niños dentro del entorno escolar.

#### 5.1.4. Resultados con respecto al objetivo general

**Tabla 5**

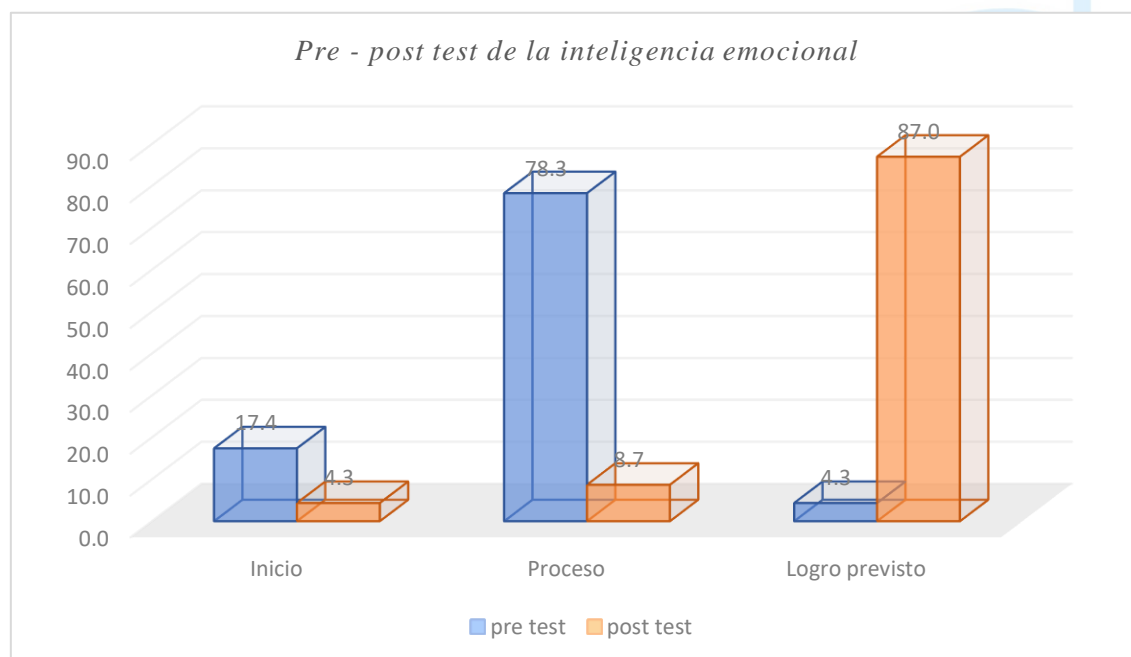
*Desarrollo del pre - post test de la inteligencia emocional*

Niveles	Pre test		Post test	
	F	%	F	%
Inicio	4	17.4	1	4.3
Proceso	18	78.3	2	8.7
Logro previsto	1	4.3	20	87.0
Total	23	100.0	23	100.0

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

**Figura 4**

*Desarrollo del pre - post test de la inteligencia emocional*



*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

### **Interpretación:**

Respecto a los resultados del pre test y post test relacionados con el desarrollo global de la inteligencia emocional, antes de la aplicación de los juegos tradicionales, el 17.4% de los niños se encontraba en el nivel de inicio, el 78.3% en proceso y solo el 4.3% alcanzaba el logro previsto, estos resultados reflejan que la mayoría de los estudiantes aún no desarrollaba adecuadamente sus habilidades emocionales.

Después de la intervención con juegos tradicionales, el 87.0% de los estudiantes logró ubicarse en el nivel de logro previsto, el 8.7% en proceso y apenas el 4.3% permaneció en el nivel de inicio, este cambio evidencia mejoras importantes en el reconocimiento, regulación y expresión de las emociones, así como en la interacción empática con los demás.

Por lo tanto, se puede afirmar que los juegos tradicionales influyeron de manera positiva en el desarrollo integral de la inteligencia emocional, contribuyendo a que los niños se desenvuelvan con mayor seguridad y equilibrio en su entorno escolar.

## **5.2. Resultados Inferenciales**

### **5.2.1. Confiabilidad del instrumento**

**Tabla 6**

*Confiabilidad*

Estadísticas de fiabilidad		
	Alfa de Cronbach	N de elementos
Pre test	,760	23
Post test	,843	23

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

Los resultados del alfa de Cronbach indican que el instrumento mostró una buena consistencia interna, con valores de 0.760 en el pre test y 0.843 en el post test, superando el nivel mínimo aceptable de 0.70 propuesto por autores como Hernández, et al. (2014), lo cual indica que el instrumento presentó una consistencia interna adecuada, esto confirma que los 23 ítems del instrumento fueron confiables para evaluar la inteligencia emocional en ambas aplicaciones

### 5.2.2. Prueba de normalidad

Para determinar la prueba de normalidad se consideró el estadístico Shapiro Wilk dado que el tamaño de muestra es menor a 30

**Tabla 7**

*Prueba de normalidad*

Juegos tradicionales	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Pre test	,412	23	,000
Post test	,620	23	,000

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

### Hipótesis

Ho: Los datos presentan comportamiento normal

Ha: Los datos no presentan comportamiento normal

### Pruebas estadísticas

- Si los datos son normales se hará uso de la Prueba t -Student
- Si los datos no son normales se hará uso de la Prueba de Wilcoxon

### Criterio de decisión

Si  $p < 0.05$  se rechaza Ho y se concluye que los datos no son normales

Si  $p > 0.05$  se acepta Ho y se concluye que los datos son normales.

Prueba de Shapiro-Wilk	Normalidad	Prueba estadística
Si $p > 0.05$	Los datos son normales	T-Student
Si $p < 0.05$	Los datos no son normales	Wilcoxon

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

La prueba de Shapiro-Wilk fue aplicada debido a que el tamaño de la muestra fue menor a 30 participantes, los resultados mostraron un valor de significancia de 0.000 tanto en el pre test como en el post test, siendo este inferior al nivel crítico de 0.05; en consecuencia, se rechazó la hipótesis nula (Ho) y se concluyó que los datos no siguen una distribución normal. Por tal motivo, se optó por el uso de pruebas no paramétricas, empleando específicamente la prueba de Wilcoxon para contrastar las hipótesis planteadas.

### 5.2.3. Resultados con respecto a la hipótesis específico 1

**Ha:** El juego tradicional influye significativamente en la comprensión emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

**Ho:** El juego tradicional no influye significativamente en la comprensión emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

**Tabla 8**

*Resultados inferenciales respecto a la hipótesis específica 1*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Comprensión emocional pre test - Comprensión emocional post test
Z	-3,802 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

#### **Interpretación:**

La prueba estadística de Wilcoxon para muestras relacionadas aplicada a los puntajes del pre test y post test en la dimensión de comprensión emocional arrojó un valor de  $Z = -3.802$  y un nivel de significancia bilateral de 0.000, el cual es menor a 0.05.

Dado que el nivel de significancia es inferior al valor crítico, se puede afirmar que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los resultados del pre test y post test, esto indica que los juegos tradicionales influyeron positivamente en el desarrollo de la comprensión emocional de los niños de 5 años, permitiéndoles identificar y expresar con mayor claridad sus propias emociones y las de los demás.

#### 5.2.4. Resultados con respecto a la hipótesis específico 2

**Ha:** El juego tradicional influye significativamente en la regulación emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

**Ho:** El juego tradicional no influye significativamente en la regulación emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

**Tabla 9**

*Resultados inferenciales respecto a la hipótesis específica 2*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
Regulación emocional pre test - Regulación emocional post test	
Z	-3,917 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

#### **Interpretación:**

Al aplicar la prueba de Wilcoxon a los resultados del pre test y post test en la dimensión de regulación emocional, se obtuvo un valor de  $Z = -3.917$  y una significancia bilateral de 0.000, siendo este valor menor a 0.05.

Estos resultados permiten afirmar que existe una diferencia estadísticamente significativa entre las mediciones antes y después de la intervención, en consecuencia, se evidencia que los juegos tradicionales tuvieron un efecto favorable en la capacidad de los niños para controlar sus emociones, aceptar normas y responder adecuadamente ante situaciones dentro del aula.

### 5.2.5. Resultados con respecto a la hipótesis específico 3

**Ha:** El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la empatía en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

**Ho:** El juego tradicional no influye significativamente en el desarrollo de la empatía en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

**Tabla 10**

*Resultados inferenciales respecto a la hipótesis específica 3*

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	Empatía pre test - Empatía post test
Z	-4,099 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon  
b. Se basa en rangos negativos.

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

#### **Interpretación:**

Los resultados de la prueba de Wilcoxon aplicados al pre test y post test en la dimensión de empatía muestran un valor de  $Z = -4.099$  y una significancia bilateral de 0.000, valor inferior al nivel de significancia de 0.05.

Esto permite afirmar que existe una diferencia estadísticamente significativa entre ambas mediciones, lo que evidencia que los juegos tradicionales influyeron de manera positiva en el desarrollo de la empatía en los niños; se observa una mejora en su capacidad para reconocer emociones ajenas, expresar afecto y relacionarse con sus compañeros de forma más respetuosa y solidaria.

### 5.2.6. Resultados con respecto a la hipótesis general

**Ha:** El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

**Ho:** El juego tradicional no influye significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.

**Tabla 11**

*Resultados inferenciales respecto a la hipótesis general*

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>	
Inteligencia emocional pre test - Inteligencia emocional post test	
Z	-3,740 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

*Nota:* Elaboración propia posterior al procesamiento estadístico SPSS

#### **Interpretación:**

Los resultados de la prueba de Wilcoxon aplicada a los puntajes del pre test y post test en la variable inteligencia emocional muestran un valor de  $Z = -3.740$  y una significancia bilateral de 0.000, siendo este resultado menor a 0.05.

En base a ello, se puede afirmar que existe una diferencia estadísticamente significativa entre ambas mediciones, lo que indica que los juegos tradicionales influyeron de manera positiva en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños, observándose una mejora general en su capacidad para comprender, regular y expresar emociones, así como en su interacción social dentro del aula.

### 5.3. Discusión

Dado que el objetivo general ha sido explicar la forma en que el juego tradicional influye en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la institución de estudio, los resultados de la prueba de Wilcoxon evidenciaron un  $Z = -3.740$  y  $p = 0.000$ , lo cual indica una diferencia significativa entre el pre test y el post test; en la etapa posterior a la intervención, el 87.0% de los niños alcanzó el nivel de logro previsto. Este resultado se encuentra en concordancia con lo reportado por Matos et al. (2023), quienes, al aplicar actividades lúdicas en niños de 5 años, encontraron que en el pre test el 65% se ubicaba en nivel regular y el 35% en bueno. Tras la intervención, el 70% pasó al nivel de “muy bueno” y el 26% a “excelente”, reflejando una mejora similar a la observada.

De acuerdo con lo planteado por Daniel Goleman, citado en el marco teórico, la inteligencia emocional comprende habilidades como la autoconciencia, la autorregulación, la empatía y las habilidades sociales, en ese sentido, los juegos tradicionales funcionaron como herramientas pedagógicas que permitieron a los niños desarrollar estas competencias emocionales de manera práctica y participativa.

Respecto a la comprensión emocional, la prueba de Wilcoxon mostró un valor de  $Z = -3.802$  y una significancia de  $p = 0.000$ , lo que evidencia una mejora significativa tras la intervención, en el pre test, solo el 4.3% de los niños alcanzaba el logro previsto, mientras que en el post test esta cifra se elevó al 78.3%. Estos resultados son comparables con los obtenidos por Cabrera (2021), quien reportó que antes de aplicar su propuesta lúdica, el 68.42% de los niños se encontraba en nivel bajo y el 26.32% en nivel medio en cuanto a desarrollo emocional, tras la intervención, validada por expertos, se evidenció una mejora sustancial en la expresión y comprensión de las emociones.

Desde el enfoque de las inteligencias múltiples, Howard Gardner sostiene que la inteligencia intrapersonal está vinculada con la capacidad de conocerse a uno mismo, identificar estados emocionales y actuar en función de ellos, en este estudio, los juegos tradicionales ofrecieron espacios para que los niños reconocieran sus emociones y las expresaran de forma adecuada.

En cuanto a la regulación emocional, se evidenció un valor de  $Z = -3.917$  y una significancia de  $p = 0.000$ , lo que demuestra una diferencia significativa entre las evaluaciones antes y después de la intervención, en el pre test, solo el 4.3% de los niños alcanzaba el logro previsto, cifra que ascendió al 73.9% tras la aplicación de juegos

tradicionales. Este resultado guarda correspondencia con lo reportado por Cerna (2024), quien aplicó un programa de estrategias lúdicas en una población de niños de 5 años, en su estudio, se identificó que el 68% de los estudiantes se encontraba en nivel bajo y el 32% en nivel medio antes de la intervención; luego del programa, se observaron mejoras sustanciales en el manejo emocional, el respeto por las normas y la autorregulación.

Desde el marco teórico, el modelo de aprendizaje experiencial de Kolb explica que los niños aprenden mediante la experiencia concreta y la reflexión activa, en este caso, los juegos tradicionales se constituyeron en experiencias significativas que les permitieron a los estudiantes ensayar respuestas emocionales adecuadas, regular sus impulsos y acatar normas grupales.

Finalmente, en relación con la empatía, se obtuvo un valor de  $Z = -4.099$  y una significancia de  $p = 0.000$ , lo que indicó una mejora altamente significativa, en el post test, el 87.0% de los niños alcanzó el nivel de logro previsto, frente a un 4.3% registrado en el pre test. Estos resultados se vinculan con el estudio de Bernaola y Briceño (2023), quienes evaluaron a 219 niños y hallaron diferencias significativas ( $p < 0.05$ ) en todas las dimensiones de la inteligencia emocional, incluida la empatía, a favor del grupo intervenido. En su investigación, el uso de juegos lúdicos contribuyó al fortalecimiento de vínculos afectivos, el reconocimiento de emociones ajenas y el desarrollo de actitudes prosociales.

Desde la perspectiva teórica, Howard Gardner incluye la inteligencia interpersonal como aquella que permite interpretar adecuadamente las emociones de los demás y actuar con sensibilidad, en el presente estudio, los juegos tradicionales promovieron interacciones respetuosas, colaboración y manifestaciones de apoyo entre los niños, reflejando un desarrollo positivo de esta competencia.

Desde la experiencia vivida durante el proceso investigativo y el trabajo directo con los niños de 5 años, se pudo observar que los juegos tradicionales no solo facilitaron el desarrollo de la inteligencia emocional en términos medibles, sino que también promovieron actitudes como el respeto por los turnos, la tolerancia frente a la frustración, la respuesta espontánea de los niños durante las actividades evidenció que el juego tradicional no representa solo una herramienta didáctica, sino una vía natural y significativa de aprendizaje emocional.

Asimismo, los hallazgos de esta investigación se alinean con los enfoques del Currículo Nacional de Educación Básica, el cual reconoce el juego como eje articulador del

aprendizaje en la educación inicial, en particular, se relacionan con la competencia “convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común”, en ese marco, el juego tradicional refuerza las competencias socioemocionales y favorece una formación integral.

Finalmente, se reconoce que esta investigación presentó ciertas limitaciones, como el hecho de trabajar con una muestra pequeña y sin grupo control, aunque los resultados fueron estadísticamente significativos, se necesita replicar el estudio en otros contextos educativos y con diseños más rigurosos, a fin de contrastar los hallazgos y ampliar su validez.



## CONCLUSIONES

Respecto al objetivo general, se concluye que los juegos tradicionales influyeron significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Mariscal Gamarra, la prueba de hipótesis presentó un valor de significancia de 0.000 y un estadístico  $Z = -3.740$ , lo cual es inferior al nivel crítico de 0.05, por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir, que el juego tradicional influyó significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional. Además, en el post test, el 87.0% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro previsto, lo que evidenció mejoras claras en la comprensión emocional, regulación emocional y empatía.

Respecto al objetivo específico 1, se pudo determinar que el juego tradicional tuvo una influencia directa en el fortalecimiento de la comprensión emocional en los niños, el valor de significancia fue de 0.000 y el estadístico  $Z$  alcanzó  $-3.802$ , lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, es decir, que el juego tradicional influyó significativamente en la comprensión emocional. Asimismo, el 78.3% de los niños logró ubicarse en el nivel de logro previsto en el post test, evidenciando avances en la identificación y expresión emocional.

En cuanto al segundo objetivo específico, se determinó que los juegos tradicionales influyeron significativamente en la regulación emocional de los niños, el valor de significancia fue de 0.000 y el estadístico  $Z$  fue de  $-3.917$ , por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y se aceptó la hipótesis alterna, es decir, que el juego tradicional influyó significativamente en la regulación emocional. Por otro lado, en el post test el 73.9% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro previsto, demostrando un mejor manejo de sus emociones y actitudes frente a normas y situaciones del entorno escolar.

Respecto al tercer objetivo específico, se concluyó que el juego tradicional influyó significativamente en el desarrollo de la empatía en los niños, el valor de significancia fue de 0.000 y el estadístico  $Z$  alcanzó  $-4.099$ , lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar la alterna, es decir, que el juego tradicional influyó significativamente en el desarrollo de la empatía. De otra parte, en el post test, el 87.0% de los niños se ubicó en el nivel de logro previsto, lo que refleja un avance notable en su capacidad para comprender a los demás y actuar con respeto.

## RECOMENDACIONES

A los docentes del colegio de estudio, se les recomienda continuar con el uso del juego tradicional en las sesiones diarias, ya que se comprobó que esta práctica ayuda al desarrollo de la inteligencia emocional en los niños, por lo que sería oportuno mantener este enfoque dentro del aula.

A los docentes quienes tienen a cargo la parte pedagógica, se les propone seguir impulsando actividades lúdicas que refuercen la comprensión emocional, ya que los niños mostraron avances en este aspecto, lo cual puede seguir fortaleciéndose si se mantiene una orientación adecuada en las actividades del aula.

A los docentes del grupo se les recomienda mantener espacios donde los niños puedan expresar lo que sienten con libertad, ya que los juegos tradicionales les ayudaron a manejar mejor sus emociones, lo cual se puede seguir fortaleciendo con prácticas constantes dentro del aula.

A los padres de familia, se les invita a compartir juegos con sus hijos en casa, ya que estas actividades no solo permiten reforzar lo aprendido en el aula, sino que también fortalecen el vínculo afectivo y el entendimiento mutuo.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alarcón, A. (2019). *Inteligencia emocional: una revisión teórica*. Pimentel-Perú: Repositorio Universidad Señor de Sipán. Obtenido de <https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/6879/Alarc%C3%B3n%20Cubas%20Ana%20Paula.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. Palencia-México: Repositorio Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Caracas: Editorial Episteme. Obtenido de <https://abacoenred.com/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Arias, K., Mata, J., & Sigcha, E. (2023). Actividades recreativas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 3, 1-16. doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3613>
- Arias, R. (2023). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de 5 a 6 años de la "Escuela de Educación Básica 21 de Abril", ciudad de Riobamba*. Riobamba-Ecuador: Repositorio Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11650>
- Barrios, L., Cahuaya, S., & Chicchon, T. (2024). *Las estrategias lúdicas y su influencia en el desarrollo socioemocional en estudiantes de primaria*. Lima-Perú. Obtenido de <https://repositorio.its.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14360/97/10.%20Archivo%20digital%20del%20Trabajo%20de%20Investigaci%C3%B3n%20%28PDF%29%20%2834%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bernabé, R., & García, T. (2023). *Actividades lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 4 a 5 años*. La Libertad- Ecuador: Repositorio Universidad Estatal Península de Santa Elena. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/10382/1/UPSE-TEI-2023-0046.pdf>
- Bernaola, K., & Briceño, P. (2023). *Inteligencia emocional en niñas y niños de 5 años de la provincia de Huancayo*. Huancayo-Perú: Repositorio Universidad Nacional del Centro del Perú. Obtenido de [https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/9618/T010\\_74241785\\_T.pdf?sequence=9](https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/9618/T010_74241785_T.pdf?sequence=9)
- Cabrera, K. (2021). *Estrategias para desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años de una institución educativa pública de Chiclayo*. Chichayo-Perú: Repositorio Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Obtenido de [https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3455/1/TL\\_CabreraQuindeKaren.pdf](https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/3455/1/TL_CabreraQuindeKaren.pdf)
- Cerna, L. (2024). *Estrategias lúdicas para la autorregulación de emociones en niños de cinco años de una institución educativa de Chiclayo*. Chichayo-Perú: Repositorio Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/132975/Cerna\\_QL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/132975/Cerna_QL-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Comisión Europea. (2018). *Aprendizaje basado en el juego*. Toronto-Canadá: Universidad de Toronto. Obtenido de <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>
- Dirección Regional de Educación de Cusco. (2022). *Plan Regional de Bienestar Socioemocional*. Cusco-Perú: Gerencia Regional de Educación Cusco. Obtenido de <https://gereducusco.gob.pe/2022/09/14/plan-regional-de-bienestar-socio-emocional/>
- Fernández, A., & Montero, I. (2014). Aportes para la educación de la Inteligencia Emocional desde la Educación Infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(1), 53-66. Obtenido de [https://www.redalyc.org/journal/773/77344439002/html/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Gol eman%20\(1995%2C%20pp.,el%20control%20de%20las%20relaciones%22.](https://www.redalyc.org/journal/773/77344439002/html/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Gol eman%20(1995%2C%20pp.,el%20control%20de%20las%20relaciones%22.)
- Figuroa, Y. (2022). *Estrategias lúdicas y autonomía en niños de tres años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo*. Chichayo-Perú: Repositorio Universidad César Vallejo. Obtenido de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94939/Figuroa\\_CYV-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/94939/Figuroa_CYV-SD.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- García, S. (2021). *¿Qué es la inteligencia emocional y por qué necesitamos enseñarla?* Buenos Aires-Argentina: Observatorio del Instituto para el futuro de la educación. Obtenido de <https://observatorio.tec.mx/edu-news/inteligencia-emocional/>
- Goleman, D. (2022). *La inteligencia emocional ¿Porqué es más importante que el coeficiente intelectual?* México D.F.: Editorial Le Libros. Obtenido de <https://iuymca.edu.ar/wp-content/uploads/2022/01/La-Inteligencia-Emocional-Daniel-Goleman-1.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a edición ed.). México D. F., México: McGraw-Hill/Interamericana. Obtenido de <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista- Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill. Obtenido de <https://www.smujerescoahuila.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/Sampieri.Met.Inv.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2022). *Pandemia y deserción escolar en la educación básica regular: factores asociados y posibles efectos, 2017-2021*. Lima-Perú: INEI. Obtenido de <https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/investigaciones/desercion-escolar.pdf>
- Matos, S., Rojas, M., & Ramos, L. (2023). *Actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional nivel inicial de la Institución Educativa N°687 Aproxic, Huánuco – 2022*. Huánuco-Perú: Repositorio Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Obtenido de <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/9587?show=full>
- Ministerio de Educación del Perú. (2015). *Guía lúdica y de apertura a la educación formal*. Lima-Perú: Ministerio de Educación - MINEDU. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5057/Gu%C3%ada%20l%C3%adica%20y%20de%20apertura%20a%20la%20educaci%C3%B3n%20formal%20gu>

%c3%ada%20de%20actividades%20l%3%basicas%20con%20uso%20de%20kits%20para%20atender%20emergencias.pdf?se

- Ministerio de Educación del Perú. (2022). *Programa de Habilidades Socioemocionales*. Lima-Perú: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://repositorio.perueduca.pe/articulos/docente/consejos-orientaciones/programa-habilidades-socioemocionales/orientaciones-ciclo-v.pdf>
- Molaguero, C. (2021). *Aprendizaje basado en el juego en educación infantil*. Valladolid-España: Universidad de Valladolid. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/250406775.pdf>
- Mozos, A., López, M., Cruz, M., & Herrero, T. (2010). *El juego infantil y su metodología*. Madrid-España: McGraw-Hill Ciclos Formativos. Obtenido de [https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego\\_infantil\\_libroalumno\\_unidad1muestra.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf)
- Muñoz, D. (2023). Las competencias socioemocionales de los docentes y su rol en el aula. *Revista Estudios Psicológicos*, 3(4), 30-42. Obtenido de <https://estudiospsicologicos.com/index.php/rep/article/view/155/248>
- Organización de las Naciones Unidas. (2020). *Inclusión y educación: Todos y todas sin excepción*. Caracas-Venezuela: UNESCO Biblioteca Digital. Obtenido de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374817>
- Organización Mundial de la Salud. (2021). *Salud mental del adolescente*. París-Francia: OMS Biblioteca Digital. Obtenido de <https://www.who.int/es/news-room/factsheets/detail/adolescent-mental-health>
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico. (2018). *El Estudio de la OCDE sobre las Destrezas Sociales y Emocionales de los Estudiantes (Social and Emotional Skills Study)*. Madrid-España: Instituto Nacional de Evaluación Educativa. Obtenido de <https://inee.educacion.es/2018/04/06/el-estudio-de-la-ocde-sobre-las-destrezas-sociales-y-emocionales-de-los-estudiantes-social-and-emotional-skills-study/>
- Paredes, M. (2016). *Manual de estrategias lúdicas "jueguitos maravillosos"*. Chimborazo-Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Peña, M., & Aguaded, E. (2019). Evaluación de la inteligencia emocional en el alumnado de Educación Primaria y Educación Secundaria. *Revista de Educación de la Universidad de Granada*, 26, 53-68. Obtenido de <https://doi.org/10.30827/reugra.v26i0.118>
- Quilumba, T. (2020). *Blog de actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje de Estudios Sociales*. Bogotá-Colombia: Actividadesludicastq.blogspot. Obtenido de [https://actividadesludicastq.blogspot.com/p/que-son-las-actividades-ludicas\\_74.html](https://actividadesludicastq.blogspot.com/p/que-son-las-actividades-ludicas_74.html)
- Rosero, E., Córdova, P., & Balseca, A. (2021). La Inteligencia Emocional en infantes: Aspectos a considerar en las aulas post pandemia. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(11), 229-245. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7985000.pdf>
- Rubicela, W. (2018). *Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México*. Campeche-México:

- Instituto campechano. Obtenido de  
[https://revistaic.instcamp.edu.mx/uploads/Ano2018No14/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://revistaic.instcamp.edu.mx/uploads/Ano2018No14/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Sánchez, C. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa María Gorety del distrito de Juliaca - provincia de San Román - región Puno - Perú - 2020*. Lima-Perú: Universidad Católica Los Ángeles Chimbote. Obtenido de  
[https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26319/JUEGOS\\_TRADICIONALES\\_INTELIGENCIA\\_EMOCIONAL\\_SANCHEZ\\_CONDORI\\_CARMEN\\_JULIA.pdf?sequence=1](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26319/JUEGOS_TRADICIONALES_INTELIGENCIA_EMOCIONAL_SANCHEZ_CONDORI_CARMEN_JULIA.pdf?sequence=1)
- UNESCO. (2015). *Estrategia de Educación de la UNESCO 2014 -2021*. París-Francia: UNESCO Biblioteca Digital. Obtenido de  
[https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000231288_spa)
- Velásquez, Y., Rose, C., Oquendo, E., & Cervera, N. (2024). Inteligencia emocional, motivación y desarrollo cognitivo en estudiantes. *Revista Cienciamatria. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 9(17), 4-35.  
 doi:<https://doi.org/10.35381/cm.v9i17.1120>
- Villalva, M., & Copo, J. (2020). *Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa 19 de Septiembre*. La Habana-Cuba: Repositorio Universidad de Granma. Obtenido de  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7414332.pdf>
- Zambrano, L. (2024). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas en estudiantes de primaria. *Revista de Investigación Educativa y Deportiva Mentor*, 3(7), 147-165. Obtenido de  
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/7089/5970>
- Pérez, Xavier. 2018. *Juegos tradicionales: tras la pista de los juegos infantiles en la España de principios de siglo*. Editorial Educación Física y Deportes. Caracas Venezuela.
- Yagüe, Wuillians. 2018. *Evolución y cambio en los juegos y juguetes infantiles*. Ediciones Tripero, S.A. Madrid – España.
- Trigueros Cervantes, C., Giles Girela, F.J. & Herencia Gutiérrez, M. (2015). El juego tradicional: ¿puente entre culturas? De lo posible a la realidad. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 1(1), pp.81-109. doi:10.22370/ieya.2015.1.1.572.
- Quiñones Treinta, A., Sotelino Losada, A. & Rodríguez-Fernández, J. E. (2021). Pedagogía y juego tradicional en la actualidad: una revisión sistemática. *Retos: Revista de Ciencias de la Educación*, 66, pp. ... doi:10.47197/retos.v66.111127.
- Payà Rico, A. (2020). El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea. *Historia de la Educación*, 38, 39-57.  
 doi:10.14201/hedu2019383957.

Giró Miranda, J. (2024). El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuación en la praxis pedagógica. *Contextos Educativos. Revista de Educación*. doi:10.18172/con.381.



**ANEXOS**

**Anexo 1: Matriz de consistencia**

**“EL JUEGO TRADICIONAL PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DEL JARDÍN MARISCAL GAMARRA, CUSCO 2025”**

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>VARIABLES</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>	<b>GENERAL</b>	<b>Variable Independiente</b>	
¿De qué forma el juego tradicional influye en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025?	Explicar la forma en que el juego tradicional influye en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años del nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.	El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.	<p>Juego tradicional</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego como ejerció complementario</li> <li>• Juego de mejoramiento</li> <li>• Juego cognoscitivo</li> </ul> <p><b>Variable Dependiente</b></p> <p>Inteligencia emocional</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión emocional</li> <li>• Regulación emocional</li> </ul>	<p><b>Tipo y nivel de investigación</b></p> <p>Aplicada - Explicativa</p> <p><b>Diseño de investigación</b></p> <p>Experimental, de tipo pre experimental</p> <p><b>Enfoque de investigación</b></p> <p>Cuantitativo</p> <p><b>Población y muestra</b></p> <p>Niños de 5 años de la I.E. Mariscal Gamarra salón</p> <p>Solidaridad</p> <p><b>Técnica e instrumento</b></p> <p>Observación –</p>
<b>ESPECÍFICOS</b>	<b>ESPECÍFICOS</b>	<b>ESPECÍFICOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye el juego tradicional en la comprensión emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar la influencia del juego tradicional en la comprensión emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego tradicional influye significativamente en la comprensión emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.</li> </ul>		

- 
- |  |  |   |   |                 |
|--|--|---|---|-----------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye el juego tradicional en la regulación emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025?</li> </ul>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar la influencia del juego tradicional en la regulación emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.</li> </ul>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego tradicional influye significativamente en la regulación emocional en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.</li> </ul>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Empatía</li> </ul> | Lista de cotejo |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo influye el juego tradicional en el desarrollo de la empatía en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025?</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explicar la influencia del juego tradicional en el desarrollo de la empatía en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego tradicional influye significativamente en el desarrollo de la empatía en niños de 5 años de nivel inicial de la I.E. Mariscal Gamarra, Cusco 2025.</li> </ul> |   |                 |
- 



*Anexo 2: Instrumento de investigación*

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA SANTA ROSA – CUSCO  
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL**



**Evaluación del POST TEST**

Nombre del niño:

.....

Nro.	ITEMS	VALORACIÓN		
		SI (3)	NO (1)	A VECES (2)
	<b>INTELIGENCIA EMOCIONAL</b>			
	<b>COMPRESION EMOCIONAL</b>			
1.	Acepta sugerencias de sus compañeros de juego.			
2.	Disfruta las actividades realizadas en grupo.			
3.	Se expresa con sinceridad cuando sus compañeros le ganan en el juego.			
4.	Llora cuando es incapaz de realizar algo.			
5.	Reconoce con facilidad sentimientos de alegría.			
6.	Se encuentra a gusto cuando están con niños de su edad.			
	<b>REGULACIÓN EMOCIONAL</b>			
7.	Respeto las reglas establecidas en los juegos.			
8.	En actividades lúdicas y recreativas permanece solo.			
9.	Reconoce que sus compañeros tienen los mismos derechos que él.			
10.	Colabora con tareas, recoger los juguetes.			
	<b>EMPATIA</b>			

11.	Cuando sus amigos se pelean, interviene buscando una solución al conflicto.			
12.	Se interesa por sus compañeros cuando tiene dificultades.			
13.	Se acerca a consolar a otro niño cuando está llorando.			
14.	Se muestra comprensivo ante el llanto del otro niño.			



### Anexo 3: Validación de expertos

## Anexo X: Ficha de Evaluación – Juicio de Expertos

### Validación del Instrumento

Instrucciones:

Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría de evaluación, según los criterios que se detallan a continuación:

- B = si (3 puntos)
- R = A veces (2 puntos)
- M/R = No (1 punto)

Aspectos evaluados:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia de los ítems. En la casilla de observaciones se puede sugerir cambios o mejoras.

**Título del proyecto:**

***“Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial María Goretti del distrito de Juliaca – Provincia de San Román – Región Puno – Perú – 2020”.***

Por medio de la presente, hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento Ficha de Observación, a fin de verificar su adecuación para la recolección de información.

Luego de haber leído y analizado, formulo las siguientes apreciaciones:

Aspectos Evaluados	Bueno (5 pts)	Regular (3 pts)	Mejorar o Reemplazar (1 pt)
Redacción de los ítems		13	1
Contenido	15		
Congruencia de los ítems	15		
Pertinencia	15		
Total	15		

## Anexo X: Ficha de Evaluación – Juicio de Expertos

### Validación del Instrumento

Instrucciones:

Coloque en cada casilla el puntaje correspondiente que le parece que cumple cada categoría de evaluación, según los criterios que se detallan a continuación:

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

Aspectos evaluados:

Redacción, contenido, congruencia y pertinencia de los ítems. En la casilla de observaciones se puede sugerir cambios o mejoras.

***Título del proyecto:***

***“Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial María Goretti del distrito de Juliaca – Provincia de San Román – Región Puno – Perú – 2020”.***

---

Por medio de la presente, hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento Ficha de Observación, a fin de verificar su adecuación para la recolección de información.

Luego de haber leído y analizado, formulo las siguientes apreciaciones:

Aspectos Evaluados	Bueno (5 pts)	Regular (3 pts)	Mejorar o Reemplazar (1 pt)
Redacción de los ítems		13	1
Contenido	15		
Congruencia de los ítems	15		
Pertinencia	15		
Total	15		

En esta investigación se utilizó el **JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS**, un instrumento diseñado para evaluar el grado de adaptación social de los niños en sus primeros años de escolarización. Este test ha sido validado internacionalmente y se ha utilizado en diversas investigaciones para medir aspectos clave del desarrollo socioemocional en la educación infantil.

El test está estructurado en **cinco (3) dimensiones fundamentales**, que incluyen:

1. Comprensión emocional
2. Regulación emocional.
3. Empatía

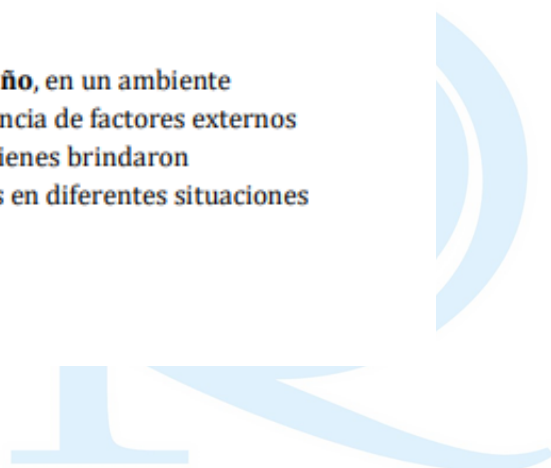
Cada una de estas dimensiones permite evaluar cómo el niño se integra en el entorno escolar y responde a las exigencias sociales y académicas propias de la educación inicial.

Los ítems del test se administran mediante un sistema de observación y una escala tipo **Likert de 3 puntos** (1 = no, 2 = a veces, 3 = sí), en la cual los docentes o evaluadores asignan puntuaciones según el nivel de adaptación observado en el niño. Las respuestas pueden clasificarse en tres niveles: **"baja adaptación", "adaptación media" y "alta adaptación"**, permitiendo así una interpretación clara de los resultados.

La validación del Test **JUEGOS TRADICIONALES Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS** de Educación Inicial ha sido llevada a cabo en diferentes contextos culturales y educativos. Estudios previos han demostrado su alta confiabilidad, con coeficientes **alfa de Cronbach superiores a 0.836**, lo que indica una consistencia interna adecuada. Además, se han realizado análisis factoriales confirmatorios que respaldan su **validez de constructo**, asegurando que el test mide con precisión las dimensiones propuestas (García & Pérez, 2019).

Para esta investigación, se empleó la versión adaptada y validada para **Puno** por **Sanches(2021)**, la cual ha mostrado propiedades psicométricas adecuadas en poblaciones similares a la estudiada. Esta adaptación consideró aspectos lingüísticos y culturales para garantizar la comprensión de los ítems y la pertinencia de los criterios de evaluación en el contexto educativo peruano.

La aplicación del test se realizó de manera **individual con cada niño**, en un ambiente controlado dentro del aula, con el propósito de minimizar la influencia de factores externos en las respuestas. Se contó con la participación de los docentes, quienes brindaron información relevante sobre el comportamiento social de los niños en diferentes situaciones escolares.



Los resultados obtenidos mediante este instrumento permitieron identificar **patrones de adaptación social** y posibles dificultades en el proceso de integración escolar de los niños evaluados. De esta manera, el test no solo proporciona información diagnóstica, sino que también sirve como una herramienta útil para diseñar **estrategias de intervención** orientadas a mejorar la adaptación social en la educación inicial.

En conclusión, el **Test de Adaptación Social Escolar para Niños de Educación Inicial** representa una herramienta fundamental para la investigación en el ámbito educativo y psicológico, ya que permite comprender mejor los procesos de socialización en la infancia y contribuir al diseño de programas que favorezcan el bienestar socioemocional en el entorno escolar





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

"Año de la Universalización de salud"

**FICHA DE EVALUACIÓN JUICIO DE EXPERTO**

**VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO**

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

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

Los aspectos que se ha evaluado son:

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

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

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

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

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

Juliaca 12 de Octubre del 2020

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Senia Orquíde Tito

D.N.I.: 0337256

Titulada/o en: M.Sc. Investigación y Docencia



## Anexo 4: Sesiones aplicadas

### TALLER N°: 01

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: Gana quien ríe mas</b>
<b>Propósito del taller: fomentar la tolerancia ante la derrota y valorar la diversión más que el resultado</b>

Variable	Dimensión	Indicador
Inteligencia emocional	Comprensión emocional	Acepta sin reclamo la derrota del juego

#### II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar los materiales a usar	Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.

#### III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Cuento breve sobre un niño que pierde y sigue feliz. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Carrera de sacos en grupos. ¿conocen ese juego? ¿saben si el juego tiene reglas? Se celebra el esfuerzo, no solo al ganador. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Reflexión: “¿Cómo me sentí si no gané?” Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste? ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

#### IV. Evaluación

- Indicador observado: Acepta sin reclamo la derrota del juego
- Criterio de evaluación: Expresa tranquilidad y alegría, aunque no haya ganado.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 02**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: El dado ganador</b>
<b>Propósito del taller: Aprender a perder sin reclamos y valorar la experiencia de jugar.</b>

Variable	Dimensión	Indicador
<b>Inteligencia emocional</b>	Comprensión emocional	Acepta sin reclamo la derrota del juego

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<b>Preparar los materiales a usar</b>	dados, papelotes, plumones, fichas

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Juego de mímicas para calentar. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Antes del juego recordamos las normas de convivencia. Juego del dado en grupos de 4. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan en equipos lanzando el dado y explicamos que solo ganara el equipo que logre acumular el puntaje más alto. Él docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Se comenta cómo se sintieron y se da una medalla simbólica a todos. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Acepta sin reclamo la derrota del juego
- Criterio de evaluación: Expresa tranquilidad y alegría, aunque no haya ganado.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 03**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: El semáforo manda</b>
<b>Propósito del taller: Desarrollar respeto por acuerdos colectivos.</b>

Variable	Dimensión	Indicador
<b>Inteligencia emocional</b>	Regulación emociones	Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acatan

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<b>Preparar los materiales a usar</b>	Papelote, hojas bond, plumones, colores y cinta de embalaje. Cuatro tarjetas de Lista de cotejo. Anexos Fichas Videos Cuaderno Lápiz Borrador

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Dinámica: "Decidimos entre todos". Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Juego con reglas votadas por el grupo. Ej.: qué pasa si alguien cruza con semáforo rojo. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Reflexión sobre el respeto a decisiones grupales. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acatan
- Criterio de evaluación: No protesta cuando se aplica la regla acordada.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

## TALLER N°: 04

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: Todos deciden</b>
<b>Propósito del taller: Respetar las reglas acordadas por mayoría.</b>

Variable	Dimensión	Indicador
Inteligencia emocional	Comprensión emocional	Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acatan

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar los materiales a usar	Papelote, hojas bond, plumones, colores y cinta de embalaje. Cuatro tarjetas de Lista de cotejo. Anexos Fichas Videos Cuaderno Lápiz Borrador.

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	El grupo decide reglas del juego. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Se juega respetando las reglas votadas. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Reflexión grupal sobre respeto de decisiones. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acatan
- Criterio de evaluación: No protesta cuando se aplica la regla acordada.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 05**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Nuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: Turnitos saltarines</b>
<b>Propósito del taller: Fomentar el respeto por los turnos en juegos con espera.</b>

Variable	Dimensión	Indicador
Inteligencia emocional	Comprensión emocional	<b>Acepta su turno en el juego sin protestar.</b>

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<b>Preparar los materiales a usar</b>	tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Juego de manos por turnos. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Rayuela con lista de turnos visible. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Se premia a quien esperó con calma. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Acepta sin reclamo la derrota del juego
- Criterio de evaluación: Expresa tranquilidad y alegría, aunque no haya ganado.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 06**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Nuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: Detective de emociones</b>
<b>Propósito del taller: Desarrollar la observación empática de los estados emocionales ajenos.</b>

<b>Variable</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>
<b>Inteligencia emocional</b>	Regula sus emociones	Reconoce los estados de ánimo de sus compañeros.

## II. Preparación del taller

<b>¿Qué se debe hacer en la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?</b>
<b>Preparar los materiales a usar</b>	tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.

## III. Secuencia metodológica

<b>Procesos</b>	<b>Descripción</b>	<b>Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Inicio</b>	Juego de mirar rostros dibujados e identificar emociones. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Se dramatizan situaciones y los niños adivinan cómo se siente su compañero. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Conversan sobre cómo podemos ayudar a un amigo triste o molesto. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Reconoce los estados de ánimo de sus compañeros.
- Criterio de evaluación: Reconoce correctamente emociones en sus compañeros y propone formas de apoyo.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

## TALLER N°: 07

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: Mi corazón te cuida</b>
<b>Propósito del taller: Fomentar el cuidado mutuo y la cooperación en el juego.</b>

Variable	Dimensión	Indicador
Inteligencia emocional	Empatía	Muestra afecto a sus compañeros en el juego.

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar los materiales a usar	Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Cuento corto sobre la amistad y el cuidado mutuo. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Juego en parejas con una cuerda atada que los obliga a coordinar y cuidarse. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Rueda de palabras afectivas hacia su compañero(a). Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Muestra afecto a sus compañeros en el juego.
- Criterio de evaluación: Se muestra afectuoso y solidario con su compañero durante el juego.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 08**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: El dado de los turnos</b>
<b>Propósito del taller: Promover el respeto por el turno de juego usando elementos visuales.</b>

Variable	Dimensión	Indicador
<b>Inteligencia emocional</b>	Comprensión emocional	Acepta su turno en el juego sin protestar.

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<b>Preparar los materiales a usar</b>	<b>Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.</b>

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Explicación sobre los turnos con apoyo visual (señal o dado). Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Juego de tablero donde se respeta el turno de cada niño. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Dinámica de felicitación a quienes respetaron su turno. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Acepta su turno en el juego sin protestar.
- Criterio de evaluación: Expresa tranquilidad y alegría, aunque no haya ganado.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 09**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: Todos juntos decidimos</b>
<b>Propósito del taller: Desarrollar el respeto a las decisiones tomadas en grupo mediante el juego.</b>

Variable	Dimensión	Indicador
Inteligencia emocional	Comprensión emocional	Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acatan.

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar los materiales a usar	Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Votación sobre qué música usar o qué pasos realizar. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Juego respetando las decisiones votadas. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Reflexión sobre cómo se sintieron al seguir decisiones grupales. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Acepta sin protestar las decisiones que la mayoría acatan.
- Criterio de evaluación: Expresa tranquilidad y alegría, aunque no haya ganado.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 10**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: Juguemos sin enojarnos</b>
<b>Propósito del taller: Favorecer la aceptación de la derrota y el autocontrol emocional en juegos competitivos.</b>

Variable	Dimensión	Indicador
Inteligencia emocional	Comprensión emocional	Acepta sin reclamo la derrota del juego

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar los materiales a usar	Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Conversación guiada sobre cómo nos sentimos cuando no ganamos. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Juego de 'corre, corre la guaraca'. El niño que pierde anima a su compañero. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Rueda de opiniones sobre cómo manejar emociones al perder. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Acepta sin reclamo la derrota del juego
- Criterio de evaluación: Expresa tranquilidad y alegría, aunque no haya ganado.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 11**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: ¿Cómo se siente mi amigo?</b>
<b>Propósito del taller: Observar e interpretar las emociones de los demás.</b>

<b>Variable</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>
<b>Inteligencia emocional</b>	<b>Empatía</b>	<b>Reconoce los estados de ánimo de sus compañeros.</b>

## II. Preparación del taller

<b>¿Qué se debe hacer en la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?</b>
<b>Preparar los materiales a usar</b>	<b>Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.</b>

## III. Secuencia metodológica

<b>Procesos</b>	<b>Descripción</b>	<b>Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Inicio</b>	Cuento corto con personajes emocionales. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Dramatización grupal con identificación de emociones. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Conversación sobre cómo reconocer si un amigo está feliz o triste. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Reconoce los estados de ánimo de sus compañeros.
- Criterio de evaluación: Describe emociones observadas en otros durante el juego.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 12**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Titulo del taller: caritas escondidas</b>
<b>Propósito del taller: Reconocer emociones en el rostro y lenguaje corporal.</b>

Variable	Dimensión	Indicador
<b>Inteligencia emocional</b>	Empatía	Reconoce los estados de ánimo de sus compañeros.

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
<b>Preparar los materiales a usar</b>	<b>Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.</b>

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Caritas en tarjetas (feliz, triste, molesto, asustado). Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Mímica de emociones por equipos. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Se conversa sobre qué emoción era y qué hacer ante ellas. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Reconoce los estados de ánimo de sus compañeros.
- Criterio de evaluación: Identifica correctamente emociones ajenas.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 13**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Ñuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: El amigo secreto del juego</b>
<b>Propósito del taller: Generar empatía y alegría por el otro.</b>

<b>Variable</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>
<b>Inteligencia emocional</b>	Comprensión emocional	Muestra afecto a sus compañeros en el juego.

## II. Preparación del taller

<b>¿Qué se debe hacer en la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?</b>
<b>Preparar los materiales a usar</b>	<b>Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.</b>

## III. Secuencia metodológica

<b>Procesos</b>	<b>Descripción</b>	<b>Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Inicio</b>	Se asigna un “amigo secreto” para cuidar durante el juego. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Juego de atrapadas con ayuda entre compañeros. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Revelan quién era su amigo secreto y cómo lo cuidaron. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Muestra afecto a sus compañeros en el juego.
- Criterio de evaluación: Cuida y ayuda a su compañero durante el juego.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 14**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Nuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: Corazones en la ronda</b>
<b>Propósito del taller: fomentar gestos de afecto y compañerismo.</b>

<b>Variable</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>
<b>Inteligencia emocional</b>	Empatía	Muestra afecto a sus compañeros en el juego.

## II. Preparación del taller

<b>¿Qué se debe hacer en la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?</b>
<b>Preparar los materiales a usar</b>	<b>Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.</b>

## III. Secuencia metodológica

<b>Procesos</b>	<b>Descripción</b>	<b>Materiales</b>	<b>Tiempo</b>
<b>Inicio</b>	Canción: "si tú tienes muchas ganas..." se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Juego en ronda con brazos y palabras bonitas. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando con actitudes positivas como esperar el turno, aceptar las decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Dibujo libre de su mejor amigo (@). Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste? ¿Qué aprendiste qué harías diferente la próxima vez?, ¿Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Muestra afecto a sus compañeros en el juego.
- Criterio de evaluación: Muestra afecto (abrazo, palabras amables) durante el juego.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**TALLER N°: 15**

<b>Datos generales:</b>
<b>I.E.I: Mariscal Gamarra N° 89</b>
<b>Nivel: Inicial</b> <span style="float: right;"><b>Edad: 5 Años</b></span>
<b>Tesista: Nahely Lucero Aguilar Nuñonca</b>
<b>Duración: 45 minutos</b>
<b>Título del taller: Gana quien ríe mas</b>
<b>Propósito del taller: Aprender a esperar y participar de forma ordenada</b>

Variable	Dimensión	Indicador
Inteligencia emocional	Comprensión emocional	Acepta su turno en el juego sin protestar.

## II. Preparación del taller

¿Qué se debe hacer en la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en la sesión?
Preparar los materiales a usar	Tarjetas, sogas, conos, tizas, música, silbato, imágenes de emociones, hojas blancas, colores, premios simbólicos.

## III. Secuencia metodológica

Procesos	Descripción	Materiales	Tiempo
<b>Inicio</b>	Canción sobre esperar. Se establece un clima de confianza. Se dialoga sobre el juego y se activa el conocimiento previo. Se presenta el juego con entusiasmo y se motivan a los niños a participar.		10 min
<b>Desarrollo</b>	Juego de sillas musicales por turnos. Se explican las reglas del juego con claridad, usando ejemplos visuales. Los niños participan por turnos o en equipos, dependiendo del juego. El docente observa y guía, reforzando actitudes positivas como esperar el turno, aceptar decisiones o mostrar afecto. Se hace uso de estrategias de refuerzo positivo verbal y gestual.		25 min
<b>Cierre</b>	Conversación sobre la importancia del turno. Se reflexiona con preguntas clave: ¿Cómo te sentiste?, ¿Qué aprendiste?, ¿Qué harías diferente la próxima vez? Los niños expresan sus emociones mediante dibujos, mímicas o frases. Se refuerza el aprendizaje socioemocional logrado.		10 min

## IV. Evaluación

- Indicador observado: Acepta su turno en el juego sin protestar.
- Criterio de evaluación: Participa sin interrumpir ni reclamar fuera de su turno.
- Técnica: Observación directa
- Instrumento: Lista de cotejo con niveles: lo logró / en proceso / necesita apoyo

**Anexo 5: Panel de fotografías**

Imágenes de las post tes tomadas durante las actividades realizadas

**1****2****3****5****4**

6



7



8



9



10



Panel fotográfico durante las actividades realizadas en las sesiones aplicadas desde la sesión 1 hasta la 15.