



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce,  
Tabalosos 2023

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Rucoba Rodriguez, Iris Janith ([orcid.org/0000-0002-1539-6859](https://orcid.org/0000-0002-1539-6859))

**ASESORES:**

Dr. Barbarán Mozo Hipólito, Percy ([orcid.org/0000-0002-9316-202X](https://orcid.org/0000-0002-9316-202X))

Mag. Casaverde Carmona, Lisette Karem ([orcid.org/0000-0001-9573-6365](https://orcid.org/0000-0001-9573-6365))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y Aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

**TARAPOTO-PERÚ**

**2023**

## DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a Dios, a mis queridos padres Horacio y María Carmen, por el amor y paciencia, a mis amados hijos Itzell Alexandra y Segundo Yazell; que son la razón el motor y motivo para seguir creciendo personal, profesional y laboral en mi vida; también dedico este trabajo con mucho cariño y amor al compañero de vida Sergio, por estar siempre a mi lado apoyándome a lo largo de esta etapa y a todas las personas que de una y otra forma me brindaron su apoyo incondicional en este proceso de formación.

Iris Janith

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la vida, la fortaleza para poder seguir superándome y por la bendición de cada día. Agradezco al Dr. Hipólito Percy Barbarán Mozo, por su capacidad profesional, por la preocupación para realizar un trabajo de calidad en la investigación, por sus orientaciones y observaciones oportunas y pertinentes como asesor. Agradezco a mi hermana Linda Ly, por el apoyo incondicional en este proceso de superación, de igual manera hago extensivo el agradecimiento al director de la I.E N°0392 “Luz Estela Bardales” Prof. Orlando Falcón Alva, por permitirme aplicar mi investigación.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad de los Asesores**

Nosotros, BARBARAN MOZO HIPOLITO PERCY, CASAVARDE CARMONA LISETTE KAREM, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TARAPOTO, asesores de Tesis titulada: "Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023", cuyo autor es RUCOBA RODRIGUEZ IRIS JANITH, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 17.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

Hemos revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumimos la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual nos sometemos a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

TARAPOTO, 04 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
BARBARAN MOZO HIPOLITO PERCY, CASAVARDE CARMONA LISETTE KAREM DNI: 01100672 ORCID: 0000-0002-9318-202X	Firmado electrónicamente por: HBARBARAN el 04-08-2023 12:09:35
BARBARAN MOZO HIPOLITO PERCY, CASAVARDE CARMONA LISETTE KAREM DNI: 06803701 ORCID: 0000-0002-9573-8385	Firmado electrónicamente por: LCASAVARDEC el 04-08-2023 17:30:56

Código documento Trilce: TRI - 0640852



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, RUCOBA RODRIGUEZ IRIS JANITH estudiante de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - TARAPOTO, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
IRIS JANITH RUCOBA RODRIGUEZ DNI: 43886067 ORCID: 0000-0002-1539-8859	Firmado electrónicamente por: IRUCOBA el 15-07- 2023 10:54:27

Código documento Trilce: TRI - 0593091

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL ASESOR.....	iv
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR .....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS .....	vi
ÍNDICE DE TABLAS .....	vii
ÍNDICE DE FIGURAS .....	viii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT .....	x
<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>5</b>
<b>III. METODOLOGÍA.....</b>	<b>20</b>
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	20
3.2. Variables y operacionalización .....	21
3.3. Población, muestra y muestreo .....	21
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	22
3.5. Procedimientos .....	24
3.6. Método de análisis de datos.....	24
3.7. Aspectos éticos.....	24
<b>IV. RESULTADOS .....</b>	<b>26</b>
<b>V. DISCUSIÓN .....</b>	<b>32</b>
<b>VI. CONCLUSIONES .....</b>	<b>39</b>
<b>VII. RECOMENDACIONES .....</b>	<b>40</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>41</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>47</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Tamaño de la población.....	21
Tabla 2. Prueba de normalidad sobre los juegos tradicionales e inteligencia emocional .....	26
Tabla 3. Relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023.....	27
Tabla 4. Relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023.....	28
Tabla 5. Relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023 .....	29
Tabla 6. Determinar la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023 .....	30

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Dispersión de puntos entre juegos tradicionales e inteligencia emocional .....	31
--	----

## RESUMEN

El objetivo principal del estudio fue determinar la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023. De tipo básica, diseño no experimental, enfoque cuantitativo, corte transversal, descriptivo correlacional, estuvo comprendido por 50 estudiantes, el instrumento empleado fue la ficha de observación. Los resultados dieron a conocer que existe relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional (p-valor 0.009, Rho: 0.367), existe relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional (p-valor 0.011, Rho: 0.358) y existe la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional (p-valor 0.008, Rho: 0.372). En conclusión, existe relación significativa entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial con una significancia de 0.001 y la correlación fue 0.454, considerada como positiva, moderada. Por tanto, los juegos tradicionales inciden en un 21% en la inteligencia emocional.

**Palabras clave:** Juego, inteligencia, motivación, habilidades.

## ABSTRACT

The main objective of the study was to determine the relationship between traditional games and emotional intelligence in the students of the initial in the Educational Institution 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023. It was a basic, non-experimental design, quantitative approach, cross-sectional, descriptive-correlational, and was comprised of 50 students. The results showed that there is a relationship between locomotion games and emotional intelligence (p-value 0.009, Rho: 0.367), there is a relationship between throwing games and emotional intelligence (p-value 0.011, Rho: 0.358) and there is a relationship between ball games and emotional intelligence (p-value 0.08, Rho: 0.372). Conclusion: There is a significant relationship between traditional games and emotional intelligence of the students of the initial level with a significance of 0.001 and the correlation was 0.454, considered as positive, moderate. Therefore, traditional games have a 21% impact on emotional intelligence.

**Keywords:** Game, intelligence, motivation, skills.

## I. INTRODUCCIÓN

Los juegos van más allá de una acción recreativa que logra un gozo en los estudiantes de educación inicial, esto debido a que el juego infantil es importante dentro de los espacios educativos, dado que generan un ambiente adecuado para que los estudiantes puedan relacionarse entre sí, generando un ambiente productivo y ameno. Por ende, los juegos tradicionales en el nivel inicial son necesarios desde el contexto didáctico, debido a que fomenta el crecimiento emocional de los niños. (Jiménez et al., 2022). Desde un ámbito mundial, en el procedimiento educativo del nivel inicial, los maestros han empleado los juegos como un medio para la obtención de logros académicos, del mismo modo, estos contribuyen en el proceso formativo, dado que tiene mayor eficiencia en la labor pedagógica. Sin embargo, la mayoría de docentes no aplican los juegos como un medio de enseñanza, el cual ha provocado que los niños no desarrollen de manera efectiva su inteligencia emocional (Garay et al., 2021).

En un ámbito nacional, durante el inicio de clases del 2022, los niños del nivel inicial de diferentes centros educativos han manifestado problemas asociados a la inteligencia emocional, esto debido a que el aislamiento ha generado que tengan problemas de socialización y autonomía, donde presentaron problemas de ansiedad, miedo, angustia y desmotivación (Noticias Andina, 2022). De la misma manera, los juegos tradicionales constituyen el inicio del aprendizaje donde los niños adquieren conocimientos y cultivando sus destrezas interpersonales, no obstante, el informe realizado en la Unidad de Gestión Educativa Local en Puno dio a conocer que, de 100 estudiantes del nivel inicial, el 36% tiene problemas para expresarse, 52% esconde sus sentimientos, 30% presenta impaciencia y 30% camina ansiosamente por el aula. Los índices demostraron que los centros educativos carecen de la aplicación de juegos tradicionales que les permita a los estudiantes mantener una relación amical con sus demás compañeros (Chambi et al., 2022).

En un contexto local, se ha llevado a cabo la investigación en la Institución Educativa N° 0293 Luz Estela Bardales Arce, localizada en el distrito de Tabalosos. La institución forma parte de la Unidad de Gestión Educativa Lamas. Asimismo, cuenta con un grupo de profesionales que están en la capacidad de velar por los

estudiantes y que estos se incorporen de forma adecuada, en su ámbito personal, social y escolar. El centro educativo busca prosperar estudiantes con una autoestima aumentada, razón, capacidades sociales y una adecuada enseñanza académica. Asimismo, la institución proporciona un entorno seguro y confortable para los niños, con instalaciones adaptadas a sus necesidades y atractivas para su aprendizaje. Además, los educadores del nivel inicial tienen formación especializada en educación temprana y comprenden las necesidades de los niños en esta etapa, son pacientes, comprensivos y capaces de fomentar un ambiente de aprendizaje positivo.

Sin embargo, en la actualidad, es evidente que existe una carencia del desarrollo de la inteligencia emocional en los niños, lo cual representa una problemática notable, donde la intervención de los padres de familia no ha sido un complemento fundamental en el contexto de las clases virtuales en los años anteriores, por ende los niños carecen de herramientas para reconocer y expresar sus emociones, ya que presentan conductas de aislamiento, dificultad para tomar decisiones, bajo rendimiento académico, dificultad para manejar situaciones estresantes, falta de empatía, bajo control de impulsos, baja autoestima, dificultad para adaptarse a cambios, dificultad para establecer y mantener relaciones saludables, en consecuencia los niños tienden a frustrarse ante alguna actividad realizada en clase y sienten temor de expresar sus emociones e ideas, lo cual ha dejado evidencia que los niños (as) carecen de una buena inteligencia emocional que les permita mantener un vínculo adecuado con los demás.

Por tal motivo, resulta necesario que los formadores del nivel inicial y padres de familia tomen en cuenta esta problemática y promuevan la inteligencia emocional por medio de juegos tradicionales tanto en las actividades escolares y en la rutina diaria ya que esta actividad permite a los niños controlar sus impulsos, trabajar en equipo, identificar y expresar sus emociones así como relacionarse adecuadamente con los demás, resolver conflictos de manera efectiva y sobre todo proporcionan oportunidades para trabajar las habilidades emocionales, por ello los juegos tradicionales pueden ser una herramienta efectiva para desarrollar la inteligencia emocional en los niños, sin embargo, fue necesario determinar si los

juegos se asocian con el desarrollo del estudiante en función a la inteligencia emocional. Además, se recalca que es necesario utilizar una evaluación continua y formativa para monitorear el progreso de los niños y adaptar las actividades según sus necesidades.

Frente a la problemática que fue expuesta y descrita a detalle a través de la observación, el investigador ha planteado como **problema general**, la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, ¿Tabalosos 2023? Los **problemas específicos** que fueron planteados por el investigador son los siguientes: ¿Cuál es la relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023?, ¿Cuál es la relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023?, ¿Cuál es la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023?

De igual manera, el estudio se **justifica** por los siguientes aspectos: **Conveniencia** Debido a su efectividad en los estudiantes del nivel inicial, profesores y padres de familia, quienes lograron detectar las dificultades relacionadas con el desarrollo emocional de los niños en la institución educativa. **Social**, el estudio pretendió beneficiar a la comunidad educativa, principalmente a los estudiantes, a través de juegos, podrán desarrollar su inteligencia emocional, facilitando a los docentes a que puedan enseñar de manera eficiente. **Práctica**, dado que a partir de las recomendaciones ha sido posible aplicar estrategias de solución al problema evidenciado. También, se justifica por su contenido **teórico** porque la ejecución de la tesis ha sido un elemento más en la comunidad científica, el cual podrá ser convertible en artículo científico. Además, se justifica por su **utilidad metodológica**, en vista de que se sustentó del aporte de nuevos métodos y herramientas de recopilación de información para lograr un conocimiento confiable.

Luego de abordar los problemas, el **objetivo** que ha sido planteado por el investigador en el estudio fue: Determinar la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023. Los **objetivos específicos** que fueron planteados por el investigador son: Evaluar la relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023, Determinar la relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales , Tabalosos 2023, Evaluar la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.

La respuesta del problema general es la siguiente **hipótesis general**:  $H_i$ : Existe relación significativa entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.  $H_o$ : No existe relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales, Tabalosos 2023. Las **hipótesis específicas** son:  $H_1$ : Existe relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.  $H_2$ : Existe relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.  $H_3$ : Existe la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional e de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

En el capítulo indicó los antecedentes que se relacionan con las variables de la investigación tanto a nivel internacional como nacional, Solórzano et al. (2019) y Peña (2021) concluyeron que cuando los docentes realizan juegos, los niños prestan mayor interés por participar y ejecutar sus tareas; asimismo, todos expresan lo que sienten y presentan mayor autonomía para llevar a cabo sus tareas, por tanto, concluyó de que existe relación significativa entre los temas; puesto que las actividades lúdicas permiten a los niños expresar sus emociones de forma libre, fomentando la creatividad, seguridad y autoestima para la realización apropiada de sus tareas académicas. En general, integrar el juego como parte de las estrategias pedagógicas puede tener beneficios significativos para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, al permitirles expresar sus emociones de manera libre, los juegos promueven el desarrollo de habilidades socioemocionales y contribuyen a fortalecer la autoestima y la confianza en sí mismos de los niños.

De igual manera, Alcoser-Grijalva et al. (2019) en su estudio dieron a conocer que los padres no proporcionan una adecuada orientación para el manejo de emociones conflictivas a sus hijos (68%); asimismo, comparten poco tiempo de recreación con los niños (60%); esto se ve reflejado en la poca relación afectiva entre compañeros de clase, según lo expresado por los docentes; asimismo, no efectúan actividades que contribuya con la inteligencia emocional de los infantes, según ello, propusieron una guía de estrategias para trabajar la educación emocional a través del cual se mejoraron las actitudes de los niños y el interés por interactuar con su entorno, sobre todo aceptar el apoyo de los demás. Conclusión: Existe relación considerable entre las estrategias lúdicas y la inteligencia emocional de los niños, esto porque les permite identificar sus sentimientos y con base en ello desarrollar empatía por los demás. Además, resalta la importancia de que los padres y educadores se involucren en el desarrollo emocional de los niños.

En relación con la aplicación de los juegos tradicionales o sus elementos similares, Liberio (2019) concluyó que la implementación de los juegos tradicionales junto con herramientas tecnológicas permite desarrollar las habilidades cognitivas y emocionales de los niños de manera que mejoran el nivel de aprendizajes; porque

promueve la interacción entre compañeros y el manejo de sus emociones; de igual manera, Cruz et al. (2021) encontró que por medio de la estrategia de pintura aplicada, los niños pudieron expresar sus miedos y compartir con el resto de sus compañeros; asimismo, tuvieron acompañamiento de sus padres para la realización de sus dibujos, lo que además demostró compromiso de parte de ellos con sus hijos y con su educación; lo que trajo resultados positivos en cuanto al manejo de sus emociones y además interrelacionarse con los demás. La combinación de juegos tradicionales con herramientas tecnológicas proporciona una experiencia de aprendizaje enriquecedora para los niños.

En el **contexto nacional**; Figueroa y Figueroa (2019) en los resultados del pretest mostraron que los niños presentan un nivel de autonomía de inicio (83%); es decir, tiene poca auto motivación y no controlan sus sentimientos; sin embargo, en el post test el nivel de autonomía fue logrado (100%); demostrando que el uso de juegos permite mejorar la auto motivación y la interrelación con sus compañeros. Conclusión: Existe relación positiva y relevante entre los temas; donde los juegos al aire libre es una buena estrategia para mejorar la autonomía de los niños, por ende, el manejo de sus emociones. Por otro lado, se da a conocer que es importante los juegos al aire libre como una estrategia efectiva para fomentar la autonomía y el manejo de emociones en los niños. Los juegos proporcionan un entorno lúdico y de interacción social que puede promover el desarrollo de habilidades emocionales y sociales. Se sugiere que los juegos tuvieron un impacto significativo en el desarrollo de los niños.

De igual manera, León et al. (2021) y Simeón-Aguirre et al. (2021) indican que el uso de juegos en la enseñanza de los niños de inicial resulta indispensable para el desarrollo de la inteligencia emocional; puesto que les permite conocerse a sí mismo, ser empáticos con los demás y automotivarse para la realización de sus actividades; en ese sentido el uso de programas y estrategias permite en gran medida fortalecer las diferentes competencias emocionales de los niños de educación inicial; sin embargo, en el estado peruano, de acuerdo con los estudios analizados, aún existen deficiencias con relación a la expresión de emociones de los estudiantes del nivel inicial por la falta de aplicación de herramientas dinámicas

para fomentar esta competencia; en conclusión el fortalecimiento de las competencias emocionales se debe en gran medida al uso de juegos didácticos por parte de los docentes, quien contribuye en la formación de los estudiantes del nivel inicial, con el fin de formarse.

Otro de los estudios referidos por Campos et al. (2022) indican que como producto de su investigación demostraron que el rol de los padres y docentes en la estimulación adecuada de los niños permite el manejo de sus emociones, así como la seguridad y confianza en el desarrollo de sus actividades educativas, por consiguiente, concluyeron que, la aplicación de los enfoques pedagógicos cumplen un rol fundamental en el desarrollo de las capacidades, destrezas y, especialmente, en la regulación emocional de los niños; así también, Zela et al. (2022) mostraron que los niños presentan un alto nivel de manejo de sus emociones del 68%; puesto que siempre presentan empatía por los demás, se expresan cuando tienen que expresarse, lo que le permite adaptarse a los diversos entornos, tanto educativos, familiares y sociales. En ese contexto, se destaca que los enfoques pedagógicos desempeñan un papel importante en el desarrollo de las capacidades y destrezas de los niños, así como en su regulación emocional.

Para comenzar, se explicaron los **conceptos** de la variable **juegos tradicionales**, Alias (2021) refiere que son aquellos juegos típicos que se realizan sin la intervención de juguetes y se encuentran ligados a un contexto cultural que expresa la forma de ser y sentir de las personas de una región; por tanto, estos son aplicables en niños. Asimismo, Sánchez et al. (2020) aluden que son juegos típicos de una comunidad, los cuales son realizados dentro de un ámbito cultural que ha sido trascendido desde diversas generaciones. También, García y Tarazona (2022) indican que forman parte del patrimonio de una localidad y que son considerados como importantes en el proceso de aprendizaje preescolar. Además, Martínez-Santos et al. (2020) manifiestan que son juegos que forman parte de la vida de un individuo, por cuanto extraen las enseñanzas, hábitos tradicionales y cultura de las actividades de recreación de las comunidades. Se resalta la importancia de preservar los juegos como una forma de mantener vivas las tradiciones.

Por ello los juegos tradicionales son una herramienta importante en la educación inicial, Sánchez (2019), quien mencionan los siguientes **modelos teóricos**, principalmente el *modelo teórico de la motivación de Edward Deci y Richard Ryan*, esta teoría respalda que la motivación intrínseca, es generada por la satisfacción y el interés personal hacia una actividad, debido a que es más eficaz que la motivación extrínseca, que depende de estímulos externos como premios o castigos, para promover el proceso de aprendizaje y crecimiento. De modo que los juegos tradicionales pueden ser una forma divertida y natural de motivar a los niños para que aprendan y se desarrollen, ya que estos juegos suelen despertar su interés y curiosidad de manera intrínseca. Según esta teoría, cuando los estudiantes se sienten motivados intrínsecamente para realizar una tarea, están más comprometidos y enfocados en ella, lo que lleva a un aprendizaje más profundo y significativo.

Por su parte, Gallardo, (2019) sustenta *el modelo teórico de la derivación por ficción en Édouard Claparède (1932)*. Esta teoría se basa en el valor fundamental de la imaginación y la creatividad en el proceso educativo de los niños, aprovechando el juego como el recurso principal. Según Claparède, los niños aprenden mejor cuando están inmersos en situaciones imaginarias, que les permiten explorar el mundo que les rodea de una manera más libre y emocionante. En su modelo, Claparède sostiene que los juegos tradicionales proporcionan un medio valioso para que los niños exploren su entorno. Los juegos tradicionales brindan la oportunidad de ejercitar su imaginación y explorar diversos escenarios. Dado que, a través del juego, los niños adquieren habilidades para resolver problemas, trabajar en equipo y fortalecer su inteligencia emocional, por esta razón, este enfoque comparte similitudes con la teoría de Edward y Richard Ryan, ya que ambos destacan que los juegos tradicionales estimulan el aprendizaje colaborativo.

Luego se encuentra *el modelo teórico de la recopilación de Granville Stanley Hall (1904)* argumenta que el crecimiento personal de un individuo sigue una secuencia similar al progreso histórico de la humanidad como especie, es decir, que los estadios del desarrollo individual recapitulan los estadios de la evolución de la especie. En cuanto al juego tradicional de los niños, Hall argumenta que estos

juegos reflejan actividades importantes para la supervivencia de nuestros antepasados primitivos, por ejemplo; la caza, recolección de alimentos, así como la guerra. En consecuencia, los niños tienden a jugar juegos que reflejan estos comportamientos y habilidades necesarios para la supervivencia en el pasado. Para Hall, el juego en la infancia constituye una preparación para la vida adulta, dado que los niños adquieren destrezas y capacidades que les resultarán provechosas en su futuro. Por ejemplo, los juegos de imitación les ayudan a aprender roles y habilidades que serán importantes en su vida adulta, como ser médico o maestro.

En lo que se refiere a las **teorías** de los juegos tradicionales, según Piaget en su **teoría del desarrollo**, da a conocer que los juegos son parte de la formación del símbolo, por cuanto logra que el niño utilice su imaginación. Por tanto, para lograr la atención de los infantes, se debe aplicar juegos que se puedan adaptar. Con esta teoría es posible describir el empleo de la inteligencia basada en la acción (Ramos y Maya, 2022). Como siguiente **teoría del desarrollo próximo**, se encuentra lo señalado por Vygotsky, quien indica que el juego nace de una carencia al estar en contacto con los demás, por tanto, manifiesta que el juego es una actividad social por medio de la cooperación de otros individuos, en este caso, de niños. Asimismo, se requieren roles complementarios del propio juego y expresan que el niño transforma los objetos en su mente que para él poseen un significado. En ese sentido, cuando un infante corre con una escoba, este se imagina que va en un caballo, donde el niño fortalece la capacidad simbólica (Cara y Martínez, 2021).

Por última teoría expuso la **Teoría de la dinámica infantil de Frederic Buytendijk** (1935) el autor de esta teoría se enfoca en el rol del juego en el desarrollo infantil. Buytendijk 1935, señaló que el juego no solo es una actividad recreativa, dado que es un elemento esencial para el aprendizaje y crecimiento infantil, además el juego se divide en tres categorías principales: juego exploratorio, juego creativo y juego de roles. Donde el juego exploratorio se centra en la experimentación física y la exploración del niño, mientras que el juego creativo se enfoca en la imaginación y la creación, por otro lado, el juego de roles implica representar personajes y roles, lo que permite a los niños desarrollar habilidades sociales y emocionales, en relación a lo mencionado, es importante destacar que los juegos de exploración son

más frecuentes en los primeros años de vida, mientras que los juegos creativos y de roles son más comunes en niños mayores que están desarrollando su capacidad para imaginar y crear.

En lo que respecta la **importancia** de los juegos tradicionales, logra que los niños conozcan más sobre los juegos de su comunidad, dado que representa un recurso educativo valioso porque contribuye con el desarrollo corporal del niño (Megías et al., 2019). Asimismo, es importante porque contribuye con el desarrollo afectivo sociocultural del niño, de manera que fortalece su identidad cultural, acercándose de forma dinámica a su entorno local (Ambretti et al., 2019). Además, los juegos contribuyen a que los niños compartan momentos con sus compañeros de clase, maestros y familia, con ello, los niños aprenden muchas habilidades (Kenanoğlu & Duran, 2021). Los juegos tradicionales son una forma divertida de aprendizaje. A través de ellos, los niños y adultos adquieren habilidades motoras, cognitivas y emocionales importantes. Estos juegos enseñan reglas, promueven la creatividad, estimulan la imaginación y mejoran la capacidad de atención y memoria, fomentan el espíritu competitivo de manera saludable y enseñan a lidiar con la victoria.

En cuanto a los **beneficios** de implementar juegos durante el aprendizaje de los niños, Gultom et al. (2022) indican que contribuye con el desarrollo psicomotor, esto debido a que, durante los primeros años, el juego facilita el equilibrio y la fuerza consolidando hitos motores como el salto y la carrera. De la misma forma, estimula las funciones cognitivas porque el niño va formando una imagen clara del universo, lo cual les permite explorar propiedades de los objetos y fenómenos. Por su parte, Cheung & Ying (2021) sostiene que el juego promueve el desarrollo de habilidades sociales al permitir que los niños expandan su vocabulario y mejoren sus habilidades de comunicación no verbal. Además, Kurniawan et al. (2022) indican que facilita el desarrollo emocional, esto porque los niños aprenden a expresarse y gestionar sentimientos como la ira, ansiedad y tristeza. Otro aspecto importante es el desarrollo de habilidades sociales. El juego proporciona a los niños la oportunidad de interactuar con sus compañeros.

En lo que se refiere a las **características**, Hartanto et al. (2021) indican que los juegos son divertidos y generan placer, a pesar de no estar acompañado. Así también, el juego es evaluado por lo que se desarrolla. Asimismo, Azlan et al. (2021) señalan que el juego no tiene motivos, esto debido a que su motivación es intrínseca, es decir, proviene de forma interna en los niños. En tanto, Yilmaz et al. (2022) manifiestan que es espontáneo y no es obligatorio, donde este es seleccionado de forma libre por quienes desean practicarlo e implica la participación de todos. Además, Syam & Saman (2021) sostienen que el juego genera un mundo de fantasía, lo cual transforma la realidad externa, es innato de cada individuo y favorece el proceso de socialización del infante. Muchos juegos tradicionales involucran habilidades físicas como correr, saltar, lanzar o atrapar, lo que promueve el desarrollo de la coordinación motora y la actividad física. Además, muchos de ellos también implican estrategia, memoria y resolución de problemas.

En relación con las diferentes **dimensiones** de los juegos tradicionales, Alias (2021) hace referencia a los **juegos de locomoción**, son aquellos juegos que incluyen conceptos diversos de movimiento. De la misma manera, se refiere al movimiento que realiza el niño para poder trasladarse de un sitio a otro y moverse en el espacio. Tiene como indicadores los siguientes juegos: *Carreras*, es un juego que permite al niño desplazarse de un sitio a otro compitiendo con sus demás compañeros, es decir, desde el inicio de una actividad hasta su finalización. Normalmente, este juego debe ser realizado al aire libre en un campo amplio (patio de la escuela). *Saltos*, es un juego que requiere mayor fuerza en el niño y genera diversión, dado que consiste en que uno o más participantes realicen saltos por encima de una cuerda. *Equilibrio*, la participación en juegos de equilibrio incide positivamente en el desarrollo emocional y cognitivo de los niños desde la etapa temprana de su educación, fortaleciéndolos de manera significativa.

Asimismo, Alias (2021) explica los **juegos de lanzamiento**, consiste en una acción coordinada de soltar un objeto que tiene el niño en la mano, empleando apoyos y palancas, este se considera desde que el objeto se despega de la mano del infante, sin importar la distancia que este pueda alcanzar, este no siempre será hacia adelante. Estos juegos han sido parte de la cultura y la diversión de diversas

comunidades y se han transmitido de generación en generación. La diversión y la competencia son aspectos comunes en estos juegos, y muchos de ellos también han sido adaptados como deportes formales con reglas específicas. Tiene como indicadores los siguientes juegos: *Distancia*, consiste en entregar al niño algún objeto que no sea peligroso y este pueda ser lanzado a una distancia que alcance el lanzamiento, de igual modo, este juego propicia diversión. *Precisión*, son juegos que benefician al niño porque contribuyen en la mejora de los aspectos físicos y mentales, de modo que afinan la sincronización del cuerpo y mente.

Además, Alias (2021) da a conocer los **juegos de pelota**, son juegos divertidos para los niños donde se tiene que emplear una pelota. Con este objeto es posible realizar diversos juegos. Asimismo, consiste en lanzar el objeto hacia cualquier lado, de modo que se consideran cualquier forma de juegos que incluyen una pelota como parte del juego. Estos juegos suelen involucrar el uso de una pelota y reglas específicas, y pueden tener tanto propósitos recreativos como rituales o ceremoniales. Tiene como indicadores a los siguientes juegos: *De mano*, son juegos donde los niños deben emplear las manos para utilizar la pelota, entre estos se encuentra el vóley, básquet y otros deportes. *De pie*, logra la coordinación de los niños, a través del empleo del pie contribuyendo en su mejora, los niños deben calcular dónde dar a la pelota y con qué fuerza. *De bola*, para este tipo de juegos se emplean canicas o pelotas pequeñas, lo cual permitirá que las habilidades del estudiante mejoren.

Como segunda variable se encuentra la **inteligencia emocional**, Goleman (1998) destaca que es la habilidad que poseen los seres humanos para percibir, detectar, reconocer y administrar sus propias emociones y de los demás. De la misma manera, Rojas (2019) señala que se trata de la capacidad de ser emocionalmente inteligente tanto en relación con nuestros propios sentimientos como a los de los demás, además, involucra tener la capacidad de ser consciente. Por su parte, Sandi & Hamdy (2020) sostienen que permite el desarrollo de habilidades específicas para poder reconocer el estado de las emociones y con ello, aprender a gestionarlas con base en el entorno y con los demás. Además, Sastre et al. (2019) señala que es una herramienta inherente de las personas con el propósito de lograr

controlar sus emociones o sentimientos, así mismo tiene la capacidad de comprender a los demás, así que está, asociada de forma directa con cómo actúa un individuo ante cualquier evento y cómo lidia con sus emociones.

Después de exponer definiciones de la variable se presentan **modelos sobre la inteligencia emocional**, Valente et al. (2020) indica que existen varios modelos que se enfocan en esta variable, de modo que se destaca principalmente *el modelo de la inteligencia emocional propuesto por Peter Salovey y John Mayer*, donde su teoría define que esta se centra en la habilidad para percibir, comprender y regular de manera eficaz las emociones propias y ajenas, las cuales se encuentran compuesta por cuatro habilidades emocionales distintas, la primera habilidad es la percepción emocional, que se centra en la identificación y comprensión de las emociones tanto en uno mismo como en los demás. Este enfoque proporciona una base sólida para el estudio y la práctica de la inteligencia emocional, lo que puede ser beneficioso en diversos contextos, como las relaciones interpersonales, la toma de decisiones y el manejo del estrés. Su énfasis en la percepción emocional es importante, ya que es la capacidad de identificar y comprender las emociones.

La segunda habilidad es la facilitación emocional, que implica emplear las emociones con el propósito de mejorar el pensamiento y la resolución de problemas. Seguidamente, la tercera es la comprensión emocional, que se refiere a la capacidad de entender la complejidad de las emociones y su interacción mutua. Finalmente, se encuentra la regulación emocional, que se basa en gestionar y controlar de manera efectiva las emociones, tanto en uno mismo como en los demás. Según este modelo de inteligencia emocional propuesto por Salovey y Mayer, se enfatiza que la habilidad de reconocer, comprender y regular las emociones es esencial para el bienestar y el éxito personal en la vida de las personas. La regulación emocional también permite manejar el estrés y las dificultades de manera más efectiva, promoviendo así un mayor equilibrio emocional. La inteligencia emocional desempeña un papel fundamental en el desarrollo personal y en la mejora de las relaciones.

Luego, Usán et al.(2020) menciona *el modelo de Bar-On*, se centra en la capacidad de los niños para adaptarse a las demandas del entorno y enfrentar los desafíos emocionales, incluye habilidades como la autoconciencia emocional, expresión personal, toma de decisiones emocionales, empatía y resolución de problemas emocionales, esta teoría respalda la idea de que los niños que poseen un nivel avanzado de inteligencia emocional tienen la capacidad de identificar sus propias emociones, expresarlas de manera apropiada, comprender las emociones de terceros y solucionar conflictos emocionales. Por ende, el modelo de Bar-On, resalta la importancia de fomentar la inteligencia emocional en los niños para que puedan adaptarse a las demandas de su entorno y enfrentar los desafíos emocionales que surgen en su vida cotidiana, por lo tanto, se reconoce que este modelo comparte similitudes con la teoría de inteligencia emocional de Daniel Goleman porque ambos enfoques se utilizan para diseñar estrategias educativas.

Seguidamente, Miranda et al.(2021), presentan el *modelo de Inmordino- Yang y Damasio* los cuales desarrollaron un modelo de inteligencia emocional basado en la neurociencia, que resalta la interconexión entre las emociones y la cognición, es decir, este enfoque pone un gran énfasis en la empatía y la compasión como componentes cruciales en la inteligencia emocional y enfatiza la relevancia del aprendizaje experiencial, además, este modelo sostiene que las emociones y la cognición están intrínsecamente conectadas en el cerebro. La capacidad de una persona para regular y comprender las emociones de los demás se encuentra ligada a su capacidad cognitiva, por esta razón, este modelo presenta una relación con los dos primeros modelos mencionados, además, estos modelos destacan la relevancia de las emociones en los niños en edad escolar, sin embargo, este modelo propone la noción de que el desarrollo de la inteligencia emocional está intrínsecamente ligado a la interacción entre las emociones.

En lo que se refiere a **las teorías de la inteligencia emocional**, Goleman en 1995 indicó que las competencias emocionales son un grupo de habilidades que contribuyen en la mejora del rendimiento académico o la interacción con los demás. Asimismo, las habilidades cognitivas se complementan con estas habilidades. Por consiguiente, planteó un modelo de inteligencia emocional, donde la primera

competencia estaba direccionada al tipo de vínculo que el individuo tiene por sí mismo, la segunda competencia se encuentra asociada a la relación que tiene el ser humano con los demás (Puertas et al., 2020). La segunda es, *teoría de las inteligencias múltiples* que establece Gardner, el cual refiere que las personas presentan diversas habilidades cognitivas y están extremadamente desarrolladas y otras se encuentran poco desarrolladas. Asimismo, planteó 8 tipos de inteligencia, donde el ser humano demuestra capacidad para comunicarse, dominar su lengua, dominar las matemáticas, observar el espacio que los rodea, comprender la música.

Por otro lado, Diener et al (2021), menciona *la teoría de la inteligencia emocional positiva de Barbara Fredrickson*, esta teoría subraya la relevancia de las emociones positivas en el bienestar emocional y la capacidad de recuperación, haciendo hincapié en la importancia de la apertura emocional y la flexibilidad emocional dentro de la inteligencia emocional. De acuerdo con esta teoría, se destaca que las emociones positivas tienen un impacto beneficioso en la mente y el cuerpo. Estas emociones positivas pueden incluir sentimientos de amor, gratitud, alegría, interés, entusiasmo y esperanza, entre otros. Por esa razón, Fredrickson destaca la importancia de fomentar la disposición y adaptabilidad emocional como pilares esenciales para el desarrollo de la inteligencia emocional, es decir, la apertura emocional implica estar dispuesto a experimentar y aceptar una amplia gama de emociones, mientras que la flexibilidad emocional se basa en la capacidad de adaptarse y cambiar en función de las demandas emocionales del momento.

Con respecto a la **importancia de la inteligencia emocional**, García-Ancira (2020) ayuda a conectar al ser humano con los demás y forjar relaciones empáticas. En tanto, Buitrago et al. (2019) indicaron que permite la comunicación entre las personas de manera eficiente y contribuye en resolver conflictos, así como la capacidad para expresar sus sentimientos. Por su lado, Martz (2021) infiere que las personas al tener una adecuada inteligencia emocional tienden a motivarse por sí mismos, preservar ante frustraciones y tener manejo sobre sus impulsos. Además, Ulutas et al. (2021) indican que los seres humanos pueden evitar que las emociones interfieran en su capacidad racional y tienden a empatizar, de modo que les es fácil confiar en los demás. Ayuda a manejar las propias emociones de manera efectiva.

Permite identificar y comprenderlas, lo cual es fundamental para tomar decisiones acertadas, mantener la calma en situaciones estresantes y regular las respuestas emocionales.

Al dar a conocer sobre **las características**, Pino & Arán (2019) indican que aquellas personas que tienen un elevado coeficiente emocional poseen la habilidad de ser plenamente consciente de sus estados emocionales, ya que poseen la habilidad de analizar y prestar atención a sus propios estados emocionales. Asimismo, Tabroni et al. (2022) hacen referencia a que las personas poseen la habilidad de identificar y no suprimir sus emociones. Por consiguiente, Manini & Jaya (2022) sostienen que proyectan sus planes y no viven en sueños constantes. Por su lado, Elnara et al. (2021) sostienen que poseen un balance constante de sus acciones porque reconocen el lado bueno y malo. Por otro lado, Cameron et al. (2020) indicaron que no lo toman nada a pecho y analizan las acciones que pudieron haber realizado. También, Chung et al. (2022) señalan que tienden a criticar sus acciones, dado que sus emociones no los controlan. Además, Munday & Horton (2021) indican que se preocupan por las emociones de los demás.

A continuación, Goleman (1998), expone sobre las **dimensiones** de la Inteligencia emocional: **Autoconocimiento**, se basa en la aptitud para reconocer y comprender nuestras emociones, así como percatarnos de cómo estas tienen impacto en nuestras decisiones y acciones, esta dimensión contiene tres indicadores; *Conciencia emocional*, permite conocer la habilidad de los niños para reconocer y comprender tanto sus propias emociones como de otros, dado que es crucial que los niños adquieran la capacidad de identificar sus emociones primarias como la alegría, la tristeza, la ira y el temor. Como segundo indicador se encuentra la *Autoevaluación*; es decir este indicador se centra en conocer como los niños evalúan sus propias habilidades y logros, también se evidencia el indicador referente a la *Confianza en uno mismo*; se interpreta como la capacidad de los niños para confiar en sus propias habilidades y juicios, por ese motivo la aplicación de estos tres indicadores fue fundamental para evaluar la dimensión.

Segunda dimensión, la **autorregulación** es la habilidad de autorregulación, se centra en la conciencia de nuestras emociones y en aprender a gestionarlas de forma efectiva. Es decir, somos capaces de identificar nuestras emociones en un momento dado y utilizar técnicas para controlarlas y dirigir las hacia un resultado positivo. La autorregulación también implica el control de nuestros impulsos y la toma de decisiones conscientes en lugar de reaccionar de manera impulsiva. También, es la capacidad de tomar decisiones reflexivas, resistir impulsos inmediatos, regular las emociones, mantener la concentración y perseverar en el logro de metas. Involucra la habilidad para evaluar y ajustar continuamente la conducta propia. Esto nos permite reflexionar antes de actuar y tomar decisiones que benefician tanto a nosotros como a los demás en el largo plazo, por consiguiente, esta dimensión está compuesto por cinco indicadores; *Autocontrol*, permitió evaluar la capacidad del niño para controlar sus emociones e impulsos.

En cuanto al indicador de *confiabilidad*, es la aptitud de los niños para llevar a cabo sus obligaciones y compromisos, además, desde un enfoque educativo es indispensable que los niños aprendan a ser confiables y a satisfacer las expectativas de quienes los rodean. *Escrupulosidad*, permite mostrar la habilidad de los niños para comportarse con ética e integridad en sus acciones y elecciones. Asimismo, se refiere a una característica o rasgo de personalidad que implica la tendencia a ser metódico, cuidadoso y atento a los detalles en la ejecución de tareas y en la observancia de normas morales y éticas. *Adaptabilidad*, se evidencia cuando los niños pueden adaptarse a situaciones nuevas o cambiantes, debido a que es crucial que los niños adquieran la capacidad de aceptar cambios en su entorno y rutinas diarias, por último, indicador se presenta la *Innovación*, es la habilidad que los niños presentan de los niños para ser creativos y buscar soluciones nuevas e innovadoras.

Tercera dimensión **motivación**, es la habilidad de auto impulsarnos y perseverar en la consecución de nuestras metas, aún en situaciones difíciles o desafiantes, es decir, poseer una actitud positiva facilita beneficiarse al máximo las ocasiones que se presentan en la vida, así como una firme determinación para lograr nuestros propósitos de forma exitosa. Aquellos con una fuerte motivación tienden a ser

persistentes y comprometidos en su búsqueda por alcanzar sus metas, demostrando una disposición a trabajar duro y hacer sacrificios para lograrlo, *Individuos mismos*, refleja la forma en que los niños se ven a sí mismos, su imagen interna y su valoración personal, promoviendo una perspectiva positiva de sí mismos para fomentar un bienestar mental y emocional óptimo. *Familia*, destaca por ser uno de los contextos más impactantes en el crecimiento socioemocional de los niños debido a que la excelencia de los lazos familiares, el respaldo emocional y la unión resultan fundamentales para el bienestar afectivo de los niños.

En cuanto a los indicadores se tuvo, *amigos*, los cuales constituyen otro ambiente fundamental en la relevancia de la evolución socioemocional de los niños, donde la calidad de las relaciones entre amigos y el tiempo que pasan juntos afecta la autoestima, habilidades sociales y bienestar emocional, por ese motivo resalta la importancia de los amigos en relación con las habilidades emocionales y sociales. *Mentor emocional*, se basa en la influencia de un adulto significativo en la vida de los niños ya que estos brindan apoyo emocional y orientación en situaciones emocionales difíciles. Esta persona estaría dispuesta a escuchar, brindar consejos y guiar a otros en su crecimiento emocional, ayudándoles a comprender y manejar sus sentimientos, afrontar desafíos emocionales y tomar decisiones informadas. *Propio entorno*, este indicador menciona la importancia del entorno de los niños y cómo esto influye significativamente en su bienestar emocional. Se utiliza para describir el espacio físico, social y emocional en el que una persona vive.

La cuarta dimensión hace referencia sobre la **empatía**, está consiste en comprender los problemas que suceden en el entorno, esto conlleva a ponerse en el lugar de los demás, enseñar a escuchar los problemas y lograr que se ayude a sus semejantes. Tiene como indicadores: *Comprensión de los demás*, Para entender a los demás, es necesario tener la habilidad de empatizar con ellos, lo que implica comprender su punto de vista, pensamientos, sentimientos y motivaciones. *Orientación hacia el servicio*, implica la habilidad de comprender y responder a las necesidades y deseos de los demás, lo que requiere una empatía y compasión profunda. Otro de los indicadores fue *aprovechamiento de la diversidad*, hace referencia a la habilidad de reconocer, apreciar y sacar provecho

de las diferencias que existen entre las personas en lugar de intentar hacerlas iguales o ignorarlas por completo. *Conciencia política*, implica una comprensión de las estructuras y sistemas políticos que influyen en la vida de los demás.

Quinta dimensión **habilidades sociales**, es la habilidad de una persona para interactuar efectivamente con los demás, incluyen tanto aspectos verbales como no verbales de la comunicación, la empatía. Estas habilidades, engloban una diversidad de aptitudes relacionadas con las interacciones entre personas, tales como la capacidad de comprender u compartir los sentimientos de los demás, la habilidad para escuchar de manera activa, la comunicación efectiva, la destreza para negociar y el trabajo en equipo, esta dimensión presenta cinco indicadores, principalmente la *Influencia*, es el arte de transmitir de manera efectiva ideas de forma persuasiva, tanto verbal como no verbalmente, para lograr que otros acepten una idea, visión o plan de acción. *Comunicación*, se centra en la habilidad de escuchar, comprender y expresar emociones como pensamientos, por ende, se considera una habilidad vital de la inteligencia emocional para lograr que la persona logre transmitir de forma clara su mensaje.

En cuanto al indicador *liderazgo*, es la capacidad de comprender y manejar nuestras propias emociones, así como las emociones de otros, de modo que emplear este conocimiento sirve para dirigir e inspirar a los demás hacia una meta compartida. Comprende habilidades como la toma de decisiones, la comunicación efectiva, delegación de tareas y resolución de conflictos. La *catalización del cambio*, implica la capacidad de identificar y comunicar una visión clara para el futuro, y motivar a los demás para que se unan y trabajen juntos hacia esa visión. *Resolución de conflictos*, implica destrezas como la capacidad de ponerse en el lugar del otro, la comunicación asertiva y la habilidad para regular las propias emociones. *Colaboración y cooperación*, se refiere a trabajar en equipo y utilizar las habilidades y fortalezas de cada miembro para lograr un objetivo, aunque cada individuo tenga diferentes roles y responsabilidades. *Habilidades de equipo*, se refiere a la aptitud para desempeñarse en conjunto y cooperar de forma eficaz.

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

##### 3.1.1. Tipo de investigación

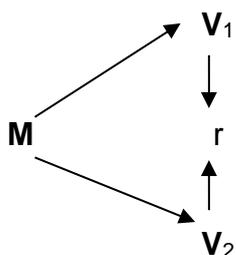
La investigación fue de tipo **básica**. CONCYTEC (2018) indica que los estudios básicos se caracterizan porque se enfocan en el incremento de un tema que ha escogido el investigador, asimismo, describe sucesos de varios temas sin tener que recurrir a aplicaciones prácticas. Por tal motivo, se recolectó contenido teórico que involucra los temas de juegos tradicionales y la inteligencia emocional.

##### 3.1.2. Diseño de investigación

Tuvo un **diseño no experimental**. Cohen y Gómez (2019) sostienen que un diseño de ese tipo no requiere la maniobra de las variables, ni se controla la información recolectada, de modo que, en su mayoría, son cuantitativos. Asimismo, fue de **enfoque cuantitativo**, Arias y Covinos (2021) mencionan que consiste en la cuantificación de datos. También, fue de **corte transversal**, como señalan Ñaupas et al. (2018) se enfoca en la recolección de datos de un momento dado, es decir, ha sido posible recoger información de la muestra elegida y ésta correspondió al periodo de 2023.

También, fue **descriptivo – correlacional**, al igual que descriptivo porque los datos fueron descritos con base en la realidad obtenida, permitiendo mostrar el comportamiento de los temas tratados. Asimismo, fue correlacional, dado que evidenció la relación entre los temas, permitiendo conocer el nivel de relación (Hernández et al., 2018).

El esquema presentado fue:



M: Muestra del estudio.

V<sub>1</sub>: Juegos tradicionales.

V<sub>2</sub>: Inteligencia emocional.

r: Relación entre los temas de estudio.

### 3.2. Variables y operacionalización

**Variable II:** Juegos tradicionales.

**Variable II:** Inteligencia emocional.

**Nota:** La operacionalización de las variables se ubican en la sección de anexos.

### 3.3. Población, muestra y muestreo

#### 3.3.1. Población

Estuvo compuesto por un grupo de 50 estudiante del nivel inicial de la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, situada en el distrito de Tabalosos, distribuidos de la siguiente manera:

**Tabla 1**

*Tamaño de la población*

Secciones			
3 años	4años	5 años	TOTAL
“Angelitos del futuro”	“Amiguitos”	“Divino niño Jesús”	3
13	19	18	50

**Fuente:** Elaboración propia.

#### **Criterios de inclusión:**

**Estar matriculado en el presente año lectivo**

**Alumnos** que decidieron participar voluntariamente.

**Criterios de exclusión:** Se descarta la participación de alumnos de otros niveles y quienes no decidieron involucrarse en la investigación.

### **3.3.2. Muestra**

Estuvo constituida por un total de 50 estudiantes de inicial de la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce.

### **3.3.3. Muestreo**

En la selección de la muestra no se utilizó un proceso de muestreo, ya que se trabajó con el conjunto completo de la población.

### **3.3.4. Unidad de análisis**

Fue un estudiante de inicial de la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce.

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

### **Técnica**

Para la recopilación de datos se empleó la técnica de **observación**, la cual implicó registrar minuciosamente los eventos que se produjeron en los sujetos de investigación, además, esta técnica no fue manipulada durante la recolección de información. Seguidamente, se empleó una **encuesta** para obtener datos de fuentes primarias.

### **Instrumento:**

Por consiguiente, se utilizó la **ficha de observación – juegos tradicionales**, como instrumento que ha tenido como principal propósito recoger datos acerca de los juegos tradicionales en estudiantes, de aplicación presencial, se diseñó el instrumento de 15 interrogantes que estuvieron distribuidas en: Juegos de locomoción (1-5), juegos de lanzamiento (6-10), juegos de pelota (11-15). Asimismo, la escala de la variable fue lo siguiente: nunca (0) casi nunca (1), a veces (2), casi siempre (3), siempre (4), para la medición se ha considerado de nivel bajo [0-20], en cuanto al nivel regular [21-41] y el nivel alto [42-60]. Para terminar, se recalca que el instrumento ha sido elaborado por la propia investigadora.

De igual manera se aplicó el test de **inteligencia emocional**, se adaptó el instrumento diseñado por Chacón (2022), mismo que ha tenido como objetivo

recopilar datos acerca de la inteligencia emocional en estudiantes, el cual se divide en sus dimensiones: El autoconocimiento (1-5), autorregulación (6-10), Motivación (11-15), Empatía (15-20), habilidades sociales (21-25). Cabe indicar que la escala de los instrumentos fue de tipo Likert y se distribuyen en; 0” nunca”, 1 “casi nunca”, 2 “a veces”, 3 “casi siempre” y 4 “siempre”. Para la medición de la variable se ha consignado el siguiente rango [0-33] de nivel bajo, [34-67] de nivel medio y/o regular al igual que el nivel alto [68-100].

### **Validez**

Con el fin de evidenciar la fiabilidad de los instrumentos, se llevó a cabo una evaluación por parte de 5 expertos, quienes realizaron una estimación de los ítems, dado que estos especialistas evaluaron la claridad, coherencia y pertinencia de los ítems en cuestión. Según los resultados, los instrumentos muestran valores apropiados para su aplicación, dado que el  $v$  de Aiken para los juegos tradicionales fue 0.83, es decir, el 83% de las opiniones de los expertos coincide en que el instrumento es válido en los criterios de claridad, pertinencia y relevancia y para la variable inteligencia emocional fue 0.89 el mismo que demostró que el 89% de las opiniones de los expertos coincide en que el instrumento es válido en los criterios de claridad, pertinencia y consistencia de las respuestas.

### **Confiabilidad**

Para demostrar la fiabilidad de los instrumentos que fueron aplicados, los datos que han sido extraídos fueron colocados en el programa SPSS V28 por medio del Alfa de Cronbach. De acuerdo con el análisis de los resultados obtenidos al realizar el cálculo de confiabilidad de los instrumentos utilizados mediante el coeficiente de Alfa de Cronbach, se observa que el instrumento utilizado para evaluar la variable de juegos tradicionales presenta un valor de 0.76, lo cual indica una alta confiabilidad, del mismo modo, el cuestionario de inteligencia emocional alcanzó un valor de 0.79, siendo este considerado como una consistencia alta (Frias, 2022). estos resultados demuestran que los instrumentos cumplen con los criterios metodológicos para su aplicación.

### 3.5. Procedimientos

Para comenzar, se desarrolló una carta dirigida al director solicitando el permiso de ejecución del estudio en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce. Luego, se efectuó el diseño del proyecto de investigación y los instrumentos que correspondan. Por consiguiente, se validaron los instrumentos y se aplicaron a la muestra seleccionada, cabe precisar que se aplicó el instrumento de manera presencial en cada una de las aulas con supervisión del docente en curso durante 1 semana, una vez recopilados todos los datos, se empleó los programas Excel y SPSS V28 para generar tablas y gráficos, posteriormente, se abordaron los objetivos planteados utilizando la información procesada, la cual se incorporó en el informe de la tesis. Por último, se concluyó con la elaboración de las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

### 3.6. Método de análisis de datos

En el desarrollo del trabajo se ha podido aplicar el análisis descriptivo, dado que el contenido de los resultados se ha podido interpretar una figura, permitiendo que este sea visualizado como tal. Asimismo, se aplicó el enfoque inferencial para evaluar la relación entre las variables de investigación. Para ello, se utilizó el software SPSS v28 y se empleó la prueba de normalidad Shapiro-Wilk para determinar el estadígrafo adecuado para medir la correlación. En este caso, se utilizó el coeficiente de correlación Rho de Spearman para abordar los objetivos correlacionales del estudio de manera precisa. Además, se llevó a cabo el coeficiente de determinación.

### 3.7. Aspectos éticos

En lo que concierne a los aspectos éticos, se consideraron los siguientes puntos: Principio de **autonomía**, donde la intervención de los estudiantes ha sido respetada por la investigadora. Principio de **beneficencia**, dado que el estudio benefició a los estudiantes, esperando que estos fortalezcan su inteligencia emocional a través de los juegos tradicionales. Principio de **no maleficencia**, dado que no se perjudicó ni a la institución ni a ninguno de los

miembros de esta, teniendo en claro que el trabajo fue desarrollado con fines académicos. Principio de **justicia**, porque los involucrados en el estudio han sido tratados con igualdad, sin ningún tipo de discriminación. Además, se siguieron las pautas que señala la guía de la Universidad César Vallejo, aplicando el consentimiento informado y las pautas que indican las normas APA.

#### IV. RESULTADOS

A fin de desarrollar la investigación fue necesario realizar la prueba de normalidad de datos que se estableció mediante la tabla descrita a continuación:

**Tabla 2.**

*Prueba de normalidad sobre los juegos tradicionales e inteligencia emocional*

Variables y dimensiones	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Juegos de locomoción	.850	50	.000
Juegos de lanzamiento	.875	50	.000
Juegos de pelota	.898	50	.000
Juegos tradicionales	.848	50	.000
Inteligencia emocional	.935	50	.009

*a. Corrección de significación de Lilliefors*

*Fuente: Elaboración y edición propia, a partir del procesamiento en el SPSS*

Dado que la muestra fue igual a 50, se calcula el coeficiente de Shapiro-Wilk, donde el resultado fue menor a 0.05; por lo tanto, la muestra en estudio tiene una distribución no normal, por lo que se utiliza el Rho Spearman para la correlación.

**Tabla 3.**

*Relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023*

			Juegos de locomoción	Inteligencia emocional
Rho de Spearman	Juegos de locomoción	Coeficiente de correlación	1,000	,367**
		Sig. (bilateral)	.	,009
		N	50	50
	Inteligencia emocional	Coeficiente de correlación	,367**	1,000
		Sig. (bilateral)	,009	.
		N	50	50

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración y edición propia, a partir del procesamiento en SPSS

### **Interpretación**

Tal como revela la tabla 3, existe relación significativa entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional, esta afirmación se respalda con una significancia igual a  $0.009 < 0,01$ , con una correlación de 0.367, considerada como positiva moderada. Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional en los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce. Además, indica que los juegos de carrera, saltos y equilibrio tienen contribución en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes.

**Tabla 4.**

*Relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023*

			Juegos de lanzamiento	inteligencia emocional
Rho de Spearman	Juegos de lanzamiento	Coeficiente de correlación	1,000	,358*
		Sig. (bilateral)	.	,011
		N	50	50
	inteligencia emocional	Coeficiente de correlación	,358*	1,000
		Sig. (bilateral)	,011	.
		N	50	50

\*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Fuente: Elaboración y edición propia, a partir del procesamiento en el SPSS

### **Interpretación**

Como indica la tabla 4, existe relación significativa entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional, esta aseveración se respalda con una significancia igual a  $0.011 < 0,01$  y una correlación de 0.358, considerada como positiva moderada. Asimismo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce. Además, revela que los juegos de distancia y precisión tienen contribución en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes.

**Tabla 5.**

*Relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023*

			Juegos de pelota	inteligencia emocional
Rho de Spearman	Juegos de pelota	Coeficiente de correlación	1,000	,372**
		Sig. (bilateral)	.	,008
		N	50	50
	inteligencia emocional	Coeficiente de correlación	,372**	1,000
		Sig. (bilateral)	,008	.
		N	50	50

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Fuente: Elaboración y edición propia, a partir del procesamiento en el SPSS

### **Interpretación**

Tal como señala la tabla 5, existe relación significativa entre los juegos de pelota e inteligencia emocional, esta afirmación se respalda con una significancia igual a 0.008, siendo menor a 0,01, con una correlación de 0.372, considerada como positiva moderada. En efecto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce. Por otra parte, señala que los juegos de mano, pie y bola, tienen contribución en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes.

**Tabla 6.**

*Determinar la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023*

			Juegos tradicionales	Inteligencia emocional
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1,000	,454**
		Sig. (bilateral)	.	,001
	Inteligencia emocional	N	50	50
		Coeficiente de correlación	,454**	1,000
		Sig. (bilateral)	,001	.
		N	50	50

\*\* . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

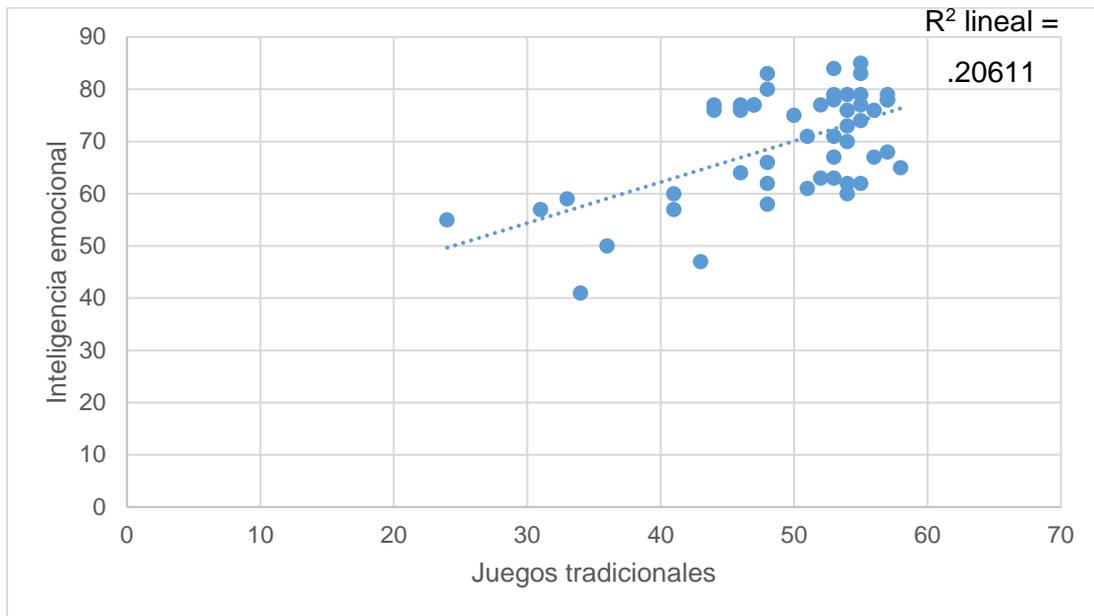
Fuente: Elaboración y edición propia, a partir del procesamiento en el SPSS

### **Interpretación**

Como indica la tabla 6, existe relación significativa entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional, esta aseveración se respalda con una significancia igual a 0.001, siendo este, inferior al nivel de 0.01 y una correlación de 0.454, considerada como positiva, moderada. Asimismo, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Existe relación significativa entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023. Además, revela que los juegos de locomoción, lanzamiento y pelota tienen contribución en el fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños, en sus componentes autoconocimiento, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales.

**Figura 1.**

*Dispersión de puntos entre juegos tradicionales e inteligencia emocional*



**Interpretación**

De acuerdo con la figura 1 se evidencia que los juegos tradicionales tienen una relación con la inteligencia emocional; no obstante, coeficiente de determinación (0.20611), indica que el 21% los juegos tradicionales influyen en la inteligencia emocional de los estudiantes.

## V. DISCUSIÓN

La investigación se llevó a cabo al observar que, en años anteriores, la implicación de los padres en las clases virtuales no ha sido influyentes en gran medida. Como resultado, los niños carecen de las habilidades indispensables para reconocer y expresar sus emociones, lo cual se manifiesta en su comportamiento aislado, dificultad para tomar decisiones, bajo rendimiento académico, dificultad para manejar situaciones estresantes, falta de empatía, falta de control de impulsos, baja autoestima, dificultad para adaptarse a los cambios y establecer relaciones saludables. Esto lleva a los niños a sentir frustración al participar en actividades en clase y a temer expresar sus emociones e ideas. En consecuencia, se evidenció la falta de una sólida inteligencia emocional.

Además, con el fin de recopilar los datos necesarios, se han utilizado fichas de observación a los 50 niños del nivel inicial de la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce. A continuación, se presentan los resultados obtenidos: El primer resultado se centra en la relación entre los juegos de locomoción y la inteligencia emocional en los niños de educación inicial ha identificado una correlación significativa entre ambos temas. Dado que esta conclusión se respalda con un nivel de significancia de 0.009 y una correlación positiva moderada de 0.367. Además, se ha observado que las actividades lúdicas que implican carreras, saltos y equilibrio tienen un impacto positivo en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños, fortaleciéndola de manera efectiva.

Además, dichos resultados son similares al estudio de Solórzano et al. (2019), los cuales demostraron que cuando los educadores incorporan juegos en las clases, los niños muestran un mayor interés en participar y completar sus tareas. Además, se sienten más cómodos expresando sus emociones y desarrollan una mayor autonomía en sus labores. Estos aspectos están estrechamente relacionados, dado que los juegos les otorgan a los niños la posibilidad de expresar sus emociones de manera libre, lo cual fomenta su creatividad, confianza y autovaloración, aspectos que se traducen en un desempeño académico más sobresaliente. Asimismo, tiene relación con la investigación realizada por Alcoser-Grijalva et al. (2019), donde

señalaron que el 68% de los padres no brindan una adecuada orientación a sus hijos para manejar emociones conflictivas.

Además, dedican poco tiempo a compartir actividades recreativas con ellos, lo que se refleja en la falta de vínculos afectivos entre sus compañeros de clase. Asimismo, se evidencia la falta de participación de los padres en actividades que promuevan el crecimiento de la inteligencia emocional en los niños. Además, es relevante resaltar la presencia de una relación significativa entre la implementación de estrategias lúdicas y el nivel de inteligencia emocional en los niños, debido a que esto les brinda la capacidad de identificar y comprender sus propias emociones, al mismo tiempo que fomenta la empatía hacia los demás.

Por otro lado, se sustenta de la teoría del desarrollo propuesta por Piaget, se destaca que los juegos cumplen un rol crucial en el desarrollo simbólico de los niños, puesto que fomentan la utilización de su imaginación. Por lo tanto, es fundamental emplear juegos que se puedan ajustar y vincular con la realidad externa, teniendo en cuenta la motivación de los niños, para captar su atención de manera efectiva. Esta teoría permite describir el uso de la inteligencia basada en la acción. Además, los juegos de locomoción son una forma en la que los niños pueden explorar su entorno y desarrollar habilidades físicas, coordinación y equilibrio. Estas actividades físicas y movimientos corporales les brindan la oportunidad de aprender y crecer mientras se divierten. Además, estos juegos lúdicos, estimulan la socialización, la colaboración y la comunicación, dado que suelen llevarse a cabo en entornos grupales.

En el segundo resultado sobre la relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial, se comprobó que se ha descubierto una conexión sólida y significativa entre los juegos de lanzamiento y la inteligencia emocional. Este descubrimiento se respalda con un nivel de significancia extremadamente bajo de 0.011 y una correlación positiva moderada de 0.358. Para concluir, se revela que los juegos que requieren destrezas relacionadas con la distancia y la precisión impactan de manera positiva en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños. Resultados parecidos se

encuentran en el estudio de Cruz et al. (2021), donde indicaron que, a través de la estrategia de pintura, los niños lograron expresar sus temores y compartirlos con sus compañeros.

Asimismo, contaron con el respaldo de sus padres en la elaboración de los dibujos, lo cual reflejó un compromiso de los padres tanto con sus hijos como con su educación. Estos factores generaron efectos positivos en cuanto al manejo emocional y las habilidades sociales. Se estableció una relación significativa entre estos aspectos, puesto que la incorporación de herramientas pedagógicas potencia la habilidad de los niños para manifestar sus emociones y refuerza su autoconfianza. Resultados opuestos se encuentran en el estudio de Liberio (2019), quien reveló que los docentes poco utilizan juegos tradicionales y mucho menos juegos estructurados durante el proceso de enseñanza de los niños. Esta situación se refleja en las actitudes de los estudiantes, quienes carecen de motivación para participar en diversas actividades de aprendizaje y encuentran dificultades para interactuar con sus compañeros.

Por otro lado, los resultados se sustentan con la teoría del desarrollo próximo, expresado por Vygotsky, la teoría indica que el juego surge cuando hay una carencia de interacción con los demás, y sostiene que el juego es una actividad social que implica la colaboración de otros individuos, especialmente niños. También se plantea que el juego requiere roles complementarios, y se afirma que el niño transforma los objetos en su mente, otorgándoles un significado. Por ejemplo, cuando un niño corre con una escoba, se imagina que está montando un caballo, lo que contribuye al fortalecimiento de su capacidad simbólica a través de esa experiencia. Además, los juegos iniciales ofrecen a los niños la oportunidad de explorar y comprender diferentes emociones, tanto en sí mismos como en los demás, es así que, mediante la participación en estas dinámicas recreativas, los niños tienen la oportunidad de potenciar su habilidad para identificar y comprender sus propias emociones, como el sentimiento de triunfo, la sensación de frustración ante los desafíos no superados o el deleite de compartir juegos con amigos.

Además, aprenden a interpretar las emociones de sus compañeros y a responder de manera adecuada. Asimismo, desarrollan la habilidad de reconocer las emociones de sus pares, expresar empatía y mostrar respeto hacia sus compañeros, en otras palabras, estas destrezas son fundamentales para establecer relaciones saludables y positivas a lo largo de su vida. En el tercer resultado sobre la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial, se ha demostrado de manera significativa que existe una fuerte conexión entre los juegos de pelota y la inteligencia emocional. Estos hallazgos se respaldan con un nivel de significancia extremadamente bajo de 0.008 y una correlación positiva moderada de 0.372. Además, cabe resaltar que los juegos que involucran el uso de las extremidades y una pelota juegan un papel importante en el fortalecimiento de la inteligencia emocional en los niños.

Resultados similares fueron encontrados en el estudio llevado a cabo por Figueroa y Figueroa (2019), quienes demostraron que, los niños presentaban un nivel de autonomía relativamente bajo, llegando a un 83% de desarrollo. Esto se manifestaba en una falta de auto motivación y dificultad para gestionar sus emociones. Sin embargo, al concluir el experimento mediante el post test, se constató que lograron alcanzar un nivel completo de autonomía, alcanzando el 100%. Estos resultados evidencian que el uso de juegos resulta efectivo para mejorar tanto la auto motivación como la interacción con sus compañeros. Por otro lado, se ha comprobado que los juegos al aire libre son una estrategia eficaz para promover la autonomía de los niños y, como resultado, mejorar su habilidad para gestionar sus emociones. Existe una clara y positiva relación entre estos dos aspectos.

Resultados opuestos detalla Peña (2021), donde indicó que después de analizar el 40% de las investigaciones, se ha constatado un preocupante aumento de la violencia en las instituciones educativas. Esta situación tiene como consecuencia un deterioro en el desempeño académico y la creación de un ambiente escolar intimidante. Por consiguiente, la educación emocional en base a los niños tiene como objetivo brindarles la posibilidad de reflexionar sobre sus actitudes individuales y mejorar su habilidad para interactuar de manera efectiva con sus

compañeros, este enfoque juega un rol crucial en la disminución de la violencia en el ambiente educativo. Por otro lado, se respalda en la teoría de la dinámica infantil propuesta por Frederic Buytendijk, quien explora el impacto del juego en el crecimiento de los niños, destacando que va más allá de ser simplemente una forma de entretenimiento, es así que, el juego cumple un rol indispensable en el proceso de aprendizaje y desarrollo integral de los niños en diversos aspectos. Podemos identificar tres categorías de juego: exploratorio, creativo y de roles. Primero, el juego exploratorio se enfoca en la exploración física y experimentación del niño, mientras que el juego creativo se basa en la imaginación y la creación, por último, el juego de roles implica la interpretación de personajes y funciones, lo que brinda a los niños la oportunidad de fortalecer sus capacidades sociales y emocionales.

Es relevante considerar que los juegos exploratorios son más frecuentes durante los primeros años, al contrario de los juegos creativos y de roles predominan en niños mayores que están desarrollando su capacidad para imaginar y crear. Además, los juegos que involucran el uso de una pelota fomentan la colaboración y la cooperación en equipo, ya que requieren que los niños interactúen y coordinen sus esfuerzos para alcanzar un objetivo compartido. Mediante esta interacción, adquieren habilidades de comunicación, aprenden a compartir, a tomar turnos y a respetar las reglas del juego. Estas habilidades sociales son una herramienta pedagógica crucial en el proceso de desarrollo de la inteligencia emocional. Los niños experimentan una amplia gama de emociones durante los juegos de pelota. Sienten alegría al anotar puntos, frustración cuando cometen errores y satisfacción al superar desafíos. La capacidad de manejar estas emociones y controlar las reacciones es fundamental para desarrollar la inteligencia emocional. Los juegos de pelota ofrecen un entorno seguro para que los niños practiquen la regulación emocional y aprendan a enfrentar situaciones de éxito y fracaso.

Seguidamente en el resultado general se determinó la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293, Se ha establecido que los juegos convencionales y la habilidad emocional presentaron una relación significativa, la cual fue respaldada por pruebas

estadísticas sólidas. Además, se encontró una correlación positiva moderada de 0.001, con un nivel de significancia de 0.454, lo cual refuerza de manera considerable esta afirmación. Estos hallazgos evidencian que los juegos de desplazamiento, lanzamiento y pelota cumplen una función importante en el fortalecimiento de la inteligencia emocional de los estudiantes. Además, se constató que estos juegos aportan de manera significativa al fortalecimiento de los elementos esenciales de la inteligencia emocional, tales como la conciencia de uno mismo, el control emocional, la motivación, la empatía y las aptitudes sociales.

Igualmente se menciona que el estudio realizado por León y su equipo (2021) arrojaron resultados similares, debido a que revelando que los juegos desempeñan un rol fundamental en la formación de los niños en edad preescolar, ya que les ofrecen la oportunidad de potenciar su capacidad creativa, comprender y expresar sus emociones, así como promover interacciones positivas con sus pares, en otras palabras, la inclusión de juegos en la educación de los niños resulta crucial para estimular el desarrollo de su inteligencia emocional. Mediante los juegos, los niños pueden explorar su propia identidad, desarrollar la empatía hacia los demás y descubrir una motivación interna que les impulsa a completar sus actividades.

De modo similar, se relaciona con el estudio de Simeón-Aguirre et al. (2021), donde indicaron que el uso de programas y estrategias es esencial para fortalecer las competencias emocionales de los niños en educación inicial. Sin embargo, en el ámbito peruano, se han identificado carencias en la manifestación de emociones por parte de los estudiantes de educación inicial debido a la inadecuada aplicación de herramientas interactivas que fomenten esta habilidad. Durante el proceso de formación de los niños, la utilización de actividades lúdicas educativas por parte de los maestros desempeña una función fundamental en el crecimiento y fortalecimiento de sus capacidades emocionales.

Por otro lado, se respalda en la teoría de la inteligencia emocional propuesta por Goleman, quien afirmó que las aptitudes emocionales abarcan una serie de destrezas que contribuyen a potenciar el rendimiento académico y las relaciones sociales. Estas habilidades emocionales se complementan con las habilidades

cognitivas, generando así una sensación de satisfacción personal. En consecuencia, el autor propuso un modelo de inteligencia emocional compuesto por dos competencias principales. La primera competencia se enfoca en la autoconexión de una persona consigo misma, mientras que la segunda competencia se relaciona con la forma en que el individuo establece vínculos con los demás.

Con frecuencia, los juegos tradicionales se disfrutaban en compañía, lo que brinda a los niños la oportunidad de interactuar y comunicarse con sus compañeros. Estas interacciones promueven el crecimiento de competencias sociales esenciales, tales como la colaboración, la sinergia, la empatía y la comunicación eficaz. Mediante la participación en estos juegos, los niños adquieren la habilidad de comprender las emociones de sus compañeros, acatar las reglas y enfrentar de manera adecuada las situaciones sociales que se les presentan. Al involucrarse en actividades lúdicas y participar activamente en ellas, los niños adquieren aptitudes de negociación, solución de problemas y toma de decisiones en situaciones competitivas o conflictivas. Estas competencias juegan un papel fundamental en el crecimiento de la inteligencia emocional, promoviendo la capacidad de superar adversidades, adaptarse a nuevas circunstancias y buscar soluciones pacíficas en situaciones conflictivas.

El estudio sobre juegos tradicionales e inteligencia de los estudiantes de inicial presenta múltiples fortalezas, incluyendo la preservación cultural, desarrollo cognitivo y físico, estimulación de la creatividad, promoción de la socialización, medición de la relación entre juegos y la inteligencia, y el potencial impacto en la metodología educativa. No obstante, se tuvieron limitaciones, como el tamaño de la población, el cual habría sido importante abordar en diferentes centros de estudio, por lo cual, el tiempo también ha jugado un papel importante.

## VI. CONCLUSIONES

- 6.1. Existe relación significativa entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023; porque se obtuvo una correlación de 0,454 con una significancia de  $0.001 < 0,01$  considerada como positiva, moderada rechazándose la  $H_0$ .
- 6.2. Existe relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023, este resultado se respalda con una significancia igual a  $0.009 < 0,01$  y con una correlación de 0.367, considerada como positiva moderada. Asimismo, señala que los juegos que involucran carreras, saltos y equilibrio desempeñan un papel importante en el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes.
- 6.3. Existe relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023, este resultado se respalda con una significancia igual a  $0.008 < 0,01$  y una correlación de 0.372, considerada como positiva moderada. Por otro lado, los juegos que implican distancia y precisión desempeñan un papel importante en el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes.
- 6.4. Existe la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional en estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023, este resultado se respalda con una significancia igual a  $0.001 < 0,01$ , con una correlación de 0.454, siendo positiva moderada. Asimismo, se destaca que los juegos que implican el uso de las manos, los pies y una bola desempeñan un papel significativo en el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes.

## VII. RECOMENDACIONES

- 7.1. Al director y a los docentes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023, fomentar la inclusión de juegos tradicionales en su programación curricular y en las actividades extraescolares, debido a que se ha demostrado una relación entre las variables de estudio.
- 7.2. Al director y a los docentes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023, integrar juegos de locomoción en el plan de estudios dentro del área de personal social empleando la competencia de psicomotricidad y organizar sesiones de juego estructuradas que fomenten el desarrollo de habilidades emocionales. Porque si existe relación, Es importante brindar un entorno seguro y supervisado donde los estudiantes puedan participar.
- 7.3. Al director y a los docentes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023 brindar oportunidades regulares para que los estudiantes participen en juegos de lanzamiento. Esto implica establecer un entorno que brinde seguridad a los estudiantes para potenciar sus capacidades sin temor al fracaso. Asimismo, es importante idear actividades colaborativas donde los estudiantes deban trabajar en equipo para alcanzar una meta compartida, como lanzar una pelota a través de un aro o lograr un objetivo específico en un juego de precisión, ya que existe una relación entre esta dimensión y la variable en cuestión.
- 7.4. Al director y docentes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023, realizar juegos de pelota en un entorno seguro y supervisado, donde se fomente la comunicación efectiva, el respeto mutuo y la resolución pacífica de conflictos. Esto puede lograrse mediante la realización de encuentros amigables, la formación de grupos o la rotación de roles, garantizando así que todos los estudiantes tengan la oportunidad de involucrarse y aprender de estas actividades lúdicas.

## REFERENCIAS

- Alcoser-Grijalva, R., Moreno-Ronquillo, B., & León-García, M. (2019). La educación emocional y su incidencia en el aprendizaje de la convivencia en inicial 2. *Revista Ciencia Unemi*, 12(31), 102–115. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=582661248011>
- Alias, J. (2021). *Juegos Tradicionales*. Editorial Alvi Books. [https://www.google.com.pe/books/edition/Juegos\\_Tradicionales/WaY\\_EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Juegos_Tradicionales/WaY_EAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0)
- Ambretti, A., Palumbo, C., & Kourkoutas, E. (2019). Traditional Games Body and Movement. *Journal of Sports Science*, 7(1), 33–45. <https://doi.org/10.17265/2332-7839/2019.01.005>
- Arbaiza, L. (2019). *Cómo elaborar una tesis de grado*. Esan Ediciones.
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques consulting EIRL. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2260>
- Azlan, A., Ismail, N., Fauzi, N., & Talib, R. (2021). Playing traditional games vs. free-play during physical education lesson to improve physical activity: a comparison study. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 25(3), 178–187. <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0306>
- Buitrago, R., Herrera, L., & Cárdenas, R. (2019). Coeficiente emocional en niños y adolescentes de Boyacá, Colombia. Estudio comparativo. *Praxis & Saber*, 10(24), 45–68. <https://doi.org/10.19053/22160159.V10.N25.2019.10002>
- Cameron, M., Cramer, K., & Mannintg, D. (2020). Relating Parenting Styles to Adult Emotional Intelligence: A Retrospective Study. *Athens Journal of Social Sciences*, 185–196(7), 3. <https://www.athensjournals.gr/social/2020-7-3-3-Cameron.pdf>
- Campos, M., Villanueva-Quispe, W., Quinteros, J., & Sánchez, R. (2022). La estimulación oportuna: su importancia significativa para niños y niñas. *Paidagogo*, 4(1), 103–115. <https://doi.org/10.52936/P.V4I1.106>
- Cara, J., & Martínez, J. (2021). *Los juegos tradicionales y populares de Andalucía como herramienta para el desarrollo de la competencia lingüística*. Wanceulen Editorial S.L.

- [https://www.google.com.pe/books/edition/Los\\_juegos\\_tradicionales\\_y\\_populares\\_de/kVs5EAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Los_juegos_tradicionales_y_populares_de/kVs5EAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0)
- Chacon, J. (2022). *Juegos tradicionales e Inteligencia Emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 1056 Champa – Cusco 2021* [Universidad César Vallejo]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/90207/Chacon\\_MJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/90207/Chacon_MJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cheung, S., & Ying, K. (2021). Application of the Educational Game to Enhance Student Learning. *Frontiers in Education*, 6(1), 87. <https://doi.org/10.3389/FEDUC.2021.623793/BIBTEX>
- Chung, C., Choi, S., & Jeong, H. (2022). Developing and Validating a Korean Version of the Assessment of Children's Emotional Skills. *Child Psychiatry & Human Development*, 7(1), 1–13. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10578-022-01452-2>
- Cohen, N., & Gómez, G. (2019). *Metodología de la investigación, ¿para qué?* (1ª ed., Vol. 1). Editorial Teseo. [http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia\\_para\\_que.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf)
- CONCYTEC. (2018). *Compendio de normas para trabajos escritos*. Instituto Colombiano de Normas Técnicas y Certificación, CONCYTEC. [https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento\\_renacyt\\_version\\_final.pdf](https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf)
- Cruz, P., Borjas, M. P., & López-Calvo, M. (2021). Ludoevaluación de la emoción del miedo en educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 19(1), 1–21. <https://doi.org/10.11600/RLCSNJ.19.1.4184>
- Elnara, I., Izmaylova, T., & Korneva, N. (2021). The relationship between general and emotional intelligence in preschool children. *SHS Web of Conferences*, 1(3), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.1051/shsconf/202111702001>
- Figuroa, Y., & Figuroa, M. (2019). Juego libre en sectores para promover autonomía en niños de cuatro años. *UCV-Hacer Revista de Investigación y Cultura*, 8(3), 17–27. <https://doi.org/10.18050/REVUCVHACER.V8I3.537>
- Frias, D. (2022). *Apuntes de estimación de la fiabilidad de consistencia interna de los ítems de un instrumento de medida*. Universidad de Valencia.

<https://www.uv.es/friasnav/AlfaCronbach.pdf>

- Garay, M., Sánchez, E., & Rodríguez, A. (2021). *El juego cooperativo como estrategia pedagógica para promover el buen manejo y la recolección de residuos sólidos*. Praxis. <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/3520/2959>
- García-Ancira, C. (2020). La inteligencia emocional en el desarrollo de la trayectoria académica del universitario. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(2), 1–22. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142020000200015](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000200015)
- García, V., & Tarazona, A. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE*, 26(2), 27–51. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Goleman, D. (2021). *Inteligencia emocional*. Reverte-Management. [https://books.google.com.pe/books?id=qjZAEAAAQBAJ&dq=inteligencia+emocional&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.pe/books?id=qjZAEAAAQBAJ&dq=inteligencia+emocional&source=gbs_navlinks_s)
- Gultom, S., Ampera, D., Endriani, D., Jahidin, I., & Tanjung, S. (2022). Traditional Games in Cultural Literacy to Build the Character of Elementary School Students during the COVID-19 Pandemic. *NeuroQuantology*, 20(5), 704–712. <https://doi.org/10.14704/nq.2022.20.5.NQ22226>
- Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma, A., & Abduljabar, B. (2021). Integrating Social Skills in Traditional Games with Physical Education Interventions. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(5), 921–928. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090513>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación* (6ª ed.). Mc Graw Hill Education.
- Jiménez, R., Ludeña, L., & Medina, C. (2022). Juegos tradicionales como dinamizador de las relaciones interpersonales. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social*, 5(9), 172–185. <https://doi.org/https://doi.org/10.21676/23897856.3520>
- Kenanoğlu, D., & Duran, M. (2021). The Effect of Traditional Games on the Language Development of Pre-School Children in Pre-School Education. *Asian Online Journal Publishing Group Asian Journal of Education and Training*, 7(1), 74–81. <https://doi.org/10.20448/journal.522.2021.71.74.81>

- Kurniawan, D., Kiska, N., & Damayanti, L. (2022). Teaching primary school students through local cultural games for improving positive characters. *International Journal of Instruction*, 15(3), 1077. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15356a>
- León, Z., Méndez, J., Campos, S., & Napaico, M. (2021). Las actividades lúdicas en la adquisición de la autonomía de niños de preescolar. *Revista Arbitraria del Centro de Investigación y Estudios Generales*, 1(50), 104–115. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2021/06/Ed.50104-115-Leon-Roldan-et-al.pdf>
- Liberio, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392–397. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000500392](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392)
- Manini, D., & Jaya, B. (2022). Relationship between Parenting and Emotional Intelligence. *International Journal of Creative Research Thoughts*, 10(1), 1–5. <https://ijcrt.org/papers/IJCRT2201537.pdf>
- Martínez-Santos, R., Founaud, M., Aracama, A., & Oiarbide, A. (2020). Sports Teaching, Traditional Games, and Understanding in Physical Education: A Tale of Two Stories. *Frontiers in Psychology*, 11(1), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.581721>
- Martz, M. (2021). *Manejar Mis Emociones Para Niños*. Amazon Digital Services LLC - KDP Print US. [https://www.google.com.pe/books/edition/Manejar\\_Mis\\_Emociones\\_Para\\_Ninos/KbZyZgEACAAJ?hl=es-419](https://www.google.com.pe/books/edition/Manejar_Mis_Emociones_Para_Ninos/KbZyZgEACAAJ?hl=es-419)
- Megías, A., Llanos, A., & Llanos, S. (2019). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Editex. [https://www.google.com.pe/books/edition/El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodología\\_Ed\\_2/Na2ZDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/El_juego_infantil_y_su_metodología_Ed_2/Na2ZDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0)
- Munday, P., & Horton, C. (2021). The Impact of Emotional Intelligence among Children with Disabilities and the Role of Professional Educators and Caregivers: A Literature Review. *International Journal of the Whole Child*, 6(1), 91–107. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1301346.pdf>
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la*

- investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5ª ed.). Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Noticias Andina. (2022). *¿Cómo llegan emocionalmente los niños y adolescentes a las clases presenciales?* <https://andina.pe/agencia/noticia-como-llegan-emocionalmente-los-ninos-y-adolescentes-a-las-clases-presenciales-video-881478.aspx>
- Peña, M. L. (2021). La educación emocional en niños del nivel preescolar: una revisión sistemática. *TecnoHumanismo*, 1(11), 1–21. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8179036&info=resumen&idoma=SPA>
- Pino, M., & Arán, V. (2019). Children's Conceptions of Intelligence. What is the role of Executive Functions and Selfregulation? *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 269–303. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.281>
- Puertas, P., Zurita, F., Chacón, R., & Castro, M. (2020). La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. *Annals of psychology*, 36(1), 84–91. <https://doi.org/10.6018/analesps.345901>
- Ramos, D., & Maya, Y. (2022). Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. *Sociedad & Tecnología*, 5(3), 565–576. <https://doi.org/10.51247/ST.V5I3.265>
- Rojas, P. (2019). *Inteligencia y gestion emocional del profesorado en la escuela*. Wanceulen Editorial. [https://www.google.com.pe/books/edition/Inteligencia\\_y\\_Gestión\\_emocional\\_d\\_el\\_pr/5HOSDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0](https://www.google.com.pe/books/edition/Inteligencia_y_Gestión_emocional_d_el_pr/5HOSDwAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=0)
- Sánchez, J., Castillo, S., & Hernández, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 44(1), 1–16. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>
- Sandi, K., & Hamdy, N. (2020). Emotional Intelligence: What do we know and what is new? A Review. *MJMR*, 31(2), 363–370. [https://mjmr.journals.ekb.eg/article\\_221099\\_b19eb6c7c9486aea139b7ecb0f1e93ca.pdf](https://mjmr.journals.ekb.eg/article_221099_b19eb6c7c9486aea139b7ecb0f1e93ca.pdf)
- Sastre, S., Artola, T., & Alvarado, J. (2019). Emotional Intelligence in Elementary School Children. EMOCINE, a Novel Assessment Test Based on the

- Interpretation of Cinema Scenes. *Frontiers in Psychology*, 14(1), 1–8.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01882>
- Simeón-Aguirre, E., Aguirre-Canales, V., Simeón-Aguirre, A., & Carcausto, W. (2021). Desarrollo y fortalecimiento de competencias emocionales en la educación infantil en Iberoamérica: una revisión sistemática. *Investigación Valdizana*, 15(4), 219–230. <https://doi.org/10.33554/riv.15.4.893>
- Solórzano, S. S., Rivera, K. A., Reyes, N. P., & Salazar, M. C. (2019). El proceso de enseñanza-aprendizaje y su incidencia en el área socio-afectivo de los niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Experimental Fiscal “15 de Octubre” de la ciudad de Jipijapa. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 4(7), 46–65. <https://doi.org/10.23857/pc.v4i7.1021>
- Syam, H., & Saman, A. (2021). Needs Analysis Of Traditional Game-Based Physical Education, Sports And Health Learning Models: Is It Important To Use? *Webology*, 18(6), 1–13. [https://www.webology.org/data-cms/articles/20220723112530pmwebology 18 \(6\) - 550.pdf](https://www.webology.org/data-cms/articles/20220723112530pmwebology%2018%20(6)%20-550.pdf)
- Tabroni, I., Hardianty, D., & Purnama, R. (2022). The Importance of Early Childhood Education in Building Social and Emotional Intelligence in Children. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(3), 1219–1226. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/mudima/article/view/230%0A>
- Ulutaş, İ., Engin, K., & Bozkurt Polat, E. (2021). Strategies to Develop Emotional Intelligence in Early Childhood. *The Science of Emotional Intelligence*, 2(3), 1–18. <https://doi.org/10.5772/INTECHOPEN.98229>
- Yılmaz, E., Yel, S., & Griffiths, M. (2022). Comparison of children’s social problem-solving skills who play videogames and traditional games: A cross-cultural study. *Computers & Education*, 187(1), 1–15. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2022.104548>
- Zela, N. O., Chambi, N., Ticona, H. C., & Barrionuevo, J. F. (2022). Nivel de inteligencia emocional en niños y niñas del II ciclo de instituciones educativas de la zona rural durante la pandemia-Puno 2021. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(22), 35–47. <https://doi.org/10.33996/REVISTAHORIZONTES.V6I22.312>

## **ANEXOS**

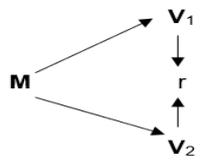
Operacionalización de las variables

Variables	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala
Juegos tradicionales	Alias (2021) refiere que son aquellos juegos típicos que se realizan sin la intervención de juguetes y se encuentran ligados a un contexto cultural que expresa la forma de ser y sentir de las personas de una región. Por tanto, estos son aplicables en niños.	Los juegos tradicionales fueron evaluados por medio de la aplicación de un cuestionario.	Juegos de locomoción	Carreras Saltos Equilibrio	<b>Ordinal</b>
			Juegos de lanzamiento	Distancia Precisión	
			Juegos de pelota	De mano De pie De bola	
Inteligencia emocional	Capacidad de motivarnos a nosotros mismos de perseverar en el empeño a pesar de las posibles frustraciones, de controlar los impulsos, de diferir las gratificaciones, de regular nuestros propios estados de ánimo, de evitar que la angustia interfiera con nuestras facultades racionales y la capacidad de empatizar y confiar en los demás. Goleman (1998).	Es la capacidad de conocer y dominar nuestras emociones y de los que nos rodean, y ha sido medido mediante un cuestionario de acuerdo a sus dimensiones.	Autoconocimiento	Conciencia emocional Autoevaluación Confianza en uno mismo	<b>Ordinal</b>
			Autorregulación	Autocontrol Confiabilidad Integridad Adaptabilidad Innovación	
			Motivación	Motivación de logro Compromiso Iniciativa Optimismo	
			Empatía	Comprensión de los demás Orientación hacia el servicio Aprovechamiento de la diversidad Conciencia política	
			Habilidades sociales	Influencia Comunicación Liderazgo Catalización del cambio Resolución de conflictos Colaboración y cooperación Habilidades de equipo	

### Matriz de consistencia

**Título:** Juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos					
<p><b>Problema general</b> ¿Cuál es la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023?</p> <p><b>Problemas específicos:</b> ¿Cuál es la relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023? ¿Cuál es la relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023? ¿Cuál es la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 - Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Evaluar la relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardeles Arce, Tabalosos 2023. Determinar la relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023. Evaluar la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Hi: Existe relación significativa entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Bardales Arce, Tabalosos 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> H1: Existe relación entre los juegos de locomoción e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023. H2: Existe relación entre los juegos de lanzamiento e inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023. H3: Existe la relación entre los juegos de pelota e inteligencia emocional en  estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.</p>	<p><b>Técnica</b> Observación Encuesta</p> <p><b>Instrumentos</b> Ficha de observación Cuestionario</p>					
<b>Diseño de investigación</b>	<b>Población y muestra</b>	<b>Variables y dimensiones</b>						
El estudio de investigación fue de tipo básico, diseño no experimental, con diseño correlacional.	<p><b>Población</b> Se conformó de 50 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, ubicada en el distrito de Tabalosos.</p> <p><b>Muestra</b></p>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">Variables</th> <th style="width: 50%;">Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center;">Juegos tradicionales</td> <td style="text-align: center;">Juegos de locomoción</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Juegos de lanzamiento</td> </tr> </tbody> </table>		Variables	Dimensiones	Juegos tradicionales	Juegos de locomoción	Juegos de lanzamiento
Variables	Dimensiones							
Juegos tradicionales	Juegos de locomoción							
	Juegos de lanzamiento							



**Donde:**

M = Muestra del estudio.

V<sub>1</sub> = Juegos tradicionales.

V<sub>2</sub> = Inteligencia emocional.

R = Relación entre los temas de estudio.

Se conformó de la totalidad de la población, es decir, 50 estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce.

	Juegos de pelota		
	Autoconocimiento		
Inteligencia emocional	Autorregulación		
	Motivación		
	Empatía		
	Habilidades sociales		



# UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

## Instrumentos de recolección de datos

### Ficha de observación– Juegos tradicionales

El instrumento tiene como finalidad recoger datos acerca del nivel de los juegos tradicionales en estudiantes del nivel inicial. Para lo cual, se solicita que se llene según la escala del instrumento.

**Consentimiento informado:** Aceptó participar en el trabajo de investigación por medio de la aplicación del instrumento Si (.....) No (.....)

N°	ITEMS	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	<b>Juegos de locomoción</b>					
1	Participa en carreras y competencias de juegos con sus compañeros de clase.					
2	Realiza movimientos durante el aprendizaje de nuevos juegos.					
3	Manipula y explora materiales durante el aprendizaje de nuevos juegos.					
4	Ejecuta el juego dirigido: “Desplazamiento al ritmo del tambor”, moviendo partes del cuerpo indicadas por la maestra.					
5	Desarrolla de forma correcta los desplazamientos a diversas velocidades.					
	<b>Juegos de lanzamiento</b>					
6	Participa junto a sus compañeros de clase en diversas carreras de juego con sus compañeros de aula					
7	Fortalece su aprendizaje a través de los juegos					
8	Disfruta los juegos de lanzamiento, derribar latas o lanzar pelo.					
9	Realizas juegos de lanzamiento: tumbas latas,					

	lanza las pelotas a una cesta, etc.					
<b>10</b>	Reconoce que los juegos de lanzamiento son beneficiosos para la salud.					
	<b>Juegos de pelota</b>					
<b>11</b>	Participa en el juego de atrapar la pelota al ritmo de la música.					
<b>12</b>	Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades.					
<b>13</b>	Participa activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas.					
<b>14</b>	Realiza actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas.					
<b>15</b>	Aprende juegos o actividades que luego utiliza en el recreo para jugar con tus amigos.					



## Cuestionario de Inteligencia emocional

El instrumento tiene como finalidad recoger datos acerca del nivel de inteligencia emocional en estudiantes del nivel inicial.

N°	ITEMS	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	<b>Autoconocimiento</b>					
1	Es fácil decirle a los demás como te sientes.					
2	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.					
3	Es difícil hablar sobre lo que te pasa.					
4	Puedes fácilmente describir tus sentimientos sin dificultad.					
5	Confío en las decisiones que tomo					
	<b>Autorregulación</b>					
6	Puedes controlar tus emociones fácilmente.					
7	Es fácil para mi comprender las cosas nuevas.					
8	El estudiante actúa de manera honesta y respetuosa, siguiendo sus valores.					
9	No me doy por vencido(a) ante un problema hasta que lo resuelvo.					
10	Eres buena (o) para resolver problemas.					
	<b>Motivación</b>					
11	Me resulta fácil lograr mis objetivos propuestos					
12	Cuando tengo una responsabilidad no lo dejo hasta haberlo terminado					
13	Me gusta comenzar las actividades académicas con una dinámica					
14	Considero que siempre hay lado positivo de todas las cosas					

15	Tienes confianza en lograr todos tus objetivos propuestos.					
	<b>Empatía</b>					
16	Te preocupas cuando algún compañero se encuentra enfermo					
17	Pregunta por un compañero cuando no asiste a clases					
18	Sabes cuándo un amigo(a) está alegre o triste.					
19	Apoyas a la profesora a mantener limpio el aula					
20	Piensa frecuentemente en tratar a los demás como te gustaría que te traten a ti mismo(a)					
	<b>Habilidades sociales</b>					
21	Te gusta jugar con otros niños					
22	Haces tus deberes sólo o con ayuda.					
23	Prefieres jugar solo.					
24	Participas activamente en un juego de equipo.					
25	Tienes confianza en los demás.					

# Validación de instrumentos

## MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Variable: Juegos tradicionales		Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
DIMENSIONES / ítems		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Nº</b>	<b>Juegos de locomoción</b>													
1	Realiza juegos como competencias de carrera con sus compañeros de aula				4				4				4	
2	Realiza movimientos durante el aprendizaje de un nuevo juego.				4				4				4	
3	Manipula y explora materiales durante el aprendizaje de un nuevo juego.				4				4				4	
4	Ejecuta el juego dirigido: Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por la maestra.				4			3					4	Recomendación 1
5	Desarrolla de forma correcta los desplazamientos a diversas velocidades.				4				4				4	
<b>DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Nº</b>	<b>Juegos de lanzamiento</b>													
01	Participa en diversas carreras de juego como la de salta saco con sus compañeros de aula.				4				4				4	
02	Expresa que a través de los juegos aprende.				4				4				4	
03	Le parece divertidos los juegos de lanzamiento.				4				4				4	
04	Realizas juegos de lanzamiento: tumbas latas, lanza las pelotas a una cesta, etc.				4				4				4	
05	Reconoce que los juegos de lanzamiento nos ayudan en el desarrollo físico.				4				4				4	
<b>DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Nº</b>	<b>Juegos de pelota</b>													
01	Juega a atrapar al son de una música				4				4				4	
02	Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades.				4				4				4	
03	Participa activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas.				4				4				4	



04	Realiza actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas				4				4				4	
05	Aprende juegos o actividades que luego <b>utilizas</b> en el recreo para jugar con tus amigos				4			3					4	Recomendación 2

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Sí, la cantidad de ítems por cada dimensión son suficientes.

**Observación.** - No se especifica en la matriz de operacionalización qué tipo de escala se utilizará en la medición de la variable INTELIGENCIA EMOCIONAL, sólo se dice que será ordinal. No obstante, **se recomienda** utilizar la misma escala que si se hace referencia en la medición de la variable JUEGOS TRADICIONALES (Nunca, Casi nunca, A veces, Casi siempre, Siempre).

**Observación.** - El resaltado celeste, son correcciones hechas por el suscrito al no haber podido tolerar tal incorrección. Mientras que el resaltado de amarillo son errores que deben corregirse.

**Observación.** - El experto no valida nada, por lo tanto, no es ningún **validador**, sino un entendido o erudito que opina sobre una materia o campo del conocimiento científico. La validez se obtendrá cuando las opiniones cuantificadas de la muestra de expertos se sometan a los parámetros estadísticos. De acuerdo al cálculo y al parámetro, algunos ítems no tendrán validez y, por consiguiente, deben desecharse o arreglarse. Por consiguiente, se recomienda calcular la validez y la confiabilidad mediante el coeficiente de Pearson y el coeficiente de Cronbach respectivamente.

**Recomendación 1.**- Revisar el uso de mayúsculas después de 2 puntos.

**Recomendación 2.**- No hay concordancia.

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [ ]  Aplicable después de corregir [ x ]  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez **validador**: Barbarán Mozo José Leoncio

DNI: 01162367

Especialidad del validador (a): Licenciatura en Educación Secundaria con mención en Ciencias Naturales: Física, Química y Biología

La Banda de Shilcayo, 03 de junio de 2023

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
José L. Barbarán Mozo  
DNI 01162367

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Variable: <b>Inteligencia emocional</b>		Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Nº</b>	<b>Autoconocimiento</b>													
1	Es fácil decirle a los demás como me siento.				4				4				4	
2	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.				4				4				4	
3	Es difícil hablar sobre lo que te <b>esta</b> pasando.				4			3					4	Recomendación 3
4	Puedes fácilmente describir tus sentimientos.				4				4				4	
5	Confías en las decisiones que tomas				4				4				4	
<b>DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Nº</b>	<b>Autorregulación</b>													
01	Te resulta fácil controlar tus emociones.				4				4				4	
02	Es fácil para ti comprender las cosas nuevas.				4				4				4	
03	Una de tus principales características es la ...				4				4				4	
04	Te das por vencido (a) ante un problema hasta que lo resuelvo.				4				4				4	
05	Eres buena (o) resolviendo problemas.				4				4				4	
<b>DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Nº</b>	<b>Motivación</b>													
01	Te resulta fácil lograr tus objetivos propuestos				4				4				4	
02	Cuando tienes una responsabilidad no lo dejas hasta haberlo terminado				4				4				4	
03	Te gusta comenzar las actividades académicas con una dinámica				4				4				4	
04	Consideras que siempre hay lado positivo de todas las cosas				4				4				4	
05	Piensas lograr todos tus objetivos propuestos.				4				4				4	
<b>DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Nº</b>	<b>Empatía</b>													
01	Te preocupas cuando algún compañero se encuentra <b>enfema</b>				4			3					4	Recomendación 4
02	Preguntas por un compañero cuando no asiste a clases				4				4				4	
03	Sé cuándo un amigo (a) está alegre o triste.				4				4				4	
04	Apoyas a la profesora a mantener limpio el aula				4				4				4	
05	Con frecuencia piensas que se tiene que tratar a los demás como quisieran que nos traten a un mismo.				4				4				4	

DIMENSIONES/ítems														
<b>Nº</b>	<b>Habilidades sociales</b>													
01	Te gusta jugar con otros niños				4				4				4	
02	Haces tus deberes <b>solo</b> con ayuda.				4			3					4	Recomendación 5
03	Prefieres jugar solo.				4				4				4	
04	Participas activamente en un juego de equipo.				4				4				4	
05	Confías en otras personas.				4				4				4	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Sí, la cantidad de ítems por cada dimensión son suficientes.**

**Recomendación 3.-** Revisar las reglas de acentuación (palabra esta)

**Recomendación 4.-** No hay concordancia.

**Recomendación 5.-** La palabra "solo" debe acentuarse ortográficamente cuando se trata de un adverbio.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [ X ]    Aplicable después de corregir [ ]    No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador: **Barbarán Mozo José Leoncio**

DNI: **01162367**

Especialidad del validador (a): **Licenciatura en Educación Secundaria con mención en Ciencias Naturales: Física, Química y Biología**

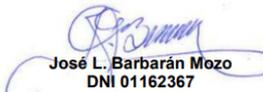
<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

La Banda de Shilcayo, 03 de junio de 2023

  
**José L. Barbarán Mozo**  
DNI 01162367

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Juegos de locomoción</b>														
01	Realiza juegos como competencias de carrera con sus compañeros de aula				x					x				x
02	Realiza movimientos durante el aprendizaje de un nuevo juego.				x					x				x
03	Manipula y explora materiales durante el aprendizaje de un nuevo juego.				x					x				x
04	Ejecuta el juego dirigido: Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por la maestra.				x					x				x
05	Desarrolla de forma correcta los desplazamientos a diversas velocidades.				x					x				x
<b>Juegos de lanzamiento</b>														
01	Participa en diversas carreras de juego como la de salta saco (omitir) con sus compañeros de aula.													
02	Expresa que a través de los juegos aprende. Mejorar redacción													
03	Le parece divertidos los juegos de lanzamiento.				x					x				x
04	Realiza juegos de lanzamiento: tumba latas, lanza las pelotas a una cesta, etc				x					x				x
05	Reconoce que los juegos de lanzamiento nos ayudan en el desarrollo físico.				x					x				x
<b>Juegos de pelota</b>														
01	Juega a atrapar al son de una música				x					x				x
02	Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades.				x					x				x
03	Participa activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas.				x					x				x
04	Realiza actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas				x					x				x
05	Aprende juegos o actividades que luego utiliza en el recreo para jugar con tus amigos				x					x				x

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems propuestos permitirán medir la Variable planteada.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ ]      Aplicable después de corregir [ X ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. WILTER ARO FASANANDO      DNI: 01067819

Especialidad del validador (a): Lic. Educación Secundaria: Especialidad: Ciencias Naturales (Biología, Física y Química).

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Tarapoto, 04 de junio del 2023

  
 Dr. WILTER ARO FASANANDO  
 DNI 01067819  
 CPPe Nº 0351721

Firma del experto informante

**MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS  
VARIABLE: INTELIGENCIA EMOCIONAL**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
	<b>Autoconocimiento</b>													
01	Es fácil decirle a los demás <b>como me</b> siento.				X					X				X
02	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.				X					X				X
03	Es difícil hablar sobre <b>lo que te</b> está pasando. (				X					X				X
04	Puedes fácilmente describir <b>tus</b> sentimientos.				X					X				X
05	Confías en las decisiones que tomas				X					X				X
	<b>CORREGIR LA REDACCIÓN (primera persona, segunda...etc)</b>													
	<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Autorregulación</b>													
01	Te resulta fácil controlar tus emociones.				X					X				X
02	Es fácil para ti comprender las cosas nuevas.				X					X				X
03	<b>Una de tus principales características es la ...</b> <i>¿¿¿???</i>													
04	<b>Te das</b> por vencido(a) ante un problema hasta que <b>lo resuelvo.</b> <i>corregir</i>		X							X				X
05	Eres <b>buen(a)</b> resolviendo problemas.			X						X				X
	<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Motivación</b>													
01	Te resulta fácil lograr tus objetivos propuestos				X					X				X
02	Cuando tienes una responsabilidad no lo dejas hasta haberlo terminado				X					X				X
03	Te gusta comenzar las actividades académicas con una dinámica				X					X				X
04	Consideras que siempre hay <b>lado positivo</b> de todas las cosas <i>¿¿¿,corregir redacción)</i>		X							X				X
05	Piensas lograr todos tus objetivos propuestos.				X					X				X
	<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Empatía</b>													
01	Te preocupas cuando algún <b>compañero</b> se encuentra enfermo				X					X				X
02	Preguntas por un <b>compañero</b> cuando no asiste a clases				X					X				X
03	Sé cuándo un <b>amigo(a)</b> está alegre o triste.				X					X				X
04	Apoyas a la profesora a mantener limpio el aula				X					X				X
05	Con frecuencia piensas que se tiene que tratar a los demás como quisieran que nos traten a un mismo.				X					X				X
	<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>													
	<b>Habilidades sociales</b>													
01	Te gusta jugar con otros niños				X					X				X
02	<b>Haces</b> <i>¿¿?</i> tus deberes solo con ayuda.				X					X				X

03	Prefieres jugar solo.				X					X				X
04	Participas activamente en un juego de equipo.				X					X				X
05	Confías en otras personas.													

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): **Los ítems propuestos permitirán medir la Variable planteada.**

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ ]      Aplicable después de corregir [ X ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. **Dr. WILTER ARO FASANANDO**      DNI: 01067819

Especialidad del validador (a): Lic. Educación Secundaria: Especialidad: Ciencias Naturales (Biología, Física y Química).

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Tarapoto, 04 de junio del 2023

  
Dr. WILTER ARO FASANANDO  
DNI 01067819  
CPPe Nº 0351721

Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Autoconocimiento</b>														
01	Es fácil decirle a los demás como me siento.			X				X					X	
02	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.			X				X					X	
03	Es difícil hablar sobre lo que te está pasando.			X				X					X	
04	Puedes fácilmente describir tus sentimientos.		X				X						X	Recomendación 1
05	Confías en las decisiones que tomas			X				X					X	
<b>DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Autorregulación</b>														
01	Te resulta fácil controlar tus emociones.		X				X						X	Recomendación 2
02	Es fácil para ti comprender las cosas nuevas.			X			X						X	
03	Una de tus principales características es la ...		X				X						X	Recomendación 3
04	Te das por vencido(a) ante un problemas hasta que lo resuelvo.			X			X						X	
05	Eres buena (o) resolviendo problemas.			X			X						X	
<b>DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Motivación</b>														
01	Te resulta fácil lograr tus objetivos propuestos			X			X						X	
02	Cuando tienes una responsabilidad no lo dejas hasta haberlo terminado			X			X						X	
03	Te gusta comenzar las actividades académicas con una dinámica			X			X						X	
04	Consideras que siempre hay lado positivo de todas las cosas			X			X						X	
05	Piensas lograr todos tus objetivos propuestos.		X				X						X	Recomendación 4
<b>DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Empatía</b>														
01	Te preocupas cuando algún compañero se encuentra enferma			X			X						X	
02	Preguntas por un compañero cuando no asiste a clases			X			X						X	
03	Sé cuándo un amigo(a) está alegre o triste.			X			X						X	
04	Apoyas a la profesora a mantener limpio el aula			X			X						X	
05	Con frecuencia piensas que se tiene que tratar a los demás como quisieran que nos traten a un mismo.			X			X						X	

N°	DIMENSIONES/ítems	1	2	3	4
01	Te gusta jugar con otros niños			X	
02	Haces tus deberes solo con ayuda.			X	
03	Prefieres jugar solo.			X	
04	Participas activamente en un juego de equipo.			X	
05	Confías en otras personas.			X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

**Recomendación 1:** Cambiar el ítem "Puedes fácilmente describir tus sentimientos" por "Puedes describir tus sentimientos sin dificultad".

**Recomendación 2:** Cambiar el ítem "Te resulta fácil controlar tus emociones" por "Puedes controlar tus emociones fácilmente".

**Recomendación 3:** El ítem 03. Podría redactarse de la siguiente manera: "El estudiante actúa de manera honesta y respetuosa, siguiendo sus valores y principios en todas sus acciones".

**Recomendación 4:** Cambiar el ítem "Piensas lograr todos tus objetivos propuestos" por "Tienes confianza en lograr todos tus objetivos propuestos"

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [ ]  Aplicable después de corregir [ X ]  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. SILVIA MERCEDES SILVA FERNANDEZ. DNI:27286819

Especialidad del validador (a): EDUCACIÓN PRIMARIA.

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Cutervo, 02 de junio de 2023.

Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Juegos de locomoción</b>														
01	Realiza juegos como competencias de carrera con sus compañeros de aula			X					X				X	
02	Realiza movimientos durante el aprendizaje de un nuevo juego.			X				X					X	Recomendación 1
03	Manipula y explora materiales durante el aprendizaje de un nuevo juego.			X				X					X	Recomendación 2
04	Ejecuta el juego dirigido: Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por la maestra.			X				X					X	Recomendación 3
05	Desarrolla de forma correcta los desplazamientos a diversas velocidades.				X				X				X	
<b>Juegos de lanzamiento</b>														
01	Participa en diversas carreras de juego como la de salta saco con sus compañeros de aula.			X				X					X	Recomendación 4
02	Expresa que a través de los juegos aprende.				X				X				X	
03	Le parece divertidos los juegos de lanzamiento.			X				X					X	Recomendación 5
04	Realizas juegos de lanzamiento: tumba latas, lanza las pelotas a una cesta, etc				X				X				X	Recomendación 6
05	Reconoce que los juegos de lanzamiento nos ayudan en el desarrollo físico.				X				X				X	
<b>Juegos de pelota</b>														
01	Juega a atrapar al son de una música				X				X				X	
02	Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades.				X				X				X	
03	Participa activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas.				X				X				X	
04	Realiza actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas				X				X				X	
05	Aprende juegos o actividades que luego utiliza en el recreo para jugar con sus amigos				X				X				X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Recomendación 1: Cambiar las palabras "un nuevo juego" por "nuevos juegos"

Recomendación 2: Cambiar las palabras "un nuevo juego" por "nuevos juegos"

Recomendación 3: Colocar la siguiente expresión en comillas "Desplazamiento al ritmo del tambor."

Recomendación 4: Agregar al ítem "...y se divierte"

Recomendación 5: Cambiar la palabra "Realizas" por "Realiza"

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ ]    Aplicable después de corregir [ X ]    No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador: SILVIA MERCEDES SILVA FERNANDEZ    DNI: 27286819  
Especialidad del validador (a): EDUCACIÓN PRIMARIA

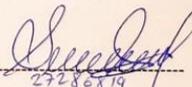
Cutervo, 02 de junio de 2023

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

  
27286819  
Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Juegos de locomoción</b>														
01	Realiza juegos como competencias de carrera con sus compañeros de aula			X				X					X	Recomendación 1
02	Realiza movimientos durante el aprendizaje de un nuevo juego.				X			X					X	
03	Manipula y explora materiales durante el aprendizaje de un nuevo juego.				X			X					X	
04	Ejecuta el juego dirigido: Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por la maestra.				X			X					X	
05	Desarrolla de forma correcta los desplazamientos a diversas velocidades.		X					X					X	Recomendación 2
<b>Juegos de lanzamiento</b>														
01	Participa en diversas carreras de juego como la de salta saco con sus compañeros de aula.		X					X					X	Recomendación 3
02	Expresa que a través de los juegos aprende.			X				X					X	
03	Le parece divertidos los juegos de lanzamiento.		X				X						X	Recomendación 4
04	Realizas juegos de lanzamiento: tumba latas, lanza las pelotas a una cesta, etc				X			X					X	
05	Reconoce que los juegos de lanzamiento nos ayudan en el desarrollo físico.			X			X						X	Recomendación 5
<b>Juegos de pelota</b>														
01	Juega a atrapar al son de una música		X				X						X	Recomendación 6
02	Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades.			X				X					X	
03	Participa activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas.				X			X					X	
04	Realiza actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas				X			X					X	
05	Aprende juegos o actividades que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos				X			X					X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

ESCUELA DE POSGRADO

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):**

**Recomendación 1:** Cambiar el ítem " Realiza juegos como competencias de carrera con sus compañeros de aula" por " Participa en carreras y competencias de juegos con sus compañeros de clase.

**Recomendación 2:** Cambiar las palabras " Desarrolla de forma correcta los desplazamientos a diversas velocidades. " por " Realiza los desplazamientos correctamente, adaptándose a diferentes velocidades"

**Recomendación 3:** Cambiar el ítem: " Participa en diversas carreras de juego como la de salta saco con sus compañeros de aula." por " Participa junto a sus compañeros de clase en diversas carreras de juego, como la de salta de saco"

**Recomendación 4:** Cambiar el ítem "Le parece divertidos los juegos de lanzamiento" por " Disfruta de los juegos de lanzamiento, como derribar latas o lanzar pelotas a una cesta"

**Recomendación 5:** Cambiar las palabras "nos ayudan en el desarrollo físico." por "son beneficiosos para el desarrollo físico".

**Recomendación 6:** Cambiar la palabra "Juega a atrapar al son de una música." por "Participa en el juego de atrapar la pelota al ritmo de la música".

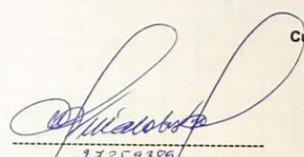
**Opinión de aplicabilidad:** Aplicable [ ]    Aplicable después de corregir [ X ]    No aplicable [ ]

**Apellidos y nombres del juez validador:** WILIAN VILLALOBOS HOYOS    DNI: 27259389  
**Especialidad del validador (a):** EDUCACIÓN SECUNDARIA: BIOLOGÍA Y QUÍMICA

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.  
<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo  
<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Cutervo, 02 de junio de 2023

  
 27259389  
 Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
<b>Autoconocimiento</b>															
01	Es fácil decirle a los demás como me siento.				X				X					X	
02	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.				X				X					X	
03	Es difícil hablar sobre lo que te está pasando.				X				X					X	
04	Puedes fácilmente describir tus sentimientos.				X				X					X	
05	Confías en las decisiones que tomas				X				X					X	
<b>N° DIMENSIONES / ítems</b>															
<b>Autorregulación</b>															
01	Te resulta fácil controlar tus emociones.				X				X					X	
02	Es fácil para ti comprender las cosas nuevas.				X				X					X	
03	Una de tus principales características es la ...				X				X					X	
04	Te das por vencido(a) ante un problemas hasta que lo resuelvo.				X				X					X	
05	Eres buena (o) resolviendo problemas.				X				X					X	
<b>N° DIMENSIONES / ítems</b>															
<b>Motivación</b>															
01	Te resulta fácil lograr tus objetivos propuestos				X				X					X	
02	Cuando tienes una responsabilidad no lo dejas hasta haberlo terminado				X				X					X	
03	Te gusta comenzar las actividades académicas con una dinámica				X				X					X	
04	Consideras que siempre hay lado positivo de todas las cosas				X				X					X	
05	Piensas lograr todos tus objetivos propuestos.				X				X					X	
<b>N° DIMENSIONES/ ítems</b>															
<b>Empatía</b>															
01	Te preocupas cuando algún compañero se encuentra enferma			X					X					X	Recomendación 1
02	Preguntas por un compañero cuando no asiste a clases				X				X					X	
03	Sé cuándo un amigo(a) está alegre o triste.			X					X					X	Recomendación 2
04	Apoyas a la profesora a mantener limpio el aula				X				X					X	
05	Con frecuencia piensas que se tiene que tratar a los demás como quisieran que nos traten a un mismo.			X					X					X	Recomendación 3
<b>N° DIMENSIONES/ ítems</b>															
<b>Observación 1</b>															
01	Te gusta jugar con otros niños				X				X					X	
02	Haces tus deberes solo con ayuda.				X				X					X	
03	Prefieres jugar solo.				X				X					X	
04	Participas activamente en un juego de equipo.				X				X					X	
05	Confías en otras personas.			X					X					X	Recomendación 4

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

**Recomendación 1:** Cambiar las palabras "enferma" por "enfermo"

**Recomendación 2:** Cambiar las palabras "Sé" por "Sabes"

**Recomendación 3:** Cambiar el ítem "Con frecuencia piensas que se tiene que tratar a los demás como quisieran que nos traten a un mismo." por "Piensa frecuentemente en tratar a los demás como te gustaría que te traten a ti mismo(a)"

**Observación 1.** En los ítems de la parte final corresponden a la dimensión HABILIDADES SOCIALES, la que debe considerarse en el instrumento.

**Recomendación 4:** Cambiar el ítem "Confías en otras personas." por "Tienes confianza en los demás"

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable [ ]  Aplicable después de corregir [ X ]  No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. WILIAN VILLALOBOS HOYOS. DNI: 27259389

Especialidad del validador (a): EDUCACIÓN SECUNDARIA: BIOLOGÍA Y QUÍMICA

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Cutervo, 02 de junio de 2023.

  
Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Autoconocimiento</b>														
01	Es fácil decirle a los demás como me siento.			X				X					X	
02	Puedo hablar fácilmente sobre mis sentimientos.			X				X					X	
03	Es difícil hablar sobre lo que te está pasando.			X			X						X	Recomendación 1
04	Puedes fácilmente describir tus sentimientos.			X				X					X	
05	Confías en las decisiones que tomas			X				X					X	
<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Autorregulación</b>														
01	Te resulta fácil controlar tus emociones.			X				X					X	
02	Es fácil para ti comprender las cosas nuevas.			X				X					X	
03	Una de tus principales características es la ...			X			X						X	Recomendación 2
04	Te das por vencido(a) ante un problemas hasta que lo resuelvo.			X				X					X	
05	Eres buena (o) resolviendo problemas.			X			X						X	Recomendación 3
<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Motivación</b>														
01	Te resulta fácil lograr tus objetivos propuestos			X				X					X	
02	Cuando tienes una responsabilidad no lo dejas hasta haberlo terminado			X				X					X	
03	Te gusta comenzar las actividades académicas con una dinámica			X				X					X	
04	Consideras que siempre hay lado positivo de todas las cosas			X				X					X	
05	Piensas lograr todos tus objetivos propuestos.			X				X					X	
<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Empatía</b>														
01	Te preocupas cuando algún compañero se encuentra enferma			X				X					X	
02	Preguntas por un compañero cuando no asiste a clases			X				X					X	
03	Sé cuándo un amigo(a) está alegre o triste.			X				X					X	
04	Apoyas a la profesora a mantener limpio el aula			X				X					X	
05	Con frecuencia piensas que se tiene que tratar a los demás como quisieran que nos traten a un mismo.			X				X					X	
<b>Nº DIMENSIONES / ítems</b>														
<b>Observación 1</b>														
01	Te gusta jugar con otros niños			X				X					X	
02	Haces tus deberes solo con ayuda.			X				X					X	
03	Prefieres jugar solo.			X				X					X	
04	Participas activamente en un juego de equipo.			X				X					X	
05	Confías en otras personas.			X				X					X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo Nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia): \_\_\_\_\_

**Recomendación 1:** Cambiar las palabras "Es difícil." por "A veces resulta difícil"

**Recomendación 2:** El ítem 03: podría redactarse de la siguiente manera: "El estudiante actúa de manera honesta y respetuosa, siguiendo sus valores y principios en todas sus acciones".

**Recomendación 3:** Cambiar las palabras "resolviendo" por "para resolver"

**Observación 1:** Completar la dimensión HABILIDADES SOCIALES.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [ ]      Aplicable después de corregir [ X ]      No aplicable [ ]

Apellidos y nombres del juez validador. EDWIN MANRIQUE GAMONAL MEJIA      DNI:44461493

Especialidad del validador (a): EDUCACIÓN SECUNDARIA: COMPUTACION E INFORMÁTICA

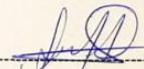
Cutervo, 02 de junio de 2023.

<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del experto informante

44461493

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad <sup>1</sup>				Coherencia <sup>2</sup>				Relevancia <sup>3</sup>				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
<b>Juegos de locomoción</b>														
01	Realiza juegos como competencias de carrera con sus compañeros de aula			X				X					X	
02	Realiza movimientos durante el aprendizaje de un nuevo juego.				X			X					X	
03	Manipula y explora materiales durante el aprendizaje de un nuevo juego.				X			X					X	
04	Ejecuta el juego dirigido: Desplazamiento al ritmo del tambor, moviendo partes del cuerpo indicadas por la maestra.				X			X					X	
05	Desarrolla de forma correcta los desplazamientos a diversas velocidades.			X				X					X	
<b>Juegos de lanzamiento</b>														
01	Participa en diversas carreras de juego como la de salta saco con sus compañeros de aula.			X				X					X	Recomendación 1
02	Expresa que a través de los juegos aprende.				X			X					X	
03	Le parece divertidos los juegos de lanzamiento.			X				X					X	Recomendación 2
04	Realiza juegos de lanzamiento: tumba latas, lanza las pelotas a una cesta, etc				X			X					X	
05	Reconoce que los juegos de lanzamiento nos ayudan en el desarrollo físico.			X				X					X	
<b>Juegos de pelota</b>														
01	Juega a atrapar al son de una música			X				X					X	Recomendación 3
02	Se le dificulta ejecutar desplazamientos a diferentes velocidades.				X			X					X	
03	Participa activamente en diferentes eventos de juegos con pelotas.				X			X					X	
04	Realiza actividades que involucran recepción, lanzamiento, giros y saltos con pelotas				X			X					X	
05	Aprende juegos o actividades que luego utilizas en el recreo para jugar con tus amigos				X			X					X	

Leer con detenimiento los ítems y calificar en una escala de 1 a 4 su valoración, así como solicitamos brinde sus observaciones que considere pertinente:

1. No cumple con el criterio	2. Bajo nivel	3. Moderado nivel	4. Alto nivel
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

**Recomendación 1:** Cambiar el ítem: "Participa en diversas carreras de juego como la de salta saco con sus compañeros de aula." por "Participa junto a sus compañeros de clase en diversas carreras de juego, como la de salta de saco"

**Recomendación 2:** Cambiar el ítem "Le parece divertidos los juegos de lanzamiento" por "Disfruta de los juegos de lanzamiento, como derribar latas o lanzar pelotas a una cesta"

**Recomendación 3:** Cambiar la palabra "Juega a atrapar al son de una música." por "Participa en el juego de atrapar la pelota al ritmo de la música".

Opinión de aplicabilidad:  Aplicable  Aplicable después de corregir  No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. EDWIN MANRIQUE GAMONAL MEJIA DNI:44461493  
Especialidad del validador (a): EDUCACIÓN SECUNDARIA: COMPUTACION E INFORMÁTICA

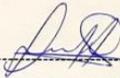
<sup>1</sup>Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.

<sup>2</sup>Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo

<sup>3</sup>Relevancia: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido

**Nota:** Suficiencia es una suficiencia respecto los ítems planteados en el cuestionario

Cutervo, 02 de junio de 2023

  
Firma del experto informante  
44461493

## COEFICIENTE AIKEN

### Coeficiente aiken-Juegos tradicionales

ITEMS	CLARIDAD								COHERENCIA								RELEVANCIA								
	E1	E2	E3	E4	E5	S	N° de expertos	V	E1	E2	E3	E4	E5	S	N° de expertos	V	E1	E2	E3	E4	E5	S	N° de expertos	V	
ítem 1	4	4	3	3	3	17	5	0.85	4	4	4	3	3	18	5	0.90	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 2	4	4	3	4	4	19	5	0.95	4	4	3	4	4	19	5	0.95	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 3	4	4	3	4	4	19	5	0.95	4	4	3	4	4	19	5	0.95	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 4	4	4	3	4	4	19	5	0.95	3	4	3	4	4	18	5	0.90	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 5	4	4	4	3	3	18	5	0.90	4	4	4	3	3	18	5	0.90	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 6	4		3	3	3	13	4	0.81	4		3	3	3	13	4	0.81	4		4	4	4	16	4	1.00	
ítem 7	4		4	4	4	16	4	1.00	4		4	3	3	14	4	0.88	4		4	4	4	16	4	1.00	
ítem 8	4	3	3	3	3	16	5	0.80	4	4	3	2	2	15	5	0.75	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 9	4	4	4	4	4	20	5	1.00	4	4	4	3	3	18	5	0.90	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 10	4	4	4	3	3	18	5	0.90	4	4	4	2	2	16	5	0.80	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 11	4	4	4	3	3	18	5	0.90	4	4	4	2	2	16	5	0.80	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 12	4	4	4	4	4	20	5	1.00	4	4	4	4	4	20	5	1.00	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 13	4	4	4	4	4	20	5	1.00	4	4	4	4	4	4	5	0.20	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 14	4	4	4	4	4	20	5	1.00	4	4	4	4	4	20	5	1.00	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
ítem 15	4	4	4	4	4	4	5	0.20	3	4	4	4	4	19	5	0.95	4	4	4	4	4	20	5	1.00	
							<b>IVC</b>	<b>0.65</b>								<b>0.85</b>								<b>1.00</b>	
									<b>Coeficiente de Aiken</b>						<b>0.83</b>										

De acuerdo con los coeficientes alcanzados los jueces determinaron que los ítems fueron claros, coherentes y relevantes en relación con las variables respectivamente, con un valor de .85



## CONFIABILIDAD

### Coeficiente Alfa Cronbach-Juegos tradicionales

		Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	SUMA
E1	RELEVANCIA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
E2		4	4	4	4	4			3	4	4	4	4	4	4	4	51
E3		3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	54
E4		3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	54
E5		3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	54
E1	COHERENCIA	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
E2		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
E3		4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	55
E4		3	4	4	4	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	49
E5		2	2	2	4	3	3	3	2	3	2	2	4	4	4	4	44
E1	VALORACION	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
E2		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
E3		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
E4		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
E5		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Varianza		0.22	4.00	0.12	0.16	0.20	0.24	0.12	0.51	0.12	0.51	0.51	0.00	0.00	0.00	0.00	17.02

Sumatoria Var

7.06

Var total

23.47

ALFA

0.75

RANGO	MAGNITUD
0.81 – 1.00	Muy alta
0.61 – 0.80	Alta
0.41 – 0.60	Moderada
0.21 – 0.40	Baja
0.001 – 0.20	Muy baja

### Coeficiente Alfa Cronbach -Inteligencia emocional

		Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15	Ítem 16	Ítem 17	Ítem 18	Ítem 19	Ítem 20	Ítem 21	Ítem 22	Ítem 23	Ítem 24	Ítem 25	Ítem 26	Ítem 27	Ítem 28	Ítem 29	Ítem 30	SUMA	
<b>E1</b>	<b>CLARIDAD</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>120</b>	
<b>E2</b>		3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>114</b>	
<b>E3</b>		2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	<b>113</b>	
<b>E4</b>		3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	<b>99</b>	
<b>E5</b>		2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	<b>112</b>	
<b>E1</b>	<b>COHERENCIA</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	<b>114</b>		
<b>E2</b>		3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>119</b>	
<b>E3</b>		2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>117</b>	
<b>E4</b>		2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>118</b>
<b>E5</b>		3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>118</b>
<b>E1</b>	<b>RELEVANCIA</b>	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>117</b>	
<b>E2</b>		2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	<b>113</b>	
<b>E3</b>		3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>119</b>	
<b>E4</b>		1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	<b>112</b>	
<b>E5</b>		3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	<b>113</b>	
Varianza		0.78	0.16	0.12	0.06	0.06	0.00	0.12	0.06	0.06	0.00	1.40	0.06	0.20	0.00	0.12	0.06	0.06	0.16	0.06	0.20	0.06	0.00	0.20	1.42	0.00	0.06	0.06	0.00	0.06	0.16	24.52	

Sumatoria Var 5.76

Var total 24.52

**ALFA 0.79**

RANGO	MAGNITUD
0.81 – 1.00	Muy alta
0.61 – 0.80	Alta
0.41 – 0.60	Moderada
0.21 – 0.40	Baja
0.001 – 0.20	Muy baja



**AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN  
LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES**

Datos Generales

Nombre de la organización:	RUC: 1123306
I.E N°0293 "Luz Estela Bardales Arce" Tabalosos	
Nombre del Titular o Representante legal:	
Prof: Orlando Falcón Alva	
Nombres y Apellidos:	DNI:
Prof: Orlando Falcón Alva	00951825

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "f" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo (1), autorizo [X], no autorizo [ ] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

Nombre del Trabajo de Investigación	
Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293, Tabalosos 2023.	
Nombre del Programa Académico:	
Maestría en Psicología Educativa.	
Autor: Nombres y Apellidos	DNI:
Iris Janith Rucoba Rodríguez	43886067

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha: Tabalosos 2 de Junio 2023

Firma:    
**Prof. Orlando Falcón Alva**  
**DIRECTOR**  
 (Titular o Representante legal de la Institución)

(\*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 7º, literal "f" Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**Consentimiento y/o asentimiento informado**

**Consentimiento informado (\*)**

**Título de la investigación: Juegos tradicionales e Inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.**

**Investigador (a): Rucoba Rodriguez, Iris Janith**

**Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023." Cuyo objetivo de la investigación es **Determinar la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.** Esta investigación es desarrollada por estudiante de Posgrado del Programa Académico de la Maestría en Psicología Educativa de la Universidad César Vallejo del campus Tarapoto, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos. RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 0177 -2023 -UCV-VA-EPG- F03/J.

**Describir el impacto del problema de la investigación.**

Los resultados de la investigación, se compartirá con el director de la Institución Educativa, docentes, y padres de familia. la presente investigación se aplicarán instrumentos que pueda medir la relación que tienen los juegos tradicionales e inteligencia emocional, con el fin que los instrumentos se puedan utilizar para futuras investigaciones en la misma línea de investigación.

**Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023."

2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en las 3 aulas del nivel inicial, con las edades de 3,4 y 5 años, de la Institución Educativa N°0293 "Luz Estela Bardales Arce" Tabalosos. Las respuestas a la ficha de observación o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):** Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador(es) Iris Janith Rucoba Rodríguez, email: [irisjanithrucobarodriguez@gmail.com](mailto:irisjanithrucobarodriguez@gmail.com) y Docente Asesor Dr. Hipólito Percy, Barbarán Mozo, email: [pbarmozito@hotmail.com](mailto:pbarmozito@hotmail.com)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Risco Sooveira Nicky Naranda  
Fecha y hora: 12-06-2023  
Firma: [Firma]  
DNI: 71972995



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**Consentimiento y/o asentimiento informado**

**Asentimiento informado**

**Título de la investigación: Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.**

**Investigador (a): Rucoba Rodriguez, Iris Janith**

**Propósito del estudio**

Le invitamos a participar en la investigación titulada "Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023." Cuyo objetivo de la investigación es **Determinar la relación entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.**, Esta investigación es desarrollada por estudiante de Posgrado del Programa Académico de la Maestría en **Psicología Educativa** de la Universidad César Vallejo del campus Tarapoto, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la Institución Educativa **0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos**. RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 0177 -2023 -UCV-VA-EPG- F03/J.

**Describir el impacto del problema de la investigación.**

Los resultados de la investigación, se compartirá con el director de la Institución Educativa, docentes, y padres de familia. la presente investigación se aplicarán instrumentos que pueda medir la relación que tienen los juegos tradicionales e inteligencia emocional, con el fin que los instrumentos se puedan utilizar para futuras investigaciones en la misma línea de investigación.

**Procedimiento**

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: "Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023."

2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 20 minutos y se realizará en las 3 aulas del nivel inicial, con las edades de 3,4 y 5 años, de la Institución Educativa N°0293 "Luz Estela Bardales Arce" Tabalosos. Las respuestas a la ficha de observación o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

**Participación voluntaria (principio de autonomía):** Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

**Riesgo (principio de No maleficencia):**

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

**Beneficios (principio de beneficencia):**

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá ningún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va a aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

**Confidencialidad (principio de justicia):**

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

**Problemas o preguntas:**

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el Investigador(es) Iris Janith Rucoba Rodríguez, email: [irisjanithrucobarodriguez@gmail.com](mailto:irisjanithrucobarodriguez@gmail.com) y Docente Asesor Dr. Hipólito Percy, Barbarán Mozo, email: [pbarmozito@hotmail.com](mailto:pbarmozito@hotmail.com)

**Consentimiento**

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Pisco Saavedra Nicny Naranjo

Fecha y hora: 12-06-2023

Firma: [Firma manuscrita]

DNI: 7.197.2995