



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

Juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Psicología Educativa**

AUTORA:

Díaz Cespedes, Carmen Julia (orcid.org/0000-0002-6491-3736)

ASESORAS:

Dra. Llerena Rodríguez, Sofía Yrene (orcid.org/0000-0003-4419-8568)

Dra. Molina Carrasco, Zuly Cristina (orcid.org/0000-0002-5563-0662)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral al Infante, Niño y Adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA

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

**CHICLAYO - PERÚ
2023**

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a mis grandes amores, Camila Valentina Terrones Diaz, Osvaldo Benjamín Sánchez Diaz y a mi amado esposo, Usbaldo Sánchez Huamán, ya que ellos son mis grandes motores y motivos para seguir siempre adelante en mi progreso profesional. Igualmente, dedico este trabajo a mis amados padres, Sr. Osvaldo Diaz Cáceres y doña Ofelia Céspedes Manayalle, quienes alentaron mi progreso académico desde mis primeras etapas escolares.

AGRADECIMIENTO

En estas líneas quiero expresar el profundo agradecimiento a quienes hicieron posible el culminó de este tan esperado logro, como es el trabajo de tesis, personalmente agradezco a la Dra. Sofía Yrene Llerena Rodríguez, quien con su gran experiencia y profesionalismos estuvo siempre alentándonos a lograr el objetivo del culmino de la presente tesis, por otro lado, no puedo dejar pasar por alto el profundo agradecimiento a mis queridas compañeras, que siempre estuvieron conmigo en los grandes esfuerzos para poder llegar a mi meta, como es la culminación del estudio de maestría, mis queridas amigas: Lourdes, Alexandra, Angélica y Karin, gracias por estos meses grandiosos de amistad, estudio y dedicación.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iv
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	v
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	14
3.3. Población	15
3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos	16
3.5. Procedimientos	17
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
IV. RESULTADOS	18
V. DISCUSIÓN	23
VI. CONCLUSIONES	29
VII. RECOMENDACIONES	30
REFERENCIAS	31
ANEXOS	39

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Nivel de los juegos tradicionales.....	18
Tabla 2 Nivel de la inteligencia emocional.....	19
Tabla 3 Matriz de correlaciones entre las dimensiones de juegos tradicionales con la inteligencia emocional.....	20
Tabla 4 Matriz de correlación entre los juegos tradicionales con la inteligencia emocional.....	22
Tabla 5 Conciencia en sí mismo.....	63
Tabla 6 Motivación.....	63
Tabla 7 Autorregulación.....	64
Tabla 8 Empatía.....	64
Tabla 9 Habilidades sociales.....	64
Tabla 11 Aspectos psicológicos.....	65
Tabla 12 Aspectos sociales.....	66
Tabla 13 Correlación entre conciencia en sí mismo y dimensiones de juegos tradicionales.....	67
Tabla 14 Correlación entre autorregulación y dimensiones de juegos tradicionales.....	67
Tabla 15 Correlación entre motivación y dimensiones de juegos tradicionales.....	68
Tabla 16 Correlación entre empatía y dimensiones de juegos tradicionales.....	69
Tabla 17 Correlación entre habilidades sociales y dimensiones de juegos tradicionales.....	69

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1</i> Diseño de investigación.....	14
--	----

RESUMEN

El actual trabajo denominado “Juegos Tradicionales e Inteligencia Emocional en Estudiantes de Cuatro Años de una Institución Educativa Estatal de Chiclayo” presentó como fin, determinar la relación entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de un centro educativo estatal situado en Chiclayo. Se realizó un estudio con metodología tipo básica, considerando el enfoque cuantitativo, de diseño no experimental, descriptivo como correlacional, y de tipo transversal. Los hallazgos presentaron una correlación efectiva fuerte ($\rho=0.812$) entre las variables estudiadas, indicando que a medida que los valores de la inteligencia emocional aumentan, también lo hacen los valores de los juegos tradicionales, y viceversa. Se concluyó la efectividad de una asociación considerable entre los juegos tradicionales con la inteligencia emocional en los educandos con edades de cuatro años de cierto centro educativo estatal de Chiclayo, afirmando que se aceptó la hipótesis de investigación formulada. Por tanto, se recomienda que los educadores y las instituciones educativas integren más juegos tradicionales en sus currículos y actividades diarias, ya que estos pueden ser una herramienta eficaz para mejorar la inteligencia de los educandos, primordialmente la inteligencia vinculada al reconocimiento y entendimiento de las distintas emociones individuales.

Palabras clave: Juegos Tradicionales, Inteligencia Emocional, Educación Preescolar, Correlación, Desarrollo Infantil.

ABSTRACT

The present work called "Traditional Games and Emotional Intelligence in Four-Year-Old Students of a State Educational Institution of Chiclayo" presented as an aim, to determine the relationship between traditional games and emotional intelligence in four-year-old students of a state educational center located in Chiclayo. A study was carried out with a basic methodology, considering the quantitative approach, non-experimental design, descriptive and correlational, and cross-sectional type. The findings presented a strong effective correlation ($\rho=0.812$) between the variables studied, indicating that as the values of emotional intelligence increase, so do the values of traditional games, and vice versa. It was concluded the effectiveness of a considerable association between traditional games with emotional intelligence in four-year-old students of a certain state educational center in Chiclayo, affirming that the research hypothesis formulated was accepted. Therefore, it is recommended that educators and educational institutions integrate more traditional games in their curricula and daily activities, since these can be an effective tool to improve the intelligence of the students, primarily the intelligence linked to the recognition and understanding of the different individual emotions.

Keywords: Traditional Games, Emotional Intelligence, Preschool Education, Correlation, Early Childhood Development, Child Development

I. INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales realizados en las escuelas suelen verse solo como actividades físicas divertidas para los niños, pero no como estrategias educativas que pueden ayudar a dominar las emociones individuales y adaptarse a situaciones cambiantes, es decir, como tácticas que contribuyen a desarrollar la capacidad de gestionar adecuadamente la inteligencia emocional. Actualmente, en muchas escuelas los educadores se interesan mayormente en proveer instrucción académica a los estudiantes desde temprana edad, y no en buscar estrategias para desarrollar sus habilidades para gestionar y comprender emociones (Barturén y Saavedra, 2022).

En el entorno internacional, la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2022) argumenta en función a las acciones físicas, que son de gran relevancia y presentan esenciales beneficios en la salud mental, cuerpo y corazón del ser humano, así como en la mejora de las competencias de aprendizaje, juicio e inteligencia; manifiesta que si un individuo muestra escasos niveles de acciones físicas es más propenso en un 20 % y 30 % a presentar peligro de muerte. Los juegos tradicionales, al ser una actividad física, apoyan el desarrollo emocional y social de las personas, especialmente en la infancia (Parmi et al., 2022). Y contribuye a que los pedagogos infundan valores de formación de personalidad en ellos (Nurul, 2020).

Asimismo, referido a diversos estudios, una buena inteligencia emocional del ser humano favorece la identificación, entendimiento y gestión de sus emociones de forma eficiente y práctica, así como el reconocimiento y comprensión de los sentimientos de los demás (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2019). Por ello, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2023) describe que el cuidado e instrucción desde la infancia temprana debe ser la prioridad de las entidades públicas, teniendo en consideración el acrecentamiento exhaustivo del infante, para un bienestar a lo largo de su subsistencia; además, un 85 % del alumnado en América Latina considera tener una inteligencia emocional adecuada que les permite desenvolverse ante los distintos estímulos que presente el contexto; también se presente entre otras destrezas como la autorregulación escolar (74 %) y empatía (55 %) (La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

[UNESCO], 2019).

En el entorno de Latinoamérica, los juegos se consideran un elemento esencial en el ámbito pedagógico, un requerimiento que favorece el equilibrio de la persona, necesario para el desarrollo físico, social e intelectual del infante (Andrade, 2020). De manera similar, se considera oportuno la realización de múltiples juegos tradicionales, dado que se caracterizan por ser un recurso innovador que favorece el desarrollo tanto emocional como social de los infantes, permitiéndoles controlar y expresar sus emociones, no obstante, tras la realización de un estudio en padres de infantes de inicial, se evidenció que sus hijos no practican los juegos tradicionales (65 %) y que este tipo de juego se presenta desvalorizado (61 %) (Ninasunta et al., 2023).

UNICEF (2021) señala que en los primeros años los niños carecen de habilidad para regular sus emociones y dependen de respuestas internas. El contacto físico les facilita establecer tranquilidad y autorregularse. Un estudio con niños y niñas evidenció niveles medios de inteligencia interpersonal y gestión del estrés en función de la inteligencia emocional (Mujica et al., 2021). Asimismo, más de 80.000 estudiantes presentan buen autocontrol, empatía y autorregulación. Esto brinda un conocimiento clave para mejorar la educación socioemocional en Latinoamérica. (La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], 2019).

En el contexto nacional, se evidencia que los padres tienen dificultades para dedicar tiempo al desarrollo físico de los niños mediante actividades como juegos tradicionales, a pesar de conocer la importancia de estas prácticas para el progreso de habilidades motoras y cognitivas (Rapray et al., 2021). Es decir, la importancia que presenta el juego en el desarrollo emocional, mental, biológico y social del infante (Caballero, 2021). Asimismo, se percibe que los infantes desconocen acerca del desarrollo de inteligencia emocional, por lo tanto, sus aprendizajes, destrezas, idoneidades, son dirigidas al aspecto cognitivo, desistiendo el aspecto afectivo, en el cual se atina la inteligencia emocional (Ministerio de Educación [MINEDU], 2022).

En el entorno local, en un centro educativo estatal localizado en la ciudad de Chiclayo, se evidenció que gran parte de los infantes presentan dificultades para relacionarse e involucrarse en la realización de distintos juegos tradicionales empleados por los educadores en su instrucción, así como inconvenientes para

dominar sus emociones, comprender a otros compañeros y para establecer conexiones interpersonales positivas y activas, lo que demostró que también presentaron deficiencias en cuanto al desarrollo de su inteligencia emocional; estos problemas que manifestaron los infantes se vio reflejado en progreso de su aprendizaje y realización de tareas educativas. Acorde a ello, se ha esbozado la formulación de la interrogante general ¿Cuál es la relación entre juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo? y las interrogantes específicas: ¿Cuál es el nivel de juegos tradicionales (i), inteligencia emocional (ii), y cuál es la relación de las dimensiones entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo?

La justificación teórica, con conceptos y teorías como la de Karl Gross sobre juegos tradicionales y la de Goleman sobre inteligencia emocional, facilitó la comprensión de las variables estudiadas; justificación metodológica, ya que se estableció en el diseño de herramientas de recopilación de información, esto es, instrumentos que se encontraron confiables y validados por profesionales para nuevas indagaciones; justificación práctica, debido a que se previó información para que los pedagogos logren apostar en los juegos tradicionales e inteligencia emocional; justificación social, dado que favoreció el desarrollo individual del infante, mejorando la interrelación de estos con sus semejantes.

Además, se planteó el objetivo general, el cual fue Determinar la relación de los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo; los objetivos específicos: Identificar el nivel de los juegos tradicionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa; Identificar el nivel de inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años; Establecer la relación de las dimensiones entre juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo.

Se formuló la hipótesis H_a : Existe una relación entre juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo, H_0 : No existe relación entre juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo.

II. MARCO TEÓRICO

En este apartado se presentó información de autores que abordaron las dos variables de estudio, con la finalidad de enriquecer la investigación de forma significativa. Además, este apartado es importante debido a que es el centro de la investigación, es decir, se consideró investigaciones previas y se especificó la medición de las variables.

En relación, a los antecedentes internacionales se tuvo a García y Tarazona (2022) quiénes desarrollaron un artículo en Ecuador, basándose en una exploración en la que participaron 75 niños y 4 docentes. En el periodo de análisis se comprobó que los infantes exteriorizan ciertas competencias psicomotoras; los educativos poco planean actividades para fomentar el área, por consiguiente, no conciben uso de los juegos tradicionales en tal aspecto. Llevando como resultado la organización encuadrada en los juegos tradicionales, teniendo en cuenta la realización de las gestiones y habilidades en el área motriz, manifestando en virtud, que los juegos tradicionales son una estrategia lúdica importante intrínsecamente en la formación de los niños.

En Manabí, Vera et al. (2021) Este estudio se enfoca en la concepción psicopedagógica del juego como una terapia segura que permite a los niños superar diversos conflictos y aprender de manera significativa. El objetivo principal es demostrar el impacto del juego como herramienta pedagógica efectiva y los beneficios que genera en el crecimiento de habilidades formativas durante la etapa escolar. El artículo se desarrolló basándose en estudio de tipo exploratorio, y se empleó el método analítico y sintético para analizar diversas fuentes bibliográficas reconocidas que respaldan la investigación.

En España, Puertas et al. (2020) analizaron la Inteligencia Emocional (IE) en el ambiente de las entidades educativas, teniendo en cuenta un estudio básico, analizando los beneficios de la IE de la misma forma, los antecedentes más eminentes se revelaron en aquellos esquemas que esgrimieron como herramientas que evalúan las particularidades de la personalidad de los individuos. Obteniendo la consumación de que la mayoría de los esquemas favorecen al progreso y a un óptimo fortalecimiento de la Inteligencia Emocional de los niños(as); en consecuencia, los confieren de las destrezas ineludibles para desafiar las

circunstancias que acaecen en contexto, tal cual de la habilidad para apreciarse emocionalmente implicado con las actividades llevadas a la ejecución y con el atrevimiento desarrollado.

En Ecuador, Candela et al., (2020) argumentan que los juegos instauran un aliado eficaz para impulsar la enseñanza de representación significativa, a este respecto, el estudio explora inquirir en la representación en que este tipo de diligencias atizan el aprendizaje significativo en escolares del Ecuador. Los estudios han demostrado que los juegos fomentan la creatividad, la habilidad para solucionar las vicisitudes de la vida, así como la habilidad para manejar el estrés y la ansiedad, la capacidad de aprender y comprender nuevas ideas, la mejora del comportamiento, el aumento de la autoestima, la habilidad para utilizar herramientas y el desarrollo del lenguaje. Además, el juego se considera como una actividad importante para el fomento de la formación de los estudiantes en cuanto a su relación con los demás, la naturaleza y ellos mismos, ya que les proporciona un equilibrio moral y estético entre su interior y el mundo que les rodea.

En el ámbito nacional, en Cajamarca, Ydrogo (2022) elaboró una pesquisa con el fin de analizar la relación entre los juegos tradicionales con las habilidades o destrezas sociales de los infantes en un colegio de la región. Se empleó una metodología cuantitativa y correlativa, transaccional. Los participantes consistieron en 22 discentes infantiles. Para la recolección de información relevante, el autor empleó un cuestionario. Los resultados finales confirmaron la existencia de un vínculo positivo entre los constructos estudiados a partir de los estudiantes. Asimismo, se encontraron relaciones considerables entre los componentes de la primera variable con la segunda. En conclusión, se establece una asociación alta y positiva entre los tópicos de estudio en los infantes matriculados del colegio.

En Lambayeque, Barturén y Saavedra (2022) desarrolló una indagación donde aplicó un modelo educativo a favor de potenciar la inteligencia emocional de infantes de diferentes escuelas preescolares en la región, para ello optó por un enfoque mixto, descriptivo de carácter propositivo, donde elaboró y evaluó 5 componentes de la variable mencionada en 502 participantes de instituciones preescolares en Chiclayo; para el acopio de la información conveniente se designó en empleo del análisis documental y un instrumento de medición de tipo encuesta.

Los resultados refirieron que la gran parte de los infantes presentan un desarrollo de su inteligencia emocional óptimo, asimismo concluye en la aceptación del modelo pedagógico para un posterior uso en otras investigaciones.

En Trujillo, Arce (2020) produjo un estudio en el cual aplicó un modelo pedagógico con la prioridad de fomentar la inteligencia emocional de infantes pertenecientes al nivel educativo preescolar, consideró un enfoque mixto para la elaboración de la metodología, de carácter propositivo. De esta manera utilizó como herramientas de recopilación de información, un instrumento de medición y una guía de observación a 120 discentes de instituciones preescolares. A partir de la información resultante se verificó un deterioro de la variable de estudio antes de la aplicación de la estrategia didáctica, llegando al nivel No Logrado en la mayoría de los niños. En el apartado de conclusiones se demuestra la validación de la propuesta al desarrollar la inteligencia emocional de los infantes, llegando así al nivel En inicio.

En Puno, Zela et al. (2021) realizaron una pesquisa descriptiva, no experimental y transeccional con el fin de determinar los aspectos de la inteligencia emocional en niños de educación inicial y determinar su nivel jerarquía. Utilizó un instrumento de medición de tipo test para evaluar a 100 infantes. Los resultados obtenidos demostraron valores con una media aritmética de 25, lo cual indica un grado alto de inteligencia emocional. Estos niños demuestran la capacidad de reconocer y gestionar su ámbito afectivo-emocional, así como mostrar conductas empáticas con los demás de forma continua. Los autores concluyen que esta habilidad fomenta la interacción de manera efectiva con los miembros familiares y su comunidad, y colaborar de forma exitosa con sus con ellos, aun así, existiendo situaciones problemáticas.

En Ancash, Silva (2021) confeccionó una indagación con el propósito de identificar la forma en que distintos juegos tradicionales promueven el progreso de las habilidades motrices en infantes de una escuela preescolar en Chimbote. Para ello se optó por una metodología cuantitativa en la cual participaron 45 infantes de una institución educativa. Para la obtención de los datos el investigador hizo uso de un instrumento de medición de tipo ficha observacional para el constructo en mención con niveles óptimos de validez y confiable. Destacó dentro de la

información resultante el desarrollo de las habilidades motrices por medio de la estrategia lúdica utilizada, llegando al nivel logrado en todas las dimensiones de la variable. La autora llegó a concluir que la estrategia didáctica presenta efectividad positiva ante la psicomotricidad de los infantes evaluados.

Por otro lado, en este apartado se presentan teorías como acepciones conceptuales sobre las dos variables de estudio en cuestión. Cada una de la información presentada será precisa y oportuna.

Referido a las teorías de los juegos tradicionales, se tiene la Teoría del pre-ejercicio o denominada Teoría anticipatoria, fundamentada por Karl Gross, en la que sostiene que el juego es una manifestación de crecimiento, esencialmente del desarrollo de pensamiento y del movimiento, considerando al juego como un mecanismo de la creatividad e imaginación; esta teoría expuso que el juego hace referencia a un acondicionamiento para la etapa de adultez del infante, debido a que el infante realiza actividades para alcanzar las competencias y destrezas necesarias que faciliten el afrontamiento de los inconvenientes complicados que se manifiestan en el futuro por medio de juego (Suwannakhae, 2020). Esto es, los infantes con una niñez duradera presentan mayor tiempo para entretenerse (jugar) y formar anticipadamente las capacidades o destrezas indispensables para la existencia adulta (Yee y Hnin, 2020).

La teoría del desarrollo cognitivo expuesta por Piaget, se fundamenta en el progreso cognitivo del infante pequeño en el transcurso de una fase de tiempo; describe que el juego alude a un medio primordial que favorece el desarrollo normal cognitivo, físico y social, por lo que asocio esta teoría con la secuencia de fases de la ejecución del juego, siendo estas: fase sensorial-motora o designada como juego de ejercicio (a partir del nacimiento hasta los dos años del infante), aquí el niño(a) conoce y entiende su cuerpo y los elementos superficiales, comprende sonidos, movimientos y pautas repetitivas, con el transcurrir del tiempo el infante se entiende los resultados del juego en su ambiente; fase preoperacional (dos a siete años), los infantes relacionan las cosas con vocablos, se involucran en juegos de imaginación empleando los materiales para un fin distinto a lo pronosticado, fase operativa precisa (siete a once años), los niños(as) emplean la lógica, inician a clasificar las

actividades y a cumplir normas del juego, y fase de operaciones puntuales (doce a más años), los infantes intervienen en juegos de competencia (Pandey y Ye, 2019).

Huizinga expuso la Teoría lúdica, donde los juegos hacen referencia a las formas colectivas de incitación lúdica, en la que lo lúdica se enfoca en la invención que transforma los criterios y la forma de concebir los juegos de una manifestación pedagógica; en otros términos, el juego alude a la actividad o apoderamiento independiente, que se producen dentro de márgenes de espacio y tiempo, y que presentan un propósito personal, en función a normas determinadas que se encuentran adjuntas de emociones y del discernimiento; esta teoría enfatiza que las tareas lúdicas se caracterizan por ser una herramienta integral en las fases didácticas e instructivas, medio eficiente y práctico entre los pedagogos y educandos para la optimización del desarrollo enseñanza-aprendizaje, generando entornos atractivos, emocionales, agradables, sencillos y de diversión y permitiendo la formación significativa (Morales, 2022).

Al respecto, Fernández, Espigares y Olivera (2021) definen a los juegos tradicionales como todo juego que se difunde de descendencia en descendencia, formando parte crucial del suministro cultural originado por la humanidad, dado que se resalta que estos juegos establecen el verdadero patrimonio cultural; alude a expresiones de una manera de vivir, proceder, de comenzar de tener contacto con el entorno y de lograr comunicarse con otros individuos del ambiente; esto es, hacen referencia a aquellos diversos juegos que proceden, benefician y posibilitan las conexiones sociales, que contribuyen a preservar la herencia del juego; este tipo de juegos muestran un elevado valor individual, debido a que incluyen la historia pasada, presente y por consiguiente futura que la instrucción debe promover.

Fernández, Espada et al. (2021) argumentan que los juegos tradicionales se refieren a aquellas prácticas o acciones lúdicas donde las normas son adquiridas normalmente por la transmisión verbal, describen que por medio de estos juegos se manifiestan las tradiciones y costumbres del territorio y presentan peculiaridades y características individuales en función al área geográfica y al tiempo trascendental en el que se encuentra el ser humano, motivo que permite evidenciar que los juegos tradicionales son justamente herramientas más incluyentes que facilitan a los

infantes con alguna habilidad diferente a interrelacionarse de manera sencilla e irreflexiva; además sostienen que contribuyen al establecimiento de las conexiones entre los educandos debido a que a través de los juegos los alumnos intervienen y se conectan con compañeros, compartiendo tiempo, espacio y recursos.

Yilmaz et al. (2022) manifiestan que los juegos tradicionales aluden a cualquier juego en los que los infantes intervienen voluntariamente, lo cuales presentan particularidades y normas culturales establecidas y que no se practican o juegan detrás de una pantalla de máquina electrónica; su práctica beneficia a niños(as) a desarrollar y mejorar sus habilidades y destrezas de interrelación, formando amistades duraderas, facilita el mejoramiento de la autonomía y fomenta la diversión. En ese sentido, para Sulistyaningtyas (2019) los juegos tradicionales hacen referencia al componente esencial de la niñez de los antepasados que actualmente raramente prácticas los infantes y los cuales no precisan materiales costosos y toda persona presenta la posibilidad de jugarlo, independientemente de su género o edad.

Asimismo, Junaedah et al., (2020) conceptualizan la variable juegos tradicionales como aquellos juegos de la infancia que emplean recursos o medios fáciles en función con los aspectos instructivos en la vida de los individuos, los cuales utilizan el ambiente o entorno como material de juego. En ese sentido, Junaedah et al., (2020) dimensiona los juegos tradicionales teniendo en consideración los siguientes aspectos.

Aspectos físicos: Dimensión que se refiere a la resistencia y fuerza que presentan los individuos en el transcurso del juego tradicional, así como a la flexibilidad que manifiestan. Aspectos psicológicos: Dimensión que alude a la inclusión de elementos o componentes de inteligencia, memoria, cálculo, pensamiento, creatividad y destrezas o competencias, ejecutar estrategias, superar inconvenientes o problemas. Aspectos sociales. Dimensión que comprende aspectos de colaboración, respeto y afecto al orden (Junaedah et al., 2020).

Referido a las teorías vinculadas a la Inteligencia Emocional (IE), se evidencia la Teoría de Inteligencia Emocional fundamentada por Goleman en 1995, la cual se refiere que la IE es la agrupación de destrezas, competencias y

habilidades que facilitan al ser humano la comprensión de sus sentimientos personales y la de otros individuos; en esta teoría se enfatiza que la IE es necesaria para la interrelación con los semejantes y para el alcance de la comunicación versátil (Lubbadeh, 2020). Goleman describe que la IE, empieza con el entendimiento de las emociones individuales, seguido a ello, el ser competentes para dominarlas y emplearlas para el alcance de los propósitos, posteriormente con el inicio de la comprensión de sentimientos y emociones de otros y por último en la influencia en ellos, donde el ejercicio de la IE alude para cualquier sujeto una vida completa, satisfactoria y el logro de un camino a través de la autoconciencia, autorregulación, dominio, comportamientos, sentimientos y conexiones colectivas (Thi et al., 2022).

Además, Goleman refiere a la Inteligencia Emocional como la competencia de identificar, aceptar y canalizar las emociones de manera adecuada para interactuar con los demás. Si somos capaces de identificar y controlar nuestras propias emociones, evitando que nos dominen o nos tomen por sorpresa, podemos detectar las emociones de los demás y actuar de manera oportuna en nuestras relaciones interpersonales. Como resultado, nuestras interacciones serán más satisfactorias y tendremos una mejor capacidad para canalizar nuestras emociones (Fernández et al., 2020).

La Teoría de Inteligencia Múltiples, es otra teoría vincula a la IE, fue expuesta por Gardner, en la cual se sostiene que todo individuo presenta inteligencia múltiple en proporción cambiante, es decir, cada persona desarrolla un patrón distinto de figura intelectual, en la que estas inteligencias radican en distintos ámbitos del cerebro y esas formas intelectuales se pueden aplicar de modo autónomo o en agrupación; por lo que esta teoría se ha transformado en una orientación en la apreciación del ser humano, en la que se piensa que el cerebro se encuentra asociado a la diversas habilidades cognitivas (Nik y Syed, 2020). Es decir, esta teoría de Gardner hace referencia a un patrón de inteligencia que cataloga a la inteligencia del ser humano en modalidades detalladas, considerándola como una herramienta individual que, en la que un individuo puede poseer más capacidades o talentos en cualquier inteligencia en asociación con otra (Nulhakim y Berlian, 2020).

En relación con ello, Mayer y Salovey hacen referencia que la IE involucra la capacidad y destreza de discernir, valorar y manifestar emociones con determinación; la destreza de adherirse y/o suscitar sentimientos cuando posibilita el razonamiento; la competencia de interpretar las emociones y discernimiento emocional, y la destreza que facilita normalizar las emociones, para fomentar el desarrollo intelectual y emocional; argumentan que la IE involucra que un ser humano debe ser competente de percibir y dominar tanto sus conexiones internas (perturbaciones y sentimientos internos) como sus conexiones externas (reconocimiento y control de las emociones de otros, por ejemplo: amigos, compañeros de escuela, trabajo, entre otros) (Otor y Jato, 2023).

Para Bar-On, la conceptualización de la inteligencia emocional se refiere a las habilidades, capacidades y competencias cognitivas que impactan en la habilidad de un ser humano para afrontar con éxito los requerimientos y condicionamientos ambientales; no obstante, Petrides y Furnham definieron el término de inteligencia emocional como aquel rasgo y agrupación de autopercepciones de emociones localizadas en los niveles subalternos de las categorizaciones de la personalidad (Kanesan y Norsiah, 2019).

La inteligencia emocional se entiende como las habilidades y capacidades que implican el manejo de diferentes tipos de emociones, lo que permite registrar el significado de las emociones y sus similitudes en el momento de resolver situaciones críticas (Moscoso, 2019). Cuando una persona aprende a controlar su IE, adquiere la competencia de reconocer, comprender y valorar las distintas emociones adecuadas en el momento oportuno para regularlas y expresarlas de manera apropiada en las situaciones que se presenten (Susan, 2016).

Para diferentes autores, la Inteligencia Emocional (IE) se entiende como el cociente de inteligencia, es decir, las personas deben poseer la capacidad de adaptación a distintas vicisitudes de la vida. Además, la IE no solo debe centrarse en espacio educativo sino, en el ámbito profesional y social, esto involucra que la persona pueda identificar y manifestar sus emociones con la finalidad de mostrar un mejor desenvolvimiento en todos los campos de la vida (Kurdi y Hamdy, 2020).

Miao et al. (2019) define a la inteligencia emocional como aquella constelación de capacidades del comportamiento y autopercepciones vinculadas con la habilidad de reconocer, desarrollar y emplear información completa de emociones; sostiene que la IE compromete la habilidad de dirigir y regular las emociones individuales, esto es, una correcta IE permite al individuo mantener tranquilidad, seguridad y entusiasmo en el transcurso de circunstancias que pueden generar miedo, irritación e inquietud, inclusive facilita el apoyo a los demás para el manejo de sus emociones; por lo que destacan que la IE beneficia a las personas en la escucha de las emociones personales y sociales de una forma que alcancen la toma convenientes decisiones, teniendo en consideración los valores, sentimientos propios y extraños, sin guiarse por los estímulos emocionales irreflexivos.

La habilidad de controlar o gestionar las emociones ha sido valorada a lo largo de la historia como un indicador de sabiduría y madurez en el comportamiento humano. El autocontrol emocional se vincula con la destreza de manejar las emociones de modo efectivo y conveniente, evitando reacciones impulsivas y excesivas ante situaciones estresantes o desafiantes (Brackett, 2019). De esta manera, el autocontrol emocional permite una respuesta más equilibrada y reflexiva ante las circunstancias que se manifiestan en la cotidianidad de los individuos (Bustamante et al., 2020).

Desde la perspectiva de, De la Cruz (2020) se manifiesta que la IE hace referencia a la habilidad de entender los sentimientos de cada individuo y los del resto, además que se refiere al incentivo para el dominio de las emociones adecuadamente de sí mismo, como en las conexiones interpersonales (Bradberry y Greaves, 2020). Ante ello, De la Cruz (2020), basándose en el modelo de Goleman dimensiona a la variable inteligencia emocional de la siguiente manera:

Conciencia en sí mismo: Se refiere a la competencia que presenta el ser humano de conocer lo que siente en un definido momento y de emplear sus mismas preferencias para orientarse en la toma de decisiones, basadas en la valoración realista de sus mismas competencias y en una percepción estable de confianza de sí mismo(a). Autorregulación: Esta dimensión se enfoca en el manejo de las emociones individuales que favorecen la actividad que realiza la persona con la

intención de que no se interpongan en ella; alude a ser responsable y diferir la recompensa de la propia búsqueda de los propósitos; a ser competente a la recuperación inmediata del estrés emocional. Motivación: Hace referencia al empleo de las preferencias amplias para el alcance de los propósitos, que a la vez ayudan a la toma de decisiones, a ser más competentes, eficaces y persistir a pesar de los inconvenientes o dificultades que presenta (De la Cruz, 2020).

La Empatía: Esta cuarta dimensión alude a comprender lo que siente otra persona que se encuentra en su entorno, se refiere a ser competentes para colocarse en lugar de otro individuo y desarrollar la conexión y acomodamiento con una extensa multiplicidad de individuos. Habilidades sociales: Dimensión que alude al manejo apropiado de las distintas emociones en las interrelaciones, comprendiendo las situaciones o circunstancias y las redes colectivas; asimismo se enfoca en la interacción fluida, al empleo de sus capacidades para dirigir, persuadir, cooperar, resolver conflictos y trabajar en grupo (De la Cruz, 2020).

III. METODOLOGÍA

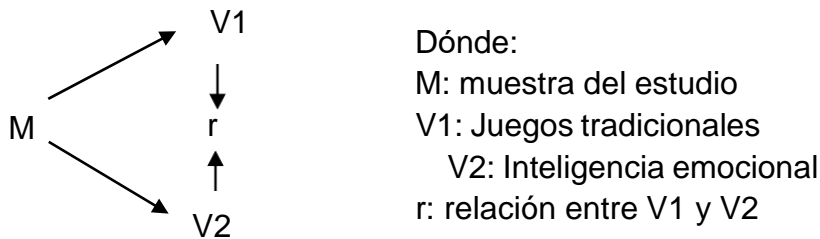
3.1. Tipo y diseño de investigación

La actual pesquisa se realizó centrándose en un estudio de tipo básica, debido a que presentó la contribución de una base teórica acerca de las variables en estudio (Arias y Covinos, 2021). Además, se tuvo en cuenta un enfoque cuantitativo, ya que se plantearon hipótesis, mediante una herramienta estadística para la cuantificación de la información (Arispe et al., 2020).

De modo similar, la indagación presentó un diseño no experimental, donde las variables estudiadas no fueron manipuladas por el indagador (Sucasaire, 2022). Fue de nivel descriptivo - correlacional, para examinar la existencia de la asociación de las dos variables que se encuentran en el análisis (Polanía et al., 2020). Y de tipo transversal, con la intención de evaluar las mediciones en una única oportunidad o momento (Manterola et al., 2019).

Figura 1

Diseño de investigación



Nota: Realizado por la investigadora

3.2. Variables y operacionalización

Variable 1: Juegos tradicionales

Definición conceptual: Los juegos tradicionales se definen como aquellos juegos de la infancia que emplean recursos o medios fáciles en función con los aspectos instructivos en la vida de los individuos y los cuales utilizan el ambiente o entorno como material de juego (Junaedah et al., 2020).

Definición operacional: En la actual pesquisa, la variable juegos tradicionales se midió teniendo en consideración las dimensiones siguientes: Aspectos físicos, Aspectos psicológicos y Aspectos sociales. Asimismo, el cuestionario tendrá una valoración de alto, medio y bajo, los cuales tendrán un rango de 0-6, 7-15, 16-22, respectivamente.

Indicadores: Constituido por un equivalente de 8 indicadores, siendo estos: fuerza, resistencia, flexibilidad, elementos emocionales, superación de obstáculos, cooperación, respeto y afecto por el orden.

Escala de medición: Ordinal de dicotómica de R20 de Richardson.

Variable 2: Inteligencia emocional (IE)

Definición conceptual: La IE hace referencia a la habilidad de entender los propios sentimientos y los del resto, además que se refiere al incentivo para el dominio de las emociones adecuadamente de sí mismo, como en las conexiones interpersonales (De la Cruz, 2020).

Definición operacional: Para los juegos tradicionales se midió teniendo en consideración las dimensiones: Conciencia en sí mismo, Autorregulación, Motivación, Empatía y Habilidades sociales. De este modo se tendrá una escala valorativa de tres categorías: bajo (24 - 32), medio (33 - 40) y alto (41 y 48).

Indicadores: Constituida por un equivalente de 17 indicadores; siendo estos: conciencia emocional, autoevaluación precisa, autocontrol, confianza en sí mismo, confiabilidad, adaptabilidad, motivación de logro, integridad, compromiso, orientación hacia el servicio, conciencia política, comunicación, comprensión de los demás, liderazgo, influencia, resolución de conflictos y optimismo.

Escala de medición: Ordinal de dicotómica de R20 de Richardson.

3.3. Población

Arispe et al. (2020) describen que una población se refiere a aquella agrupación de casos que presentan una sucesión de especificaciones o peculiaridades semejantes. En ese sentido, la presente indagación se encontró constituida por 24 estudiantes de cuatro años de un centro educativo estatal de Chiclayo. Considerando los siguientes criterios de selección:

- Criterios de inclusión: Estudiantes inscritos en matrícula de una institución estatal de Chiclayo, con edad igual a 4 años y cuyos apoderados acceden a que su niño(a) participe del estudio.
- Criterios de exclusión: Estudiantes no inscritos en matrícula de una institución estatal de Chiclayo, con edad distinta a 4 años y cuyos apoderados acceden a que su niño(a) participe del estudio.

3.4. Técnicas e instrumento de recolección de datos

En la indagación se atribuyó la técnica de observación, la cual se refiere a aquella técnica de recojo de información mediante la apreciación directa de los acontecimientos o sucesos; y como instrumento una lista de cotejos, que alude a una herramienta estructurada en la que anota la presencia o no de un determinante conducta o rasgo preestablecido (Polanía et al., 2020).

Referido a la variable juegos tradicionales, para su evaluación se diseñó el instrumento denominado Lista de Cotejo de Juegos Tradicionales, el cual presentó una escala de valoración dicotómica (0=No y 1=Sí), constó de un equivalente a 22 ítems, de los cuales 8 fueron parte de la dimensión uno (aspectos físicos), 7 a la segunda (aspectos psicológicos) y 7 a la tercera (aspectos sociales). El instrumento fue apropiadamente validado y confiable para su aplicación.

En cuanto a la variable inteligencia emocional, para su respectiva medición de empleó el instrumento: Lista de Cotejo de Inteligencia Emocional, el cual fue diseñado por la indagadora Taipe Marleny, presenta una escala de valoración dicotómica (0=No y 1=Sí), consta de un equivalente a 24 ítems, de los cuales 6 corresponden a la dimensión uno, 6 a la dos, 3 a la tres, 4 ítems a la cuatro y 5 ítems a la quinta dimensión.

Validez de los instrumentos

Alude a la precisión con la que un test puede interpretar de manera correcta un evento determinado; por ello, en el proceso experimental de la investigación se recurrió a la valoración de tres especialistas en el tema como jueces y se comprobó la validez del test mediante la aplicación de la V de Aiken, lo que condujo a un resultado positivo (Widyaningsih et al., 2021).

Confiabilidad de los instrumentos

La confiabilidad alude a la medida de la precisión de los datos que se emplean con un propósito específico. En cuanto a la confiabilidad de la presente investigación, se utilizó el coeficiente 20 de Kuder – Richardson (KR20), el cual se describe como una medida de la consistencia interna de los instrumentos que presenta ítems dicotómicos (Nugroho et al., 2019). Asimismo, para las variables, juegos tradicionales e inteligencia emocional un coeficiente de 0.841 y 0.943 respectivamente.

3.5. Procedimientos

Para llevar a cabo la pesquisa, se consideró como primer punto, solicitar permiso al centro educativo estatal de Chiclayo para recoger la información de manera adecuada. Luego de esto, se procedió a asignar los instrumentos, que permitieron evaluar su fiabilidad a través de la creación de un formato de datos y facilitaron la evaluación de las variables en estudio. Finalmente, la recolección de los datos se hizo de manera presencial para lograr un mejor entendimiento de los resultados.

3.6. Método de análisis de datos

En la pesquisa, tras asignar los instrumentos a los estudiantes de preescolar, se utilizó el software Microsoft Excel v.26, que facilitó la organización de la información recogida mediante una base de datos; esta base creada se exportó a un programa estadístico llamado SPSS v. 26, para su adecuado procesamiento e interpretación. Este procesamiento se llevó a cabo aplicando dos análisis: descriptivo e inferencial; el primero se refiere a la creación de tablas y/o figuras estadísticas basadas en las variables; y el segundo análisis se refiere a la determinación de la normalidad de los datos mediante una prueba apropiada denominada Shapiro Wilk, puesto que el marco de muestra se constituyó de una cantidad inferior a 50 elementos. Asimismo, se realizó el análisis de la correlación acerca de las variables por medio del coeficiente de Rho de Spearman. Finalmente, se presentaron los descubrimientos finales.

3.7. Aspectos éticos

El estudio actual se llevó a cabo con propósitos estrictamente académicos, respetando los principios éticos fundamentales establecidos por el Consejo Universitario RCU N° 0340-2021-UCV, destacando también las regulaciones de originalidad y transparencia, apoyadas por el programa llamado Antiplagio. Además, se siguieron las normas APA 7ma edición. Los principios éticos considerados fueron: Autonomía, beneficencia – no maleficencia, y justicia; la autonomía, ya que se reconoció la destreza del ser humano en tomar decisiones apropiadas, beneficencia – no maleficencia, al proteger a todos los sujetos de riesgos y la justicia, dado que cada individuo tuvo la misma oportunidad de seleccionarse en la investigación (Miranda y Villasís, 2019).

IV. RESULTADOS

En el capítulo se enfocará en un análisis detallado de los datos que se han recopilado en el trabajo de investigación. Este segmento del estudio es de vital importancia, ya que ofrece una visión más enriquecida y detallada de las conexiones y vínculos que se establecen entre los juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes de cuatro años.

La información recopilada se obtuvo de una institución educativa estatal ubicada en Chiclayo. El análisis de estos datos no solo proporcionará una visión más clara de la situación actual, sino que también ayudará a entender mejor cómo estos elementos interactúan mutuamente.

Primer objetivo específico: Identificar el nivel de los juegos tradicionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa.

Tabla 1

Nivel de los juegos tradicionales

Juegos Tradicionales	n	%
Alto	12	50.0
Medio	12	50.0
Bajo	-	-
Total	24	100.0

Nota: Información alcanzada tras la aplicación de los instrumentos.

Interpretación

En la tabla anterior se denota el nivel de participación o competencia de los preescolares en juegos tradicionales; por lo que, se observó que la categoría “Alto” y “Medio” tuvieron cada uno 12 alumnos, lo que representó el 50% de la muestra total. Esto indicó que la mitad de los estudiantes tuvieron elevados niveles en cuanto a la competencia de juegos tradicionales, mientras que la otra mitad tuvo un nivel medio. Asimismo, se demostró que los juegos tradicionales son una actividad que la institución misma fomenta; además, la ausencia de escolares en la categoría “Bajo” indicó que todos participan o se desempeñan en juegos tradicionales al menos a un nivel medio; lo que refleja las normas

culturales, las prácticas educativas y las oportunidades de juego disponibles en dicho centro educativo. Este equilibrio en la distribución de los niveles de competencia sugiere que los juegos tradicionales son una actividad que la institución promueve activamente. Por lo que, son una parte integral de la cultura y las prácticas sociales, proporcionan a los niños una forma de entretenimiento y aprendizaje; ayudándolos a desarrollar habilidades sociales y cognitivas importantes.

Segundo objetivo específico: Identificar el nivel de inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa.

Tabla 2

Nivel de la inteligencia emocional

Inteligencia emocional	n	%
Alto	12	50.0
Medio	10	41.7
Bajo	2	8.3
Total	24	100.0

Nota: Información alcanzada tras la aplicación de los instrumentos.

Interpretación

Los hallazgos revelaron el nivel de inteligencia emocional concerniente a nuestra comprendida por un equivalente de 24 educandos de cuatro años de un centro educativo estatal de Chiclayo; donde se obtuvo que 12 estudiantes, el cual es equivalente al 50 % del marco muestral se encontró en nivel “alto” de IE, esto indica que los preescolares poseen una habilidad notable para manejar sus emociones de manera efectiva, lo que contribuye a su bienestar emocional, su rendimiento académico y sus habilidades interpersonales. Además, 10 estudiantes, que representa el 41.7 % de los infantes, expusieron nivel “medio” de IE; lo indica que disponen de una destreza moderada para manejar distintas emociones. Por último, un 8.3 % de la muestra, presentaron nivel “bajo” de IE; lo que indica que los infantes enfrentan desafíos para comprender o manejar las emociones. De este modo, el hecho de que el 50 % de los educandos demostraran un alto nivel de inteligencia emocional indica que estos poseen una

habilidad notable para manejar sus emociones de manera efectiva; además, este alto porcentaje es un reflejo de las prácticas educativas y pedagógicas implementadas en la institución.

Tercer objetivo específico: Establecer la relación de las dimensiones entre juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo.

Tabla 3

Matriz de correlaciones entre las dimensiones de juegos tradicionales con la inteligencia emocional

Dimensiones de la inteligencia emocional		Dimensiones de juego tradicionales		
		Aspectos físicos	Aspectos psicológicos	Aspectos sociales
Conciencia en sí mismo	Coefficiente de correlación	0.693*	0.739*	0.229
	Sig. (bilateral)	0.000	0.000	0.281
	N	24	24	24
Autorregulación	Coefficiente de correlación	0.544*	0.577**	0.676*
	Sig. (bilateral)	0.006	0.003	0.000
	N	24	24	24
Motivación	Coefficiente de correlación	0.701*	0.789*	0.224
	Sig. (bilateral)	0.000	0.000	0.293
	N	24	24	24
Empatía	Coefficiente de correlación	0.624*	0.723*	0.301
	Sig. (bilateral)	0.001	0.000	0.153
	N	24	24	24
Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	0.361**	0.583**	0.589*
	Sig. (bilateral)	0.083	0.003	0.002
	N	24	24	24

Nota: Información alcanzada tras la aplicación de los instrumentos.

Interpretación

Los hallazgos revelaron, a través de una correlación de Spearman, que la dimensión “Conciencia en sí mismo” presentó una asociación significativa con la dimensión “Aspectos físicos” ($r = .693$, $p < .001$) y la dimensión “Aspectos psicológicos” ($r = .739$, $p < .001$); sin embargo, la vinculación con la dimensión

“Aspectos sociales” es baja y no es significativa ($r = .229$, $p = .281$). Por su parte, la dimensión “Autorregulación” presentó una asociación positiva significativa con todas las dimensiones de los juegos tradicionales: Aspectos físicos ($r = .544$, $p = .006$), Aspectos psicológicos ($r = .577$, $p = .003$) y Aspectos sociales ($r = .676$, $p < .001$); esto señala que los infantes que tienen una mayor capacidad para regular sus emociones tienden a tener habilidades más desarrolladas. De la misma forma, la dimensión “Motivación” tuvo una vinculación positiva y significativa con las dimensiones “Aspectos físicos” ($r = .701$, $p < .001$) y “Aspectos psicológicos” ($r = .789$, $p < .001$); esto indica que los infantes que son más capaces de utilizar sus emociones para motivarse a sí mismos tienden a tener habilidades físicas y psicológicas más fuertes en los juegos tradicionales; sin embargo; se presentó una asociación baja y no significativa con la dimensión “Aspectos sociales” ($r = .224$, $p = .293$). Asimismo, la dimensión “Empatía” presentó una asociación positiva y significativa con las dimensiones “Aspectos físicos” ($r = .624$, $p = .001$) y “Aspectos psicológicos” ($r = .723$, $p < .001$); esto, indica que los escolares que son más empáticos tienden a tener habilidades físicas y psicológicas más predominantes.; no obstante, con la dimensión “Aspectos sociales” se tuvo una asociación baja y no significativa ($r = .301$, $p = .153$). Por último, la dimensión “habilidades sociales” presentó una vinculación positiva moderada y significativa tanto con la dimensión “Aspectos psicológicos” ($r = .583$, $p = .003$) y la dimensión “Aspectos sociales” ($r = .589$, $p = .002$); esto señala que los escolares que tienen habilidades sociales más fuertes tienden a tener habilidades psicológicas y sociales más predominante. Estos Hallazgos han proporcionado una visión valiosa de las interrelaciones entre la inteligencia emocional y los juegos tradicionales en los estudiantes de preescolar; donde se ha demostrado que las dimensiones de la inteligencia emocional, como la conciencia de sí mismo, la autorregulación, la motivación y la empatía, tienen una asociación significativa con los aspectos físicos y psicológicos de los juegos tradicionales; además, esto subraya la importancia de fomentar tanto la inteligencia emocional como la participación en juegos tradicionales en la educación preescolar, ya que ambos juegan un papel crucial en el desarrollo general del alumnado.

Objetivo general: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de un centro educativo estatal situado en Chiclayo.

Tabla 4

Matriz de correlación entre los juegos tradicionales con la inteligencia emocional

			Juegos tradicionales	Inteligencia emocional
Rho de Spearman	Juegos tradicionales	Coeficiente de correlación	1	0.812**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	24	24
	Inteligencia emocional	Coeficiente de correlación	0.812**	1
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	24	24

Nota: Información alcanzada tras la aplicación de los instrumentos.

Interpretación

Los hallazgos presentaron por medio del coeficiente de correlación denominado Rho Spearman un valor correlacional de $\rho = 0.812$, indicando una correlación positiva fuerte entre la inteligencia emocional con los juegos tradicionales; ya que este valor al estar más cerca del 1 representa una asociación muy alta; esto indica que a medida que los valores de la inteligencia emocional aumentan, también lo hacen los valores de los juegos tradicionales, y viceversa. Por otro lado, el valor designificación bilateral tuvo un valor menor al 5%; lo que significa que la probabilidad de que esta correlación fuerte se deba al azar es extremadamente baja. Estos resultados sugieren que, en esta muestra de estudiantes, aquellos con niveles más altos de inteligencia emocional también tienden a tener un mayor desempeño en los juegos tradicionales. De esta forma, se admite la hipótesis de investigación (H_a) y se refuta la hipótesis nula; puesto que esta menciona la existencia de una asociación entre la variable juegos tradicionales con la inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de un centro educativo estatal, localizado en Chiclayo.

V. DISCUSIÓN

Este estudio se centró en determinar la conexión entre los juegos tradicionales con la inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de un centro educativo estatal de Chiclayo. Los hallazgos demostraron un respaldo significativo a la hipótesis de que existe un vínculo entre estas dos variables, el cual tiene un impacto significativo para la educación inicial. Además, se aplicó el método denominado Shapiro-Wilk para confirmar la normalidad, dado que el tamaño concerniente a la muestra era menor a 50. Por lo tanto, tanto la variable de juegos tradicionales y la inteligencia emocional mostraron un valor de P de significancia menor a 0.05, indicando, en función a los datos, que estos no se distribuyen admitiendo una distribución de forma normal; en consecuencia, se empleó el coeficiente correlacional denominado Rho de Spearman para el análisis. También, el estudio actual logró desarrollar los resultados a través de los objetivos tanto general y específicos, facilitando la triangulación en el debate (contexto, fundamento teórico, resultados). Por lo tanto, se procede a realizar de la siguiente forma:

En cuanto al primer objetivo específico: Identificar el nivel de los juegos tradicionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa.

Los resultados de la investigación indicaron que los infantes de cuatro años mostraron un alto nivel (50 %) y medio (50 %) en cuanto a la participación en los juegos tradicionales. Este hallazgo es consecuente con los estudios previos realizados en diferentes contextos, el de García y Tarazona (2022) desarrollado en Ecuador encontraron que los juegos tradicionales son una estrategia lúdica importante en la formación de los niños; similarmente, Vera et al. (2021) en Manabí, demostraron el impacto del juego como herramienta pedagógica efectiva; además, Silva (2021) en Ancash, encontró en función a esta variable, que se consideran aquellos ejercicios que promueven el mejoramiento de las destrezas motrices en infantes de una escuela preescolar en Chimbote; también, Candela et al. (2020) en Ecuador, encontraron que los juegos forma parte eficiente para desarrollar y manejar el estrés y la ansiedad; así como también fomenta la creatividad. Estos hallazgos respaldan la Teoría del pre-ejercicio o Teoría anticipatoria de Karl Gross, postula que el juego es una expresión de evolución, fundamentalmente del

progreso del pensamiento y del movimiento; asimismo, esta teoría señala que el juego es una actividad que facilita a los niños el desarrollo de destrezas y competencias que serán indispensables en su etapa adulta (Suwannakhae, 2020). También, este hallazgo relevante, se puede entender teniendo en consideración la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, el cual menciona los niños atraviesan diversas fases de evolución cognitiva, y el juego tiene un papel esencial en cada una de estas fases; por ejemplo, en la fase preoperacional (de dos a siete años), los niños empiezan a involucrarse en juegos simbólicos y a cultivar habilidades de pensamiento más sofisticadas; por lo tanto, los juegos tradicionales, con su énfasis en la imaginación, creatividad y resolución de inconvenientes, son especialmente provechosos durante este periodo (Pandey y Ye, 2019). En este sentido, los juegos tradicionales son considerados como un entrenamiento para la vida adulta, brindando a los niños la posibilidad de ejercitar y mejorar habilidades motoras, cognitivas y sociales; al mismo tiempo, al involucrarse en estos juegos, los niños se ven expuestos a una serie de retos físicos y mentales, desde correr y saltar hasta formular estrategias y memorizar reglas, todo lo cual favorece su desarrollo motor y cognitivo. Además, estos juegos presentan oportunidades significativas para la interacción social, permitiendo a los niños aprender a colaborar en grupo, compartir, negociar, resolver conflictos y comprender y respetar las normas sociales. Por ende, los juegos tradicionales no solo aportan diversión y entretenimiento, sino que también preparan a muchos infantes para hacer frente a los obstáculos y/o coyunturas que se manifiestan en la vida de adultez, contribuyendo de manera integral a su desarrollo físico, cognitivo y social.

En asociación al segundo objetivo específico: Identificar el nivel de inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años.

En cuanto al nivel de inteligencia emocional, los resultados mostraron que los educandos expresan un nivel “alto” (50 %) y “medio” (41.7 %) de inteligencia emocional. Este hallazgo es coherente con la investigación desarrollada en España por Puertas et al. (2020), el cual analizaron la Inteligencia Emocional (IE) en el ambiente de las entidades educativas y encontraron que la mayoría de los esquemas favorecen al progreso y a la potenciación de la IE de los infantes; de la misma manera, Barturén y Saavedra (2022) en Lambayeque, desarrollaron una

indagación donde aplicaron un modelo educativo a favor de potenciar la inteligencia emocional de infantes de diferentes escuelas preescolares en la región. La información obtenida respalda lo que se plantea en la teoría denominada desarrollo cognitivo expuesta por Piaget, la cual se basa en el avance cognitivo del niño a lo largo de un periodo de tiempo, y la Teoría designada Inteligencias Múltiples fundamentada por Gardner, que propone que cada persona tiene diversas inteligencias en distintas medidas. Una de estas inteligencias es la interpersonal, que alude a la competencia de discernir y conectar con otros; de igual manera, los elevados grados de inteligencia emocional que se observaron en este estudio podrían indicar altos grados de inteligencia interpersonal entre los escolares (Nulhakim y Berlian, 2020). También, los resultados se alinean con la teoría de la Inteligencia Emocional representada por Mayer y Salovey, en donde se sostiene que la IE hace referencia a la destreza para identificar, evaluar y expresar emociones de manera precisa, así como la capacidad de generar emociones que ayuden a la reflexión; también implica la comprensión de distintas emociones, así como el entendimiento emocional e incluye la destreza para manejar las emociones de manera que fomenten el desarrollo emocional e intelectual (Otor y Jato, 2023). En este sentido, el alto nivel de IE entre los educandos es un punto muy favorable para su desarrollo; dado que es una habilidad crucial que puede y debe cultivarse desde una edad temprana. Por otro lado, los niños que muestran altos niveles de inteligencia emocional están mejor equipados para manejar los desafíos emocionales y sociales que inevitablemente encontrarán a medida que crecen y se desarrollan; donde los juegos tradicionales, con su énfasis en interrelación colectiva y la resolución de inconvenientes, pueden proporcionar un contexto favorable para el fortalecimiento de la inteligencia emocional.

Considerando el tercer objetivo específico: Establecer la relación de las dimensiones entre los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo.

En los hallazgos se encontró que existen asociaciones significativas entre varias dimensiones de los juegos tradicionales con la inteligencia emocional de los infantes. Estos datos encontrados se alinean con la de investigación de Arce (2020) donde se aplicó un modelo pedagógico para fomentar la inteligencia emocional en

infantes pertenecientes al nivel educativo preescolar; encontrando un deterioro de la variable de estudio antes de la atribución de una estrategia educativa; esto señala que la intervención pedagógica presentó un efecto considerable en el perfeccionamiento de la inteligencia emocional en los infantes; de esta forma, los juegos tradicionales son una estrategia pedagógica efectiva que posibilita fomentarla IE en los infantes, ya que estos juegos implican la interacción social, la resolución de problemas y la autorregulación, todas las cuales son habilidades clave en la inteligencia emocional. Además, los resultados de este estudio también son consistentes con la investigación de Zela et al. (2021) en Puno, donde encontró que los infantes con elevados niveles de IE demostraban la capacidad de reconocer y gestionar su ámbito afectivo-emocional, así como mostrar conductas empáticas con los demás de forma continua; estas habilidades son fundamentales para la interacción social efectiva y la colaboración exitosa con los demás. Por otro parte, la investigación desarrollada por García y Tarazona (2022) encontraron que los juegos tradicionales son una estrategia lúdica importante para el desarrollo de competencias psicomotoras en los niños; este hallazgo respalda los resultados, ya que señala que los juegos tradicionales ayudan a los infantes a desarrollar habilidades que son fundamentales para su inteligencia emocional, como la autorregulación y la conciencia de sí mismos. Además, el estudio de Vera et al., (2021) resaltaron la influencia del juego como un recurso pedagógico eficaz y las ventajas contribuyentes al desarrollo de habilidades formativas durante la etapa escolar; este descubrimiento indica que los distintos juegos, primordialmente los tradicionales, contribuyen al fortalecimiento de habilidades en los infantes de preescolar, siendo estos esenciales para su IE, como la motivación y las habilidades o destrezas sociales. Desde un punto de vista teórico, estos descubrimientos concuerdan con la Teoría del pre-ejercicio fundamentada por Karl Gross, que argumenta que el juego es una manifestación de crecimiento, principalmente del desarrollo del pensamiento y del movimiento; asimismo, este modelado conceptual indica que los juegos tradicionales son un medio de preparación para la vida adulta, brindando a los niños la posibilidad de ejercitar y mejorar habilidades motoras, cognitivas y sociales (Suwannakhae, 2020). Además, estos descubrimientos también son coherentes con la teoría del desarrollo cognitivo expuesta por Piaget, la cual presenta el juego como un recurso esencial que

impulsa el desarrollo cognitivo, físico y social (Pandey y Ye, 2019). De esta manera, las dimensiones de los juegos tradicionales están significativamente asociadas con aspectos clave de la IE, tales como la conciencia individual, la motivación y el autocontrol, todas estas dimensiones fundamentales de la inteligencia emocional, muestran una asociación positiva con aspectos físicos y psicológicos de múltiples juegos tradicionales; por ello, estos juegos desempeñan un conveniente rol en el fortalecimiento y mejoramiento de la inteligencia emocional en los infantes, proporcionando un contexto en el que pueden practicar y mejorar estas habilidades esenciales. Además, es notable que la dimensión de habilidades sociales de la inteligencia emocional mostró una asociación positiva moderada con los aspectos psicológicos y sociales de los juegos tradicionales; lo que corrobora que los juegos tradicionales son una herramienta eficaz en fomentar, las distintas destrezas, habilidades o competencias sociales en los infantes, específicamente de preescolar, ya que estos juegos a menudo requieren la cooperación y la interacción con otros.

Objetivo general: Determinar la relación entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de un centro educativo estatal situado en Chiclayo.

El estudio actual reveló una vinculación positiva fuerte ($\rho=0.812$) entre la inteligencia emocional con los juegos tradicionales; hallazgo consistente con pesquisas previas que constataron la relevancia de los juegos en el desarrollo de muchas habilidades emocionales y sociales en los infantes; como el de García y Tarazona (2022), los cuales encontraron que los juegos tradicionales son una estrategia lúdica importante en la instrucción de los niños, particularmente en el desarrollo de destrezas psicomotoras; similarmente, Vera et al. (2021), destacaron el impacto del juego como herramienta pedagógica efectiva y los beneficios que genera en el crecimiento de habilidades formativas durante la etapa escolar. Además, estudios realizados por Puertas et al. (2020) y Candela et al. (2020) han resaltado la significancia de la inteligencia emocional en el ambiente educativo y cómo los juegos pueden ser un aliado eficaz para impulsar la enseñanza de representación significativa; esto señala que los juegos pueden fomentar la creatividad, la habilidad para solucionar problemas, manejar el estrés y la ansiedad,

y desarrollar habilidades sociales, entre otros beneficios. También, investigaciones efectuadas por Ydrogo (2022) y por Barturén y Saavedra (2022) han certificado la efectividad de una conexión favorable de los juegos tradicionales con el desarrollo de habilidades sociales e IE en infantes; estos resultados respaldan los hallazgos de estudio actual; ya que menciona que los juegos tradicionales son una herramienta efectiva para mejorar la IE en los infantes de preescolar. De esta forma, la literatura existente, señala que los juegos tradicionales pueden desempeñar un papel crucial en el desarrollo de la IE en infantes. En este sentido, los hallazgos encontrados son muy relevantes y aportan evidencia a la creciente literatura que sugiere que los juegos tradicionales pueden ser una herramienta eficaz para impulsar la IE en infantes; también es importante continuar la investigación de ambas variables, dado que podrían existir otros factores que influyen en esta relación; como pueden ser el entorno familiar y escolar, las características individuales de cada niño, entre otros; pueden desempeñar representación esencial en el desarrollo de la IE. Además, sería interesante explorar en futuros estudios cómo la implementación de juegos tradicionales específicos puede afectar diferentes aspectos de la inteligencia emocional.

De esta forma, los hallazgos alcanzados de la presente pesquisa se ajustan a la literatura existente; dado que, los juegos tradicionales, son vistos como una simple forma de entretenimiento, pero pueden tener un impacto significativo en el desarrollo y progreso social, así como emocional de los infantes. Esto subraya la relevancia de integrar estos juegos en el currículo educativo, no solo para el mejoramiento de las destrezas motoras y cognitivas de los niños(as), sino también para fomentar su inteligencia emocional. Sin embargo, también es crucial considerar el ambiente formativo y colectivo en el que se implementan estos juegos, ya que pueden influir en su efectividad. Asimismo, el actual estudio contribuye a nuestro entendimiento de la compleja interacción entre el juego y el desarrollo emocional, y provee una base consistente para próximas investigaciones asociadas a esta área.

VI. CONCLUSIONES

1. Se identificó que el nivel de participación en los juegos tradicionales entre los escolares es bastante alto; asimismo, estos juegos que forman una parte integral de su rutina diaria, proporcionan una plataforma para el desarrollo físico, cognitivo y social; siendo esencial que se fomente su práctica en el entorno educativo.
2. Se determinó que los escolares demostraron un nivel alto de inteligencia emocional, indicando que los infantes son aptos para reconocer y gestionar sus emociones de manera efectiva. Esto subraya la relevancia de fomentar la inteligencia emocional desde una edad temprana, ya que tiene un impacto significativo en el bienestar y el éxito académico de los niños.
3. Se estableció una correlación positiva fuerte entre las dimensiones de los juegos tradicionales con la inteligencia emocional; esto denota que tanto niñas como niños que participan regularmente en juegos tradicionales tienden a tener niveles más altos de inteligencia emocional.
4. Se determinó una correlación positiva fuerte entre la inteligencia emocional con los juegos tradicionales; indicando que los juegos tradicionales pueden desempeñar un papel crucial en el desarrollo y mejora de la inteligencia emocional en infantes.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda que las autoridades educativas continúen fomentando la participación en juegos tradicionales como parte integral de su currículo. Además. Deben considerar la incorporación de nuevos juegos tradicionales de diversas culturas con el fin de enriquecer y mejorar el ejercicio de aprendizaje de los infantes y fomentar la inclusión.
2. Se recomienda que los directivos del centro educativo implementen programas de desarrollo asociados a la inteligencia emocional que se integren en el currículo regular. Estos programas deben incluir actividades que ayuden a los estudiantes a identificar y manejar sus emociones, como la meditación y las técnicas de respiración, entre otras.
3. Se recomienda que los directivos de la institución educativa puedan considerar la posibilidad de diseñar juegos tradicionales que se centren específicamente en el desarrollo o acrecentamiento de la inteligencia emocional; tales como juego que requieren que los infantes trabajen en equipo y resuelvan conflictos pueden ayudar a mejorar sus habilidades de empatía y autorregulación.
4. Se recomienda que se desarrollen investigaciones adicionales para explorar la vinculación entre los juegos tradicionales con la inteligencia emocional. Los hallazgos de la presente investigación podrían utilizarse para informar el desarrollo de distintas prácticas y políticas que impulsen el uso de juegos tradicionales como una estrategia efectiva para enriquecer la inteligencia emocional en los infantes. Además, se debe considerar proporcionar una formación a los profesores sobre cómo integrar eficazmente los juegos tradicionales en su enseñanza para fomentar la inteligencia emocional.

REFERENCIAS

- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research*, 5(2), 132-149. <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/464>
- Arce, K. (2020). Modelo educativo “juego, siento, soy” e inteligencia emocional en niños de educación inicial. *SCIÉENDO*, 23(1), 59-64. <https://doi.org/10.17268/scienciendo.2020.009>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación* (Primera ed.). Arequipa: Enfoques Consulting EIRL. <https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20500.12390/2260>
- Arispe, C., Yangali, J., Guerrero, M., Lozada, O., Acuña, L., & Arellano, C. (2020). *La investigación científica, una aproximación para los estudios de posgrado* (Primera ed.). Guayaquil, Ecuador: Departamento de Investigación y Postgrados, Universidad Internacional del Ecuador. <https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA%20INVESTIGACION%20CIENTIFICA.pdf>
- Barturén, E., & Saavedra, F. (2022). Modelo educativo para desarrollar inteligencia emocional en niños de educación inicial. *ZHOECOEN*, 14(1), 43-58. <https://doi.org/10.26495/tzh.v14i1.2142>
- Barturén, E., & Saavedra, F. (2022). Modelo Educativo Para Desarrollar Inteligencia Emocional En Niños De Educación Inicial. *Rev. Tzhoecoén*, 14(1), 43-58. <https://doi.org/10.26495/tzh.v>
- Brackett, M. (2019). *Permission to Feel: Unlocking the Power of Emotions to Help Our Kids, Ourselves, and Our Society Thrive*. Celadon Books. <https://yes-pdf.com/electronic-book/653>
- Bradberry, T., & Greaves, J. (2020). *Emotional Intelligence 2.0*. TalentSmart. <https://media.oaipdf.com/pdf/d23bdb3c-c9ca-420e-b51e-cf8d098fe0d5.pdf14i1.2142>

- Caballero, G. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 6(4), 861-878. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7926973>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8270398>
- De la Cruz, A. (2020). Influencia de la inteligencia emocional sobre la satisfacción laboral. *Revista Unimar*, 38(2), 63-94. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8083728>
- Fernández, A., Espigares, M., & Oliveras, M. (2021). Implementation of a playful microproject based on traditional games for working on mathematical and scientific content. *Education Sciences*, 11(624), 1-24. <https://doi.org/10.3390/educsci11100624>
- Fernández, J., Espada, P., Alcaraz, V., & Moscoso, D. (2021). Design of educational tools based on traditional games for the improvement of social and personal skills of primary school students with hearing impairment. *Sustainability*, 13(22), 2-22. <https://doi.org/10.3390/su132212644>
- Fernández, M., Heras, D., & Cepa, A. (2020). Evaluation of the Effectiveness of the Emotional Education Program EMO-ACTION within a Preschool Setting. *Estudios sobre educación*, 39(1), 87-107. <https://doi.org/10.15581/004.39.87-107>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF]. (2021). *Primera infancia: Impacto emocional en la pandemia*. Buenos Aires, Argentina: UNICEF. <https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20>
- 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://revistas.investigacion-upelipb.com/index.php/educare/article/view/1776>

- Hernández, R., & Silva, F. (2021). Emotional intelligence of the educational manager in times of pandemic. *Revista Científica UISRAEL*, 8(3), 11-26. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2631-27862021000100011&lng=es&nrm=i&tlng=en
- Hernández, C., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista científica del Instituto Nacional De Salud*, 2(1), 75 - 79. <https://www.lamjol.info/index.php/alerta/article/view/7535>
- Junaedah, Syamsul, T., & Ahmad, M. (2020). The Outdoor Learning Modules Based on Traditional Games in Improving Prosocial Behaviour of Early Childhood. *International Education Studies*, 13(10), 88-104. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1272678>
- Kanesan, P., & Norsiah, B. (2019). Models of emotional intelligence: A review. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 16(7), 1-9. <http://journalarticle.ukm.my/20058/1/34511-107724-1-SM.pdf>
- Kurdi, S., & Hamdy, N. (2020). Emotional intelligence: what do we know and what is new. *Research article*, 31(2), 363 - 370. https://mjmr.journals.ekb.eg/article_221099_b19eb6c7c9486aea139b7ecb0f1e93ca.pdf
- La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2019). Evaluación de habilidades socioemocionales en niños, jóvenes y adolescentes de América Latina: marco para el trabajo del módulo de ERCE 2019. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377512>
- Lubbadeh, T. (2020). Emotional intelligence and leadership - the dark and bright sides. *Modern Management Review*, 15(1), 39-50. <http://dx.doi.org/10.7862/rz.2020.mmr.5>
- Manterola, C., Quiroz, G., Salazar, P., & García, N. (2019). Metodología de los tipos y diseños de estudio más frecuentemente utilizados en investigación clínica.

Revista Médica Clínica Las Condes, 30(1), 36 - 49.
<https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2018.11.005>

Miao, C., Humphrey, R. Q., & Pollack, J. (2019). The relationship between emotional intelligence and the dark triad personality traits: A meta-analytic review. *Journal of Research in Personality*, 78(1), 189-197.
<https://doi.org/10.1016/j.jrp.2018.12.004>

Ministerio de Educación [MINEDU]. (05 de noviembre de 2022). *Inteligencia emocional para el aprendizaje*. MINEDU:
<https://teescuchodocente.minedu.gob.pe/recursos-y-herramientas/inteligencia-emocional-para-el-aprendizaje/>

Miranda, M., & Villasís, M. (2019). El protocolo de investigación VIII. La ética de la investigación en seres humanos. *Revista alergia México*, 66(1), 115-122.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2448-91902019000100115&script=sci_arttext

Morales, E. (2022). “Ludoactivo”: recurso didáctico de innovación para la optimización de los procesos pedagógicos del centro educativo Yonoly en Barranquilla - Colombia. *Revista Científica UISRAEL*, 9(3), 29-46.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v9n3.2022.632>

Moscoso, M. (2019). Hacia una integración de mindfulness e inteligencia emocional en psicología y educación. *Revista Liberabit*, 25(1), 107-117.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272019000100009

Mujica, A., Carter, B., & Casanova, O. (2021). Efectos del confinamiento en las emociones de los niños inmigrantes: análisis desde la inteligencia emocional. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*, 17(2), 331-356.
<https://doi.org/10.18004/riics.2021.diciembre.331>

Nik, N., & Syed, S. (2020). Utilization of Gardner’s Multiple Intelligence Theory for school counseling systems with usability testing. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*, 8(6), 2253-2260.
<http://www.doi.org/10.35940/ijrte.E6058.038620>

- Ninasunta, L., Aguirre, D., & Razo, H. (2023). El desarrollo socioemocional de los niños en educación inicial II por medio de los juegos tradicionales. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 1(3), 1-19. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v10i3.3615>
- Nulhakim, L., & Berlian, L. (2020). Investigation of multiple intelligence of primary school students. *Journal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(1), 101-113. <http://dx.doi.org/10.21831/jipi.v6i1.29478>
- Nurul, N. (2020). Indonesian Traditional Games: aWay to Implant Character Education on Children and Preserve Indonesian Local Wisdom. *ISTAWA: Jurnal Pendidikan Islam (IJPI)*, 5(1), 81-100. <http://dx.doi.org/10.24269/ijpi.v5i1.2475>
- Organización de las Naciones Unidas [ONU]. (5 de Mayo de 2019). *Desbloquemos nuestras emociones para lograr los ODS: la Inteligencia Emocional*. ONU: <https://www.un.org/es/impacto-acad%C3%A9mico/desbloquemos-nuestras-emociones-para-lograr-los-ods-la-inteligencia-emocional>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (15 de Marzo de 2023). *Qué debe saber acerca de la atención y educación de la primera infancia*. UNESCO: <https://www.unesco.org/es/early-childhood-education/need-know>
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (5 de Octubre de 2022). *Actividad física*. OMS: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/physical-activity>
- Otor, J., & Jato, T. (2023). Emotional Intelligence and Employee Performance: A Study of Teachers in Secondary Schools in Benue State, Nigeria. *Jurnal Akuntansi dan Bisnis: Jurnal Program Studi Akuntansi*, 9(1), 1-12. <https://www.ojs.uma.ac.id/index.php/jurnalakundانبisnis/article/view/9316>
- Pandey, N., & Ye, Y. (2019). A comparative study of teachers' perspectives of the learning through play approach according to their selected demographics at selected international schools in Bangkok. *Scholar: Human Sciences*, 11(1), 20-27. <http://www.assumptionjournal.au.edu/index.php/Scholar/article/view/3939>

- Parmi, Santoso, & Widjanarko, M. (2022). Development of Edutainment Learning Model Based on Traditional Games to Improve Children's Social Emotional. *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(2), 13-20. <https://ujssh.com/index.php/ujssh/article/view/29>
- Párraga, N., Vera, F., Bazurto, N., Mendoza, A., & Marcia, M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. *Revista científica dominio de las ciencias*, 7(1), 903-919. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8385886>
- Polanía, C., Cardona, F., Castañeda, G., Vargas, A., Calvache, O., & Abanto, W. (2020). *Metodología de investigación Cuantitativa & Cualitativa* (Primera ed.). Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/596>
- Puertas, P., Zurita, F., Chacón, R., Castro, M., Ramírez, I., & González, G. (2020). La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. *Anales de psicología*, 36(1), 84-91. https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0212-97282020000100010&script=sci_arttext&tlng=es
- Rapray, C., Ferrer, C., & López, C. (2021). Efecto del método lúdico en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de una institución educativa inicial de Oxapampa-Perú. *Kolpa*, 2(1), 11-25. <https://revistas.kolpaeditores.edu.pe/index.php/iu/article/view/45/50>
- Silva, L. (2021). *Juegos tradicionales y desarrollo de la psicomotricidad de la Institución Educativa N° 88039 - Santa*. Repositorio USP. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/20.500.129076/16357/Tesis_69662.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sucasaire, J. (2022). *Orientaciones para la selección y el cálculo del tamaño de la muestra en investigación* (Primera ed.). Lima. https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/3096/1/Orientaciones_para_seleccion_y_calculo_del_tama%C3%B1o_de_muestra_de_investigacion.pdf

- Sulistyaningtyas, R. (2019). The Implementation of Traditional Games for Early Childhood Education. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 326(1), 431-435. <https://doi.org/10.2991/iccie-18.2019.75>
- Susan, D. (2016). Emotional Agility: Get Unstuck, Embrace Change, and Thrive in Work and Life. Avery. <https://www.revistadefilosofia.org/index.php/ERF/article/view/174>
- Suwannakhae, Y. (2020). Digital documentary of Uraklawoi young children's play in a changing society on the west coast of Thailand: The medium for implications of the ethnological study. *Journal of Advanced Research in Social Sciences and Humanities*, 5(5), 207-216. <https://dx.doi.org/10.26500/JARSSH-05-2020-0505>
- Thi, N., Somphong, P., & Mahatthanadull, S. (2022). The Buddhist emotional intelligence management: an integration of Daniel Goleman's theory and theravāda perspective. *Journal of International Buddhist Studies*, 13(2), 1- 23. <http://ojs.mcu.ac.th/index.php/JIBS/article/view/6914>
- Widyaningsih, S., Yusuf, I., Prasetyo, Z. K., & Istiyono, E. (2021). The development of the HOTS test of physics based on modern test theory: Question modeling through E-learning of moodle LMS. *International Journal of Instruction*, 14(4), 51-68. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.1444a>
- Ydrogo, Y. (2022). *Juegos tradicionales y habilidades sociales en estudiantes de una Institución Educativa Inicial de Chiguirip*. Repositorio UCV. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/95400/Ydrogo_SY-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Yee, S., & Hnin, K. (2020). An analysis of the impact of play on preschool children's social skills development. *Journal of the Myanmar Academy of Arts and Science*, 18(9B), 231-244. <https://meral.edu.mm/records/5732>
- Yilmaz, 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), 1-9.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104548>

Zela, N., Chambi, N., Ticona, H., & Barrionuevo, J. (2021). 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

Anexo 1: Matriz de la variable Juegos Tradicionales

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales se definen como aquellos juegos de la infancia que emplean recursos o medios fáciles en función con los aspectos instructivos en la vida de los seres humanos y los cuales utilizan el ambiente o entorno como material de juego (Junaedah et al., 2020).	En la actual pesquisa, la variable juegos tradicionales se medirá teniendo en consideración las dimensiones siguientes: Aspectos físicos, Aspectos psicológicos y Aspectos sociales.	Aspectos físicos	Fuerza	Ordinal de dicotómica de R20 de Richardson
				Resistencia	
				Flexibilidad	
			Aspectos psicológicos	Elementos emocionales	
				Superación de obstáculos	
				Cooperación	
	Aspectos sociales	Respeto			
				Afecto por el orden	

Anexo 2: Matriz de la variable Inteligencia Emocional

Variable de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Inteligencia emocional	La inteligencia emocional hace referencia a la habilidad de entender los propios sentimientos y los del resto, además que se refiere al incentivo para el dominio de las emociones adecuadamente de sí mismo como en las conexiones interpersonales (De la Cruz, 2020).	En la actual pesquisa, la variable inteligencia emocional se medirá teniendo en consideración las dimensiones siguientes: Conciencia en sí mismo, Autorregulación, Motivación, Empatía y Habilidades sociales.	Conciencia en sí mismo Autorregulación Motivación Empatía Habilidades sociales	Conciencia emocional Autoevaluación precisa Confianza en sí mismo Autocontrol Confiabilidad Integridad Adaptabilidad Motivación de logro Compromiso Optimismo Comprensión de los demás Orientación hacia el servicio Conciencia política Influencia Comunicación Liderazgo Resolución de conflictos	Ordinal de dicotómica de R20 de Richardson

Anexo 3: Matriz de consistencia

Título: Juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo.				
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable 1: Estrés escolar	Variable 2: Competitividad
			Indicadores	Escala de medición
¿Cuál es la relación entre juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo?	Determinar la relación de los juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo.	Existe una relación entre juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo.	Fuerza Resistencia Flexibilidad Elementos emocionales Superación de obstáculos Cooperación Respeto Afecto por el orden	Ordinal de dicotómica de R20 de Richardson
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Indicadores	Escala de medición
P.1: ¿Cuál es el nivel de juegos tradicionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo?	O.1: Identificar el nivel de los juegos tradicionales en estudiantes de cuatro años de una institución educativa.	H.1: Existe un nivel medio de juegos tradiciones en estudiantes de cuatro años de una institución educativa.	Conciencia emocional Autoevaluación precisa Confianza en sí mismo Autocontrol Confiabilidad Integridad	Ordinal de dicotómica de R20 de Richardson
P.2: ¿Cuál es el nivel de inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo?	O.2: Identificar el nivel de inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años.	H.2: Existe un nivel alto en inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa.	Adaptabilidad Motivación de logro Compromiso Optimismo Comprensión de los demás Orientación hacia el servicio	
P.3: ¿cuál es la relación de	O.3: Establecer la relación	H.3: Existe una relación de	Conciencia política	

las dimensiones entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo?	de las dimensiones entre juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo.	algunas dimensiones entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo.	<u>Influencia</u> <u>Comunicación</u> <u>Liderazgo</u>
			Resolución de conflictos

Tipo de investigación	Población y muestra	Técnica e instrumento	Estadística
Enfoque: Cuantitativo Tipo: Básica Diseño: No experimental, corte transversal.	Población: 24 estudiantes de cuatro años matriculados en una institución educativa estatal de Chiclayo. Muestra: 24 estudiantes de cuatro años matriculados en una institución educativa estatal de Chiclayo.	Técnica: Observación. Instrumento: Lista de Cotejo.	Estadística descriptiva e inferencial

Anexo 4: Confiabilidad

Confiabilidad del coeficiente de Kuder-Richardson (KR20)

ANÁLISIS DE CONFIABILIDAD																							
MÉTODO DE CONSISTENCIA INTERNA – KUDER-RICHARDSON (KR-20) DEL INSTRUMENTO DE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES																							
SUJETO	ITEMS																					TOTALES	
	I0	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I00	I00	I02	I03	I04	I05	I06	I07	I08	I09	I20	I20		I22
S1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	13
S2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	19
S3	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	7
S4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
S5	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	9
S6	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	9
S7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
S8	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	15
S9	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14
S00	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
S00	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
S02	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
S03	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	11
S04	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
S05	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	15
S06	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
S07	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14
S08	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	17
S09	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15
S20	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
S20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	15
S22	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
S23	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16
S24	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13
TRC	21	15	16	4	20	16	20	13	20	22	23	15	11	10	15	20	21	23	20	20	17	19	
P	0.88	0.63	###	0.17	0.83	0.67	###	0.54	0.83	0.92	0.96	0.63	0.46	0.42	0.63	0.83	0.88	0.96	0.83	0.83	0.71	0.79	
Q	0.13	0.38	###	0.83	0.17	0.33	0.17	0.46	0.17	0.08	0.04	0.38	0.54	0.58	0.38	0.17	0.13	0.04	0.17	0.17	0.29	0.21	
P*Q	0.109	0.234	0.2	0.139	0.14	0.222	0.1	0.2	0.14	0.08	0.04	0.2	0.2483	0.24	0.23	0.139	0.109	0.04	0.14	0.14	0.21	0.16	
$\Sigma(p*q)$	3.606																						
σ^2	18.29																						
K	22																						

$\left(\frac{k}{k-1}\right) > \boxed{1.05}$

$\left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2}\right) > \boxed{0.80}$

$KR-20 \boxed{0.841}$

MATRIZ DE CONFIABILIDAD KR 20 INTELIGENCIA EMOCIONAL																									
SUJETO	ITEMS																							Suma de ítems	
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20	I21	I22	I23		I24
S1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	9
S2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
S3	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
S4	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
S5	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	8
S6	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	13
S7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	21
S8	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	13
S9	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	18
S10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21
S11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
S12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	21
S13	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	11
S14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
S15	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
S16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
S17	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	18
S18	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	17
S19	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19
S20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
S21	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	5
S22	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	12
S23	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7
S24	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	14
TRC	18	20	21	20	17	11	16	9	19	19	20	14	12	19	14	17	12	15	8	19	11	14	12	19	
P	0.75	0.83	0.88	0.83	0.71	0.46	0.67	0.38	0.79	0.79	0.83	0.58	0.50	0.79	0.58	0.71	0.50	0.63	0.33	0.79	0.46	0.58	0.50	0.79	
Q	0.25	0.17	0.13	0.17	0.29	0.54	0.33	0.63	0.21	0.21	0.17	0.42	0.50	0.21	0.42	0.29	0.50	0.38	0.67	0.21	0.54	0.42	0.50	0.21	
P*Q	0.19	0.14	0.11	0.14	0.21	0.25	0.22	0.23	0.16	0.16	0.14	0.24	0.25	0.16	0.24	0.21	0.25	0.23	0.22	0.16	0.25	0.24	0.25	0.16	
Σ(p*q)	4.84																								
σ²	50.51																								
K	24																								

$$\left(\frac{k}{k-1} \right)$$

>

1.04

$$\left(1 - \frac{\sum pq}{\sigma^2} \right)$$

>

0.90

>

KR-20 0.943

Anexo 5: Instrumentos de recolección de datos de la variable Juegos Tradicionales

LISTA DE COTEJO DE JUEGOS TRADICIONALES

Finalidad: El presente instrumento presenta la intención de evaluar los juegos tradicionales que emplean de los infantes estudiantes de educación inicial, el cual ha sido realizado con la intención única de fines investigativos, por tal motivo la información recopilada será empleada para desarrollar el entendimiento científico sobre el tema expuesto y servirá de ayuda para que los pedagogos o evaluadores conozcan los niveles de los juegos tradicionales de los infantes, siendo estos niños y niñas.

DATOS DEL EXAMINADO										
Institución educativa		Apellidos y nombres			Sexo	Edad	N° de hermanos	Lugar que ocupa		
Zona		Condición de la I.E.		Situación económica			Tipo de familia			
Urbana	Rural	Estatal	Particular	B	R	M	Madre	Padre	Ambos	Otros

Instrucciones: El instrumento que se le muestra a continuación, se refiere a una lista de cotejo, para la cual se solicita que lea detenidamente cada ítem presentado y marque con una (X) en el recuadro. SI, cuando la característica o cualidad requerida está presente y NO, si cuando la característica o cualidad requerida no está presente.

Nº	ÍTEMS	SI	NO
Nº	DIMENSIÓN: ASPECTOS FÍSICOS		
01	Emplea sus extremidades para potenciarse en el desarrollo del juego		
02	Mediante su fortaleza física interactúa con mayor seguridad en el juego		
03	Demuestra su fortaleza física en los juegos tradicionales.		
04	Se cansa en el primer juego que realiza.		
05	Se muestra activo en los juegos que realiza él o la maestra		
06	Demuestra resistencia en el desarrollo del juego		
07	Juega con facilidad en distintas actividades		
08	Muestra agilidad en los movimientos que realiza		
Nº	DIMENSION: ASPECTOS PSICOLOGICOS		
09	Expresa sus emociones en el transcurso del juego.		
10	Manifiesta agrado hacia los juegos tradicionales que desarrolla él o la maestra.		
11	Evidencia satisfacción al culminar el juego con sus compañeros		
12	Participa con seguridad en los juegos tradicionales.		
13	Se muestra hábil frente a las dificultades de los juegos tradicionales		

14	Asume con facilidad los retos que le presentan los obstáculos del juego		
15	Reflexiona y soluciona los inconvenientes que se presentan en el juego		
N°	DIMENSIÓN: ASPECTOS SOCIALES		
16	Convive en armonía con sus compañeros(as) en el juego tradicional		
17	Incluye a todos sus compañeros(as) a la hora del juego.		
18	Se relaciona por medio del juego con otros participantes o compañeros(as).		
19	Al momento de participar en el juego tradicional, expresa respeto hacia sus compañeros(as).		
20	Respeto el turno de sus compañeros(as) durante el juego		
21	Recoge sus pertenencias y la de los demás al finalizar el juego tradicional		
22	Fomenta el orden en la práctica del juego tradicional		

Anexo 6: Instrumentos de recolección de datos de la variable Inteligencia Emocional

LISTA DE COTEJO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

Finalidad: El presente instrumento presenta la intención de evaluar la inteligencia emocional de los infantes estudiantes de educación inicial, el cual ha sido realizado con la intención única de fines investigativos, por tal motivo la información recopilada será empleada para desarrollar el entendimiento científico sobre el tema expuesto y servirá de ayuda para que los pedagogos o evaluadores conozcan los niveles de inteligencia emocional de los infantes, siendo estos niños y niñas.

DATOS DEL EXAMINADO											
Institución educativa		Apellidos y nombres			Sexo		Edad	N° de hermanos		Lugar que ocupa	
Zona		Condición de la I.E.		Situación económica			Tipo de familia				
Urbana	Rural	Estatal	Particular	B	R	M	Madre	Padre	Ambos	Otros	

Fecha de aplicación: _____

Instrucciones: El instrumento que se le muestra a continuación, se refiere a una lista de cotejo, para la cual se solicita que lea detenidamente cada ítem presentado y marque con una (X) en el recuadro. SI, cuando la característica o cualidad requerida está presente y NO, si cuando la característica o cualidad requerida no está presente.

Nº	ÍTEMS	SI	NO
	DIMENSIÓN: CONCIENCIA EN SI MISMO		
01	Es fácil de demostrar sus emociones con naturalidad.		
02	Expresa mediante gestos su estado de ánimo (alegría, tristeza, molestia o asombro).		
03	Menciona los motivos cuando se siente alegre, triste, molesto o asombrado		
04	Reconoce cuando ha cometido algún error y pide las disculpas del caso		
05	Es autocrítico con su comportamiento ante los demás, especialmente con sus compañeros		
06	Ante una tarea difícil planteado en la sesión evidencia mucha confianza en lograrlo		
Nº	DIMENSION: AUTORREGULACION		
07	Controla sus impulsos con serenidad aun cuando es incomodado por alguien.		
08	La confianza que posee le permite ser mediador en las contingencias de grupos.		
09	En todo momento muestra su honestidad a pesar de que puede desfavorecerlo		
10	Demuestra mucho cuidado en la realización de sus tareas		
11	Acepta con facilidad los cambios de las normas durante el desarrollo del juego.		
12	Demuestra alta capacidad de adaptación cuando participa en diferentes momentos		
Nº	DIMENSION: MOTIVACION		

13	Demuestra fuerte capacidad para sobreponerse a los obstáculos		
14	Pone a los demás en primer lugar con la finalidad de alcanzar el objetivo del grupo (prestar un juguete, dejar el partido).		
15	Anima con entusiasmo a sus pares para realizar esfuerzos poco comunes.		
N° DIMENSIÓN: EMPATÍA			
16	Se solidariza cuando ve a su compañero alegre, triste, molesto o preocupado		
17	Asume directamente la defensa de algún compañero cuando es molestado por otro.		
18	Con frecuencia ayuda a sus compañeros cuando percibe que están en aprietos.		
19	Ejerce influencia emocional ante sus compañeros para favorecer el bien del grupo		
N° DIMENSIÓN: HABILIDADES SOCIALES			
20	Cumple con los acuerdos dados después de una conversación		
21	Sabe comunicar asertivamente sus ideas sin llegar a la agresión verbal a sus compañeros		
22	Utiliza las palabras mágicas con los demás (permiso, por favor, gracias, disculpa).		
23	Aporta ideas en momentos difíciles a sus compañeros para lograr los objetivos		
24	Proporciona sus materiales para que sus compañeros logren sus objetivos.		

Asimismo, el cuestionario anteriormente descrito fue adaptado del autor Marleny Taipe en el 2014, la cual tiene una forma de aplicación tanto grupal o individual, con un periodo de tiempo aproximado entre 20 a 25 min.

Anexo 7: Validez de los instrumentos

Validador 1

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N.º	DIMENSIONES/ ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
DIMENSION: A ASPECTOS FÍSICOS														
01	Emplea sus extremidades para potenciarse en el desarrollo del juego			X				X					X	
02	Mediante su fortaleza física interactúa con mayor seguridad en el juego			X				X					X	
03	Demuestra su fortaleza física en los juegos tradicionales.			X				X					X	
04	Se cansa en el primer juego que realiza.			X				X					X	
05	Se muestra activo en los juegos que realiza él o la maestra			X				X					X	
06	Demuestra resistencia en el desarrollo del juego			X				X					X	
07	Juega con facilidad en distintas actividades			X				X					X	
08	Muestra agilidad en los movimientos que realiza			X				X					X	
Nº DIMENSION: A ASPECTOS PSICOLÓGICOS														
09	Expresa sus emociones en el transcurso del juego.			X				X					X	
10	Manifiesta agrado hacia los juegos tradicionales que desarrolla él o la maestra.			X				X					X	
11	Evidencia satisfacción al culminar el juego con sus compañeros			X				X					X	
12	Participa con seguridad en los juegos tradicionales.			X				X					X	
13	Se muestra hábil frente a las dificultades de los juegos tradicionales.			X				X					X	
14	Asume con facilidad los retos que le presentan los obstáculos del juego			X				X					X	
15	Reflexiona y soluciona los inconvenientes que se presentan en el juego			X				X					X	
Nº DIMENSION: A ASPECTOS SOCIALES														
16	Convive en armonía con sus compañeros(as) en el juego tradicional			X				X					X	
17	Incluye a todos sus compañeros(as) a la hora del juego.			X				X					X	
18	Se relaciona por medio del juego con otros participantes o compañeros(as).			X				X					X	
19	Al momento de participar en el juego tradicional, expresa respeto hacia sus compañeros(as).			X				X					X	
20	Respeta el turno de sus compañeros(as) durante el juego			X				X					X	
21	Recoge sus pertenencias y la de los demás al finalizar el juego tradicional			X				X					X	
22	Fomenta el orden en la práctica del juego tradicional			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):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Maestro, PEDRO ANTONIO PÉREZ ARBOLEDA

DNI: 16456428

Especialidad del validador (a): Administrador de Empresas, Gestión del Talento Humano y Metodología de la Investigación Científica

Mg. Pedro Antonio Pérez Arboleda

Chiclayo 26 mayo del 2023

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintaxis y semántica son adecuadas.
²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.
³Relevancia: 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.

DNI N° 16456428
 Mat. CORLAD N°0313
 ORCID: 0000-0002-8571-4525

N.º	DIMENSIONES/ ítem	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
DIMENSION: CONCIENCIA EN SI MISMO														
01	Es fácil de demostrar sus emociones con naturalidad.			X				X					X	
02	Expresa mediante gestos su estado de ánimo (alegría, tristeza, molestia o asombro).			X				X					X	
03	Menciona los motivos cuando se siente alegre, triste, molesto o asombrado			X				X					X	
04	Reconoce cuando ha cometido algún error y pide las disculpas del caso			X				X					X	
05	Es auténtico con su comportamiento ante los demás, especialmente con sus compañeros			X				X					X	
06	Ante una tarea difícil planteado en la sesión evidencia mucha confianza en lograrlo			X				X					X	
Nº DIMENSION: AUTORREGULACION														
07	Controla sus impulsos con seriedad aun cuando es incomodado por alguien.			X				X					X	
08	La confianza que posee le permite ser mediador en las contingencias de grupos.			X				X					X	
09	En todo momento muestra su honestidad a pesar de que puede desfavorecerlo			X				X					X	
10	Demuestra mucho cuidado en la realización de sus tareas			X				X					X	
11	Acepta con facilidad los cambios de las normas durante el desarrollo del juego.			X				X					X	
12	Demuestra alta capacidad de adaptación cuando participa en diferentes momentos			X				X					X	
Nº DIMENSION: MOTIVACION														
13	Demuestra fuerte capacidad para sobreponerse a los obstáculos.			X				X					X	
14	Pone a los demás en primer lugar con la finalidad de alcanzar el objetivo del grupo (prestar un juguete, dejar el partido).			X				X					X	
15	Ánimo con entusiasmo a sus pares para realizar esfuerzos poco comunes.			X				X					X	
Nº DIMENSION: EMPATIA														
16	Se solidariza cuando ve a su compañero alegre, triste, molesto o preocupado			X				X					X	
17	Asume directamente la defensa a algún compañero cuando es molestado por otro.			X				X					X	
18	Con frecuencia ayuda a sus compañeros cuando percibe que están en aprietos.			X				X					X	
19	Ejerce influencia emocional ante sus compañeros para favorecer el bien del grupo			X				X					X	
Nº DIMENSION: HABILIDADES SOCIALES														
20	Cumple con los acuerdos dados después de una conversación			X				X					X	
21	Sabe comunicar asertivamente sus ideas sin llegar a la agresión verbal a sus compañeros			X				X					X	
22	Utiliza las palabras mágicas con los demás (permiso, por favor, gracias, disculpa).			X				X					X	
23	Agota ideas en momentos difíciles a sus compañeros para lograr los objetivos			X				X					X	
24	Proporciona sus materiales para que sus compañeros logren sus objetivos.			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):

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

Apellidos y nombres del juez validador. Maestro, PEDRO ANTONIO PÉREZ ARBOLEDA

DNI: 16456428

Especialidad del validador (a): Administrador de Empresas, Gestión del Talento Humano y Metodología de la Investigación Científica

Mg. Pedro Antonio Pérez Arboleda

Chiclayo 26 mayo del 2023

¹Claridad: El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintaxis y semántica son adecuadas.
²Coherencia: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.
³Relevancia: 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.

DNI N° 16456428
 Mat. CORLAD N°0313
 ORCID: 0000-0002-8571-4525



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	PEREZ ARBOLEDA
Nombres	PEDRO ANTONIO
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	16456428

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD PARTICULAR DE CHICLAYO
Rector	ORTIZ PRIETO ALBERTO FELIPE
Secretaría General	GARCIA PUICON LADY YANINA
Director	DELGADO ALVARADO JUAN DE LA CRUZ

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAESTRO EN ADMINISTRACION DE NEGOCIOS
Fecha de Expedición	18/08/16
Resolución/Acta	409-2016-CU-UDCH
Diploma	PG000013
Fecha Matrícula	22/03/2005
Fecha Egreso	09/05/2016

Fecha de emisión de la constancia:
07 de Octubre de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000936692

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 07/10/2022 13:17:03-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 – Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Validador 2

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N°	DIMENSIONE/ ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
DIMENSION: A ASPECTO FÍSICO 8														
01	Empira sus extremidades para potenciarse en el desarrollo del juego			X				X				X		
02	Mediante su fortaleza física interactúa con mayor seguridad en el juego			X				X				X		
03	Demuestra su fortaleza física en los juegos tradicionales.			X				X				X		
04	Se cansa en el primer juego que realiza.			X				X				X		
05	Se muestra activo en los juegos que realiza él o la maestra			X				X				X		
06	Demuestra resistencia en el desarrollo del juego			X				X				X		
07	Juega con facilidad en distintas actividades			X				X				X		
08	Muestra agilidad en los movimientos que realiza			X				X				X		
N° DIMENSION: A ASPECTO PSICOLÓGICO 8														
09	Expresa sus emociones en el transcurso del juego.			X				X				X		
10	Manifiesta agrado hacia los juegos tradicionales que desarrolla él o la maestra			X				X				X		
11	Evidencia satisfacción al culminar el juego con sus compañeros			X				X				X		
12	Participa con seguridad en los juegos tradicionales.			X				X				X		
13	Se muestra hábil frente a las dificultades de los juegos tradicionales			X				X				X		
14	Asume con facilidad los retos que le presentan los obstáculos del juego			X				X				X		
15	Reflexiona y soluciona los inconvenientes que se presentan en el juego			X				X				X		
N° DIMENSION: A ASPECTO SOCIALES 8														
16	Convive en armonía con sus compañeros(as) en el juego tradicional			X				X				X		
17	incluye a todos sus compañeros(as) a la hora del juego.			X				X				X		
18	Se relaciona por medio del juego con otros participantes o compañeros(as).			X				X				X		
19	Al momento de participar en el juego tradicional, expresa respeto hacia sus compañeros(as).			X				X				X		
20	Respeto el turno de sus compañeros(as) durante el juego			X				X				X		
21	Recoge sus pertenencias y la de los demás al finalizar el juego tradicional			X				X				X		
22	Fomenta el orden en la práctica del juego tradicional			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):

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

Apellidos y nombres del juez validado: Mg. Julio Adrián Villegas Dávila
Especialidad del validador (a): Pedagogo

DNI: 45049714


Julio Adrián Villegas Dávila
Psicólogo
CNP. 30091

Chiclayo 30 mayo del 2023

Firma del experto informante

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

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

N°	DIMENSIONE/ ítems	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
DIMENSION: A ASPECTO FÍSICO 8														
01	Empira sus extremidades para potenciarse en el desarrollo del juego			X				X				X		
02	Mediante su fortaleza física interactúa con mayor seguridad en el juego			X				X				X		
03	Demuestra su fortaleza física en los juegos tradicionales.			X				X				X		
04	Se cansa en el primer juego que realiza.			X				X				X		
05	Se muestra activo en los juegos que realiza él o la maestra			X				X				X		
06	Demuestra resistencia en el desarrollo del juego			X				X				X		
07	Juega con facilidad en distintas actividades			X				X				X		
08	Muestra agilidad en los movimientos que realiza			X				X				X		
N° DIMENSION: A ASPECTO PSICOLÓGICO 8														
09	Expresa sus emociones en el transcurso del juego.			X				X				X		
10	Manifiesta agrado hacia los juegos tradicionales que desarrolla él o la maestra			X				X				X		
11	Evidencia satisfacción al culminar el juego con sus compañeros			X				X				X		
12	Participa con seguridad en los juegos tradicionales.			X				X				X		
13	Se muestra hábil frente a las dificultades de los juegos tradicionales			X				X				X		
14	Asume con facilidad los retos que le presentan los obstáculos del juego			X				X				X		
15	Reflexiona y soluciona los inconvenientes que se presentan en el juego			X				X				X		
N° DIMENSION: A ASPECTO SOCIALES 8														
16	Convive en armonía con sus compañeros(as) en el juego tradicional			X				X				X		
17	incluye a todos sus compañeros(as) a la hora del juego.			X				X				X		
18	Se relaciona por medio del juego con otros participantes o compañeros(as).			X				X				X		
19	Al momento de participar en el juego tradicional, expresa respeto hacia sus compañeros(as).			X				X				X		
20	Respeto el turno de sus compañeros(as) durante el juego			X				X				X		
21	Recoge sus pertenencias y la de los demás al finalizar el juego tradicional			X				X				X		
22	Fomenta el orden en la práctica del juego tradicional			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:

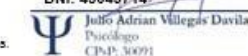
1. No cumple con el criterio 2. Bajo nivel 3. Moderado nivel 4. Alto nivel

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validado: Mg. Julio Adrián Villegas Dávila
Especialidad del validador (a): Pedagogo

DNI: 45049714


Julio Adrián Villegas Dávila
Psicólogo
CNP. 30091

Chiclayo 30 mayo del 2023

Firma del experto informante

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



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través del Jefe de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra previamente inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	VILLEGAS DAVILA
Nombres	JULIO ADRIAN
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	45049714

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.
Rector	LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION
Secretario General	LOMPARTE ROSALES ROSA JULIANA
Director	PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	MAESTRO
Denominación	MAESTRO EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA
Fecha de Expedición	21/12/20
Resolución/Acta	0433-2020-UCV
Diploma	052-098415
Fecha Matrícula	03/06/2018
Fecha Egreso	19/01/2020

Lugar y fecha de emisión de la presente constancia
Santiago de Surco, 08 de Marzo de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000639979

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria
Motivo: Servidor de Agente automatizado.
Fecha: 08/03/2022 22:38:16-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Validador 3

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES/ ítem	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
DIMENSION: ASPECTOS FÍSICOS														
01	Entrega sus orientaciones para posicionarse en el desarrollo del juego.			X				X					X	
02	Manifiesta su fortaleza física interactiva con mayor seguridad en el juego.			X				X					X	
03	Demuestra su fortaleza física en los juegos tradicionales.			X				X					X	
04	Se centra en el primer juego que realiza.			X				X					X	
05	Se muestra activo en los juegos que realiza al o la maestra.			X				X					X	
06	Demuestra asistencia en el desarrollo del juego.			X				X					X	
07	Juega con facilidad en distintas actividades.			X				X					X	
08	Muestra agilidad en los movimientos que realiza.			X				X					X	
DIMENSION: ASPECTOS PSICOLÓGICOS														
09	Expresa sus emociones en el transcurso del juego.			X				X					X	
10	Manifiesta agrado hacia los juegos tradicionales que desarrolla al o la maestra.			X				X					X	
11	Evidencia satisfacción al cultivar el juego con sus compañeros.			X				X					X	
12	Participa con seguridad en los juegos tradicionales.			X				X					X	
13	Se muestra más frente a las dificultades de los juegos tradicionales.			X				X					X	
14	Asume con facilidad los retos que le presentan los miembros del juego.			X				X					X	
15	Reflexiona y selecciona los recursos que se poseen en el juego.			X				X					X	
DIMENSION: ASPECTOS SOCIALES														
16	Conversa en armonía con sus compañeros en el juego tradicional.			X				X					X	
17	Incluye a todos sus compañeros a la hora del juego.			X				X					X	
18	Se relaciona por medio del juego con otros participantes o compañeros.			X				X					X	
19	Al momento de jugar en el juego tradicional, expresa respeto hacia sus compañeros.			X				X					X	
20	Responde al turno de sus compañeros durante el juego.			X				X					X	
21	Responde sus participaciones y se da los demás al juego tradicional.			X				X					X	
22	Participa al orden en la sucesión del juego tradicional.			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
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

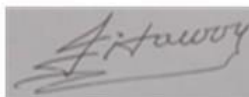
Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validado : **Dr. Wilmer Enrique Vidaurre García**
Especialidad del validador (a): Pedagogo

DNI: 16730598

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



Chiclayo 30 mayo del 202

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

Firma del experto informante

MATRIZ DE EVALUACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

Nº	DIMENSIONES/ ítem	Claridad ¹				Coherencia ²				Relevancia ³				Observaciones/ Recomendaciones
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
DIMENSION: ASPECTOS FÍSICOS														
01	Entrega sus orientaciones para posicionarse en el desarrollo del juego.			X				X					X	
02	Manifiesta su fortaleza física interactiva con mayor seguridad en el juego.			X				X					X	
03	Demuestra su fortaleza física en los juegos tradicionales.			X				X					X	
04	Se centra en el primer juego que realiza.			X				X					X	
05	Se muestra activo en los juegos que realiza al o la maestra.			X				X					X	
06	Demuestra asistencia en el desarrollo del juego.			X				X					X	
07	Juega con facilidad en distintas actividades.			X				X					X	
08	Muestra agilidad en los movimientos que realiza.			X				X					X	
DIMENSION: ASPECTOS PSICOLÓGICOS														
09	Expresa sus emociones en el transcurso del juego.			X				X					X	
10	Manifiesta agrado hacia los juegos tradicionales que desarrolla al o la maestra.			X				X					X	
11	Evidencia satisfacción al cultivar el juego con sus compañeros.			X				X					X	
12	Participa con seguridad en los juegos tradicionales.			X				X					X	
13	Se muestra más frente a las dificultades de los juegos tradicionales.			X				X					X	
14	Asume con facilidad los retos que le presentan los miembros del juego.			X				X					X	
15	Reflexiona y selecciona los recursos que se poseen en el juego.			X				X					X	
DIMENSION: ASPECTOS SOCIALES														
16	Conversa en armonía con sus compañeros en el juego tradicional.			X				X					X	
17	Incluye a todos sus compañeros a la hora del juego.			X				X					X	
18	Se relaciona por medio del juego con otros participantes o compañeros.			X				X					X	
19	Al momento de participar en el juego tradicional, expresa respeto hacia sus compañeros.			X				X					X	
20	Responde al turno de sus compañeros durante el juego.			X				X					X	
21	Responde sus participaciones y se da los demás al juego tradicional.			X				X					X	
22	Participa al orden en la sucesión del juego tradicional.			X				X					X	

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
------------------------------	---------------	-------------------	---------------

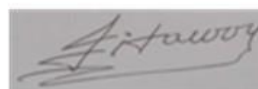
Observaciones (precisar si hay suficiencia):

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

Apellidos y nombres del juez validado : **Dr. Wilmer Enrique Vidaurre García**
Especialidad del validador (a): Pedagogo

DNI: 16730598

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



Chiclayo 30 mayo del 2023

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

Firma del experto informante



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria

Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos

CONSTANCIA DE INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO NACIONAL DE GRADOS Y TÍTULOS

La Dirección de Documentación e Información Universitaria y Registro de Grados y Títulos, a través de la Jefa de la Unidad de Registro de Grados y Títulos, deja constancia que la información contenida en este documento se encuentra inscrita en el Registro Nacional de Grados y Títulos administrada por la Sunedu.

INFORMACIÓN DEL CIUDADANO

Apellidos	VIDAURRE GARCIA
Nombres	WILMER ENRIQUE
Tipo de Documento de Identidad	DNI
Numero de Documento de Identidad	16730598

INFORMACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C.
Rector	LLEMPEN CORONEL HUMBERTO CONCEPCION
Secretario General	SANTISTEBAN CHAVEZ VICTOR RAFAEL
Director	PACHECO ZEBALLOS JUAN MANUEL

INFORMACIÓN DEL DIPLOMA

Grado Académico	DOCTOR
Denominación	DOCTOR EN EDUCACIÓN
Fecha de Expedición	19/06/20
Resolución/Acta	0119-2020-UCV
Diploma	052-085156
Fecha Matriculación	04/01/2017
Fecha Egreso	19/01/2020

Fecha de emisión de la constancia:
16 de Julio de 2022



CÓDIGO VIRTUAL 0000822439

JESSICA MARTHA ROJAS BARRUETA
JEFA

Unidad de Registro de Grados y Títulos
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria - Sunedu



Firmado digitalmente por:
Superintendencia Nacional de Educación
Superior Universitaria
Motivo: Servidor de
Agente automatizado.
Fecha: 16/07/2022 21:36:54-0500

Esta constancia puede ser verificada en el sitio web de la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria - Sunedu (www.sunedu.gob.pe), utilizando lectora de códigos o teléfono celular enfocando al código QR. El celular debe poseer un software gratuito descargado desde Internet.

Documento electrónico emitido en el marco de la Ley N° Ley N° 27269 - Ley de Firmas y Certificados Digitales, y su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 052-2008-PCM.

(*) El presente documento deja constancia únicamente del registro del Grado o Título que se señala.

Resultados de los validadores del coeficiente del V de Aiken

JUEGOS TRADICIONALES

$$\bar{X} = \text{PROMEDIO}$$

I = VALOR MIN. DE LA ESCALA DE CALIFICACION 1

K = RANGO DE LA ESCALA DE CALIFICACION 3.00

$$V = \frac{\bar{X} - 1}{K}$$

Penfield, R.D y Giacobbi, P.R (2004)

V DE AIKEN POR PREGUNTA

V DE AIKEN POR CRITERIO

V DE AIKEN GLOBAL

	DIMENSION: ASPECTOS FÍSICOS								DIMENSION: ASPECTOS PSICOLÓGICOS								DIMENSION: ASPECTOS SOCIALES						TOTAL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
EXPERTO 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
EXPERTO 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
EXPERTO 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
SUMA	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
PROMEDIO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00
	1.00								1.00								1.00						1.00
	1.00																						1.00

INTERPRETACIÓN :

El coeficiente V de Aiken es igual a 1, esto quiere decir que el instrumento de recolección de datos tiene una perfecta validez.

INTELIGENCIA EMOCIONAL

K= 3

$$V = (\text{PROMEDIO} - 1) / K$$

V de Aiken por pregunta

V de Aiken por criterio

V de Aiken del cuestionario

	DIMENSION: CONCIENCIA EN SÍ MISMO						DIMENSION: AUTORREGULACIÓN						DIMENSION: MOTIVACIÓN			DIMENSION: EMPATIA				DIMENSION: HABILIDADES SOCIALES				TOTAL	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23		24
EXPERTO 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	
EXPERTO 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	
EXPERTO 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	
SUMA	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	
PROMEDIO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	
	1.00						1.00						1.00			1.00				1.00				1.00	
	1.00																								1.00

INTERPRETACIÓN :

El coeficiente V de Aiken es igual a 1, esto quiere decir que el instrumento de recolección de datos tiene una perfecta validez.

Ficha Técnica del Instrumento de la variable Juegos Tradicionales

Ficha técnica de Juegos Tradicionales	
Nombre:	Lista de Cotejos de Juegos Tradicionales
Autor:	Díaz Cespedes, Carmen Julia
Lugar de adaptación	Perú
Forma de aplicación	Grupal o individual
Edad de aplicación	Individuos entre 3 a 6 años de edad
Tiempo de aplicación	20 a 25 min.
Dimensiones	<ul style="list-style-type: none">- Aspectos físicos- Aspectos psicológicos- Aspectos sociales
N° de ítems	22 interrogantes Ordinal 0=No 1=Sí
Baremos	Bajo 0 - 6
	Medio 7 - 15
	Alto 16 - 22
Validación	Validez corroborada por juicio de 3 profesionales y por la prueba de V de Aiken =1.
Confiabilidad	Se obtuvo por el Coeficiente de Kuder-Richardson (KR20=0.841).

Ficha Técnica del Instrumento de la variable Inteligencia Emocional

Ficha técnica de Inteligencia Emocional	
Nombre:	Lista de Cotejos de Inteligencia Emocional
Autor:	Taípe Marleny
Adaptación peruana	Díaz Cespedes, Carmen Julia
Lugar de adaptación	Perú
Forma de aplicación	Grupal o individual
Edad de aplicación	Individuos entre 3 a 6 años de edad
Tiempo de aplicación	20 a 25 min.
Dimensiones	<ul style="list-style-type: none"> - Conciencia en sí mismo - Autorregulación - Motivación - Empatía - Habilidades sociales
N° de ítems	24 interrogantes Ordinal 0=No 1=Sí
Baremos	Bajo 24 - 32
	Medio 33 - 40
	Alto 41 - 48
Validación	Validez corroborada por juicio de 3 profesionales y por la prueba de V de Aiken =1.
Confiabilidad	Se obtuvo por el Coeficiente de Kuder-Richardson (KR20=0.943).

Anexo 8. Normalidad de los datos

Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.
Inteligencia emocional	0.909	24	0.033
Juegos tradicionales	0.897	24	0.019

Dado que la presente investigación tuvo una muestra menor a 50 elementos, se tomó como punto de referencia para la prueba de normalidad el estadístico de Shapiro Wilk. Por ello, en la tabla se muestra los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk, donde tanto las variables “Inteligencia emocional” y “Juegos tradicionales” tienen valores p de 0.033 y 0.019, respectivamente, ambos menores al umbral comúnmente aceptado de 0.05; lo que indica que los datos no se distribuyen normalmente.

Anexo 09. Base de datos de la muestra

BASE DE DATOS DE LA VARIABLE JUEGOS TRADICIONALES

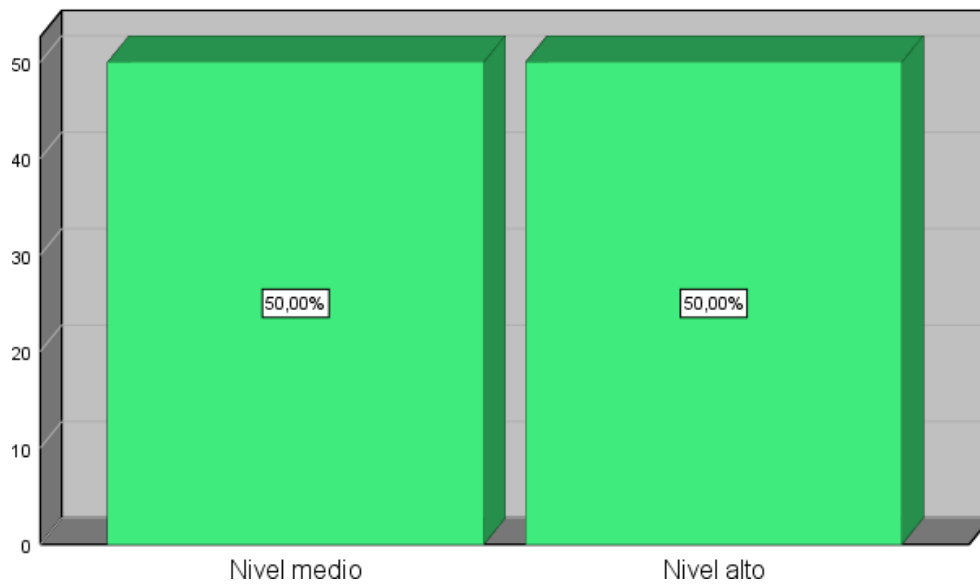
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22
ENCUESTADO 1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1
ENCUESTADO 3	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0
ENCUESTADO 4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 5	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
ENCUESTADO 6	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1
ENCUESTADO 7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 9	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 10	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 12	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 13	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1
ENCUESTADO 14	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 15	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0
ENCUESTADO 16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 17	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 18	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0
ENCUESTADO 19	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 20	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0
ENCUESTADO 22	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
ENCUESTADO 23	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1
ENCUESTADO 24	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1

BASE DE DATOS DE LA VARAIBLE INTELGIENCIA EMOCIONAL

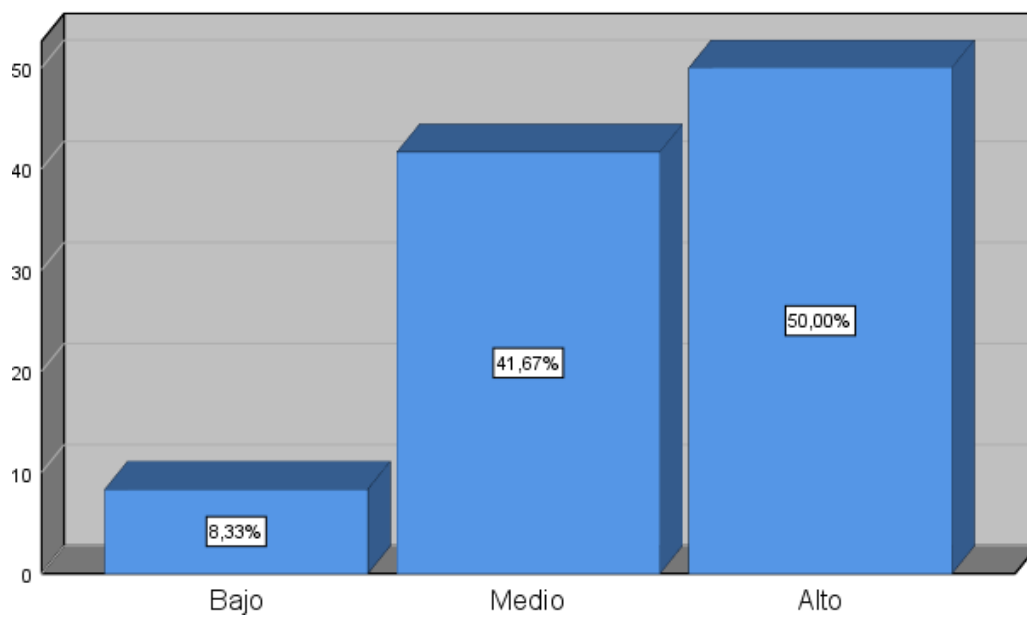
N°	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24
Encuestado 1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0
Encuestado 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Encuestado 3	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
Encuestado 4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Encuestado 5	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Encuestado 6	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1
Encuestado 7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Encuestado 8	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1
Encuestado 9	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
Encuestado 10	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Encuestado 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Encuestado 12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
Encuestado 13	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1
Encuestado 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Encuestado 15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
Encuestado 16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Encuestado 17	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1
Encuestado 18	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1
Encuestado 19	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1
Encuestado 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Encuestado 21	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Encuestado 22	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1
Encuestado 23	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1
Encuestado 24	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0

Anexo 10. Figuras de baremación por niveles

Nivel de juegos tradicionales



Nivel de inteligencia emocional



Anexo 11. Datos descriptivos

Juego Tradicionales

Tabla 5 *Conciencia en sí mismo*

D1: Conciencia en sí mismo	n	%
Alto	14	58.3
Medio	9	37.5
Bajo	1	4.2
Total	24	100.0

La dimensión de conciencia en sí mismo, mostró que la mayor parte (58.3%) de los 24 participantes en la muestra de estudio tenía un nivel alto en esta dimensión. Un porcentaje menor (37.5%) tenía un nivel medio, mientras que una fracción mínima (4.2%) tenía un nivel bajo. Estos resultados indican que gran parte de los participantes en el estudio tienen un alto nivel de conciencia en sí mismo en el marco de los juegos tradicionales.

Tabla 6 *Motivación*

D2: Motivación	n	%
Alto	10	41.7
Medio	5	20.8
Bajo	9	37.5
Total	24	100.0

Los hallazgos mostraron que, de 24 participantes, 10 de ellos (41.7%) mostraron un alto nivel de motivación al jugar juegos tradicionales. 5 participantes (20.8%) exhibieron un nivel medio de motivación, mientras que 9 (37.5%) presentaron un bajo nivel motivacional.

Tabla 7 Autorregulación

D3: Autorregulación	n	%
Alto	12	50.0
Medio	12	50.0
Bajo	-	-
Total	24	100.0

De 24 participantes, se observó una distribución igualitaria en los niveles de autorregulación en los juegos tradicionales. La mitad de los participantes (12) mostraron un alto nivel de autorregulación, mientras que la otra mitad (12) exhibió un nivel medio. Este resultado indica una tendencia hacia niveles más elevados de autorregulación entre los participantes al jugar juegos tradicionales.

Tabla 8 Empatía

D4: Empatía	n	%
Alto	9	37.5
Medio	6	25.0
Bajo	9	37.5
Total	24	100.0

De 24 participantes se encontró que había una distribución diversa de niveles de empatía en los juegos tradicionales. El 37.5% de los participantes mostró un alto nivel de empatía, el 25% mostró un nivel medio y el 37.5% mostró un nivel bajo. Estos hallazgos sugieren que los niveles de empatía pueden variar significativamente entre los participantes en el contexto de los juegos tradicionales.

Tabla 9 Habilidades sociales

D5: Habilidades sociales	n	%
Alto	11	45.8
Medio	8	33.3
Bajo	5	20.8
Total	24	100.0

El marco muestral compuesta por 24 participantes, se descubrió que un poco menos de la mitad (45.8%) demostró un alto grado de habilidades sociales; asimismo, un tercio (33.3%) exhibió un nivel intermedio en esta dimensión, mientras que alrededor de una quinta parte (20.8%) mostró un nivel bajo. Estos resultados indican una diversidad considerable en los grados de habilidades sociales entre los participantes en el marco de los juegos tradicionales.

Inteligencia emocional

Tabla 10 Aspectos físicos

D1: Aspectos físicos	n	%
Alto	14	58.3
Medio	8	33.3
Bajo	2	8.3
Total	24	100.0

En la muestra de estudio de 24 participantes, se observó que la mayoría (58.3%) exhibió un alto nivel en la dimensión de aspectos físicos de la inteligencia emocional. Un tercio de los participantes (33.3%) mostró un nivel medio en esta dimensión, mientras que una minoría (8.3%) presentó un nivel bajo. Estos hallazgos indican que la mayoría de los participantes en la investigación poseen un alto grado de aspectos físicos en su inteligencia emocional

Tabla 11 Aspectos psicológicos

D2: Aspectos psicológicos	n	%
Alto	12	50.0
Medio	12	50.0
Bajo	-	-
Total	24	100.0

La dimensión de aspectos psicológicos de la inteligencia emocional mostró una distribución equilibrada en la muestra de estudio de 24 participantes, con la misma proporción de participantes (50%) con un nivel alto y un nivel medio. Este resultado

indica una inclinación hacia niveles más altos de aspectos psicológicos entre los participantes.

Tabla 12 Aspectos sociales

D3: Aspectos sociales	n	%
Alto	18	75.0
Medio	5	20.8
Bajo	1	4.2
Total	24	100.0

La dimensión de aspectos sociales de la inteligencia emocional mostró que la mayor parte (75%) de los 24 participantes en la muestra de estudio tenía un nivel alto en esta dimensión. Un porcentaje menor (20.8%) tenía un nivel medio, mientras que una fracción mínima (4.2%) tenía un nivel bajo. Estos resultados muestran que la mayoría de los participantes en el estudio tienen un alto nivel de aspectos sociales en su inteligencia emocional.

Anexo 12. Datos inferenciales

Tabla 13 *Correlación entre conciencia en sí mismo y dimensiones de juegos tradicionales*

Dimensión de la inteligencia emocional		Dimensiones de juego tradicionales		
		Aspectos físicos	Aspectos psicológicos	Aspectos sociales
Conciencia en sí mismo	Coefficiente de correlación	,693*	,739*	,229*
	Sig. (bilateral)	0.000	0.000	0.281
	N	24	24	24

La correlación entre la conciencia de sí mismo y los aspectos físicos y psicológicos de los juegos tradicionales es fuerte (0.693 y 0.739 respectivamente), lo que indica que a medida que aumenta la conciencia de sí mismo, también aumentan estos aspectos de los juegos tradicionales. Sin embargo, la correlación con los aspectos sociales es débil (0.229), lo que indica una relación menos directa entre estas dos variables. Asimismo, tanto para los aspectos físicos y psicológicos de los juegos tradicionales son estadísticamente significativas ($p=0.000$), mientras que la correlación con los aspectos sociales no lo es ($p=0.281$).

Tabla 14 *Correlación entre autorregulación y dimensiones de juegos tradicionales*

Dimensión de la inteligencia emocional		Dimensiones de juego tradicionales		
		Aspectos físicos	Aspectos psicológicos	Aspectos sociales
Autorregulación	Coefficiente de correlación	0.544*	0.577**	0.676*
	Sig. (bilateral)	0.006	0.003	0.000
	N	24	24	24

El análisis de correlación revela una relación significativa entre la autorregulación, una dimensión de la inteligencia emocional, y los aspectos físicos (correlación de 0.544, $p=0.006$), psicológicos (correlación de 0.577, $p=0.003$) y sociales (correlación de 0.676, $p=0.000$) de los juegos tradicionales. Esto indica que a medida que la autorregulación aumenta, también lo hacen estos aspectos de los juegos tradicionales, siendo la relación más fuerte con los aspectos sociales.

Tabla 15 *Correlación entre motivación y dimensiones de juegos tradicionales*

Dimensión de la inteligencia emocional		Dimensiones de juego tradicionales		
		Aspectos físicos	Aspectos psicológicos	Aspectos sociales
	Coefficiente de correlación	0.701*	0.789*	0.224
Motivación	Sig. (bilateral)	0.000	0.000	0.293
	N	24	24	24

En este caso, los coeficientes de correlación son 0.701, 0.789 y 0.224 para los aspectos físicos, psicológicos y sociales respectivamente. Estos valores indican una correlación positiva. En particular, la correlación entre la motivación y los aspectos físicos y psicológicos es fuerte (0.701 y 0.789 respectivamente) y estadísticamente significativa, lo que señala que a medida que aumenta la motivación, también aumentan estos aspectos de los juegos tradicionales. La correlación con los aspectos sociales es débil (0.224), lo que indica una relación menos directa entre estas dos variables.

Tabla 16 *Correlación entre empatía y dimensiones de juegos tradicionales*

Dimensión de la inteligencia emocional		Dimensiones de juego tradicionales		
		Aspectos físicos	Aspectos psicológicos	Aspectos sociales
Empatía	Coefficiente de correlación	0.624*	0.723*	0.301
	Sig. (bilateral)	0.001	0.000	0.153
	N	24	24	24

Los coeficientes de correlación muestran una relación positiva entre la empatía y los aspectos físicos y psicológicos a través de un coeficiente de 0.624 y 0.723 respectivamente; a su vez también son estadísticamente significativa. Los aspectos sociales de los juegos tradicionales tienen una correlación débil con la empatía (0.301), lo que significa que estas variables tienen una relación débil.

Tabla 17 *Correlación entre habilidades sociales y dimensiones de juegos tradicionales*

Dimensión de la inteligencia emocional		Dimensiones de juego tradicionales		
		Aspectos físicos	Aspectos psicológicos	Aspectos sociales
Habilidades sociales	Coefficiente de correlación	0.361**	0.583**	0.589*
	Sig. (bilateral)	0.083	0.003	0.002
	N	24	24	24

Los aspectos psicológicos y sociales tienen una correlación moderada a fuerte con las habilidades sociales (0.583 y 0.589 respectivamente); a su vez estas vinculaciones son estadísticamente significativas. Por su parte, los aspectos físicos tienen una correlación débil con las habilidades sociales (0.361), lo que significa que estas variables tienen una relación menos clara.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, LLERENA RODRIGUEZ SOFIA YRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Juegos tradicionales e inteligencia emocional en estudiantes de cuatro años de una institución educativa estatal de Chiclayo", cuyo autor es DIAZ CESPEDES CARMEN JULIA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 9.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

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

CHICLAYO, 01 de Agosto del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
LLERENA RODRIGUEZ SOFIA YRENE DNI: 18147780 ORCID: 0000-0003-4419-8568	Firmado electrónicamente por: SLLERENAR el 03- 08-2023 12:56:46

Código documento Trilce: TRI - 0632945