

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

“Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiypi umalliq”

**FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**



Tesis

**Juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3
años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay-2025**

Para optar el título profesional de:
Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Presentado por:
**Anais Thalia Lopez Cosinga
Teodora Sabina Velasque Bautista**

Asesor:
Mg. Sadith Jimena Lacho Chancha

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2025

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO

“Anti hatun yachay wasi, iskay simi yachachiyipi umalliq”

FACULTAD DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE



Tesis:

Juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps
Genius, Lircay-2025

Líneas de investigación:

Enseñanza-Aprendizaje Intercultural Bilingüe

Campo del conocimiento (OCDE)

Ciencias de la Educación

Autor:

Anais Thalia Lopez Cosinga

DNI N.º 71032935

<https://orcid.org/0009-0003-5702-1742>

Teodora Sabina Velasque Bautista

DNI N.º 73513934

<https://orcid.org/0009-0009-0966-8860>

Asesor:

Mg. Sadith Jimena Lacho Chancha

DNI N.º 72250234

<https://orcid.org/0009-0002-5258-0994>

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación Inicial y Bilingüe

Lircay – Angaraes – Huancavelica – Perú

2025

N.º 073-2025-AIBR-II-UDEA

CONSTANCIA

DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE TESIS POR EL SOFTWARE DE TURNITIN

El Instituto de Investigación, hace constar por la presente, que la tesis titulada “**JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.P. STEPS GENIUS, LIRCAY-2025**”.

Autor : ANAIS THALIA LOPEZ COSINGA
TEODORA SABINA VELASQUE BAUTISTA
Carrera Profesional : EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE
Facultad : HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
Asesora : Mg. SADITH JIMENA LACHO CHANCHA

Que fue presentada en fecha **17/11/2025**, después de haberse realizado el análisis con el software de Turnitin, excluyendo la bibliografía y similitudes menores a 1%, presenta un porcentaje de similitud de **3%** al día 17 de noviembre de 2025.

En tal sentido, de acuerdo con los criterios establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos, se declara que la tesis cumple con el porcentaje aceptable de similitud.

En señal de conformidad y verificación se firma la presente constancia.

Lircay, 17 de noviembre de 2025.



**Asistente de Investigación, Responsable
de Repositorio y Biblioteca
Instituto de Investigación**

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

En condición de asesor designado bajo Resolución Decanal N.º 346-2025-DFHCS.-UDEA de fecha 13 de agosto de 2025 de la tesis titulado: “**JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.P. STEPS GENIUS, LIRCAY-2025**” cuyos autores son las bachilleres **ANAIS THALIA LOPEZ COSINGA** y **TEODORA SABINA VELASQUE BAUTISTA**, para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, luego de la revisión exhaustiva al contenido del documento, doy fe y considero que se encuentra apto para ser aprobado y con méritos suficientes para ser sometido para la sustentación.

En señal de conformidad se firma y sella la presente constancia.

Lircay, 18 de noviembre de 2025.



Firma

Asesor: Mg. SADITH JIMENA LACHO CHANCHA

Código ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-5258-0994>

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En la ciudad de Lircay, provincia de Angaraes, Región Huancavelica, a los 28 días del mes de noviembre del año 2025, siendo las 16 horas con 30 minutos, en el Aula Magna de la Universidad para el Desarrollo Andino se instaló el Jurado designado con Resolución Decanal N.º 503-2025-DFHCS. - UDEA de fecha 29 de octubre de 2025, teniendo como Miembros de Jurado:

PRESIDENTE : Mg. EDWIN HECTOR GUZMAN ZUÑIGA

SECRETARIA : Mg. ELENA VELIZ PERALTA

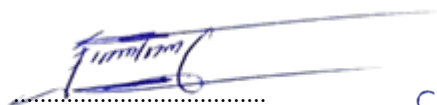
VOCAL : Mg. EDITH NILDA GUZMAN ZUÑIGA

Con la finalidad de llevar a cabo el acto académico de sustentación de tesis de las bachilleres: **ANAIS THALIA LOPEZ COSINGA** y **TEODORA SABINA VELASQUE BAUTISTA** de la Carrera Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, de la Facultad de **HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**, quienes sustentan la tesis titulada: **“JUEGOS TRADICIONALES EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E.P. STEPS GENIUS, LIRCAY-2025”**, aprobado mediante Resolución Decanal N.º 545-2025-DFHCS.-UDEA de fecha 18 de noviembre de 2025, para optar al Título Profesional de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL Y BILINGÜE**, bajo la modalidad de **TESIS**.

Luego, de haber absuelto las preguntas que fueron formuladas por los Miembros del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Aprobado por : Unanimidad Mayoría
Mención : Excelente Muy bueno Bueno Regular
Desaprobado por: Unanimidad Mayoría

En conformidad a lo actuado firmamos al pie.



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIA

DEDICATORIA

El presente estudio dedico en primer lugar a Dios y en seguida a mi padre (Victor), y a mi madre que en paz descanse (Casilda), por su apoyo incondicional que me han dado desde un inicio de mi formación profesional, inculcándome valores que han marcado mi futuro y mis decisiones.

En seguida a mis hijos (Habraham y Ruth) por ser mi motivo de continuar sobre saliendo y darle un mejor futuro.

Teodora Sabina

A mi madre (Maruja), por su incansable consejo y siempre estar para mí en todo momento, del mismo modo a mi pareja (Antony) quien siempre me está apoyando e inculcando a ser una mejor persona.

Del mismo, modo a mi abuela (Sabina) quien ya no está, pero con sus sabios consejos me han servido para ser una persona de bien.

Anais Thalia

AGRADECIMIENTO

- En primer lugar, quiero agradecer a Dios, ya que somos creyentes y los obstáculos que nos ha puesto en nuestros caminos nos han servido para fortalecer nuestro camino.
- En seguida quiero agradecer a la directora de la institución educativa particular STEPS GENIUS, quien nos ha abierto las puertas para realizar el estudio, del mismo modo a los estudiantes y padres quienes airosamente nos están permitiendo realizar el estudio.
- Del mismo modo a todos los docentes de la UDEA, de la especialidad de educación, quienes nos han aportado con su conocimiento.
- Finalmente, quiero agradecer a los amigos y amistades quienes de alguna forma nos alientan a continuar con el estudio.

INDICE

DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
INDICE DE TABLAS	x
INDICE DE FIGURAS	xi
RESUMEN	xii
ABSTRACT	xiii
CHINTI.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	15
CAPÍTULO I	17
TEMA, MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO.....	17
1.1. Tema, planteamiento y delimitación del problema	17
1.2. Pregunta e Hipótesis de investigación	19
1.2.1. Problema General.....	19
1.2.2. Problemas Específicos	19
1.2.3. Hipótesis General.....	19
1.2.4. Hipótesis Especifico.....	19
1.3. Objetivos y justificación de la investigación.	20
1.3.1. Objetivo General	20
1.3.2. Objetivo Especifico.....	20
1.3.3. Justificación Teórica	20
1.3.4. Justificación Práctica	21
1.3.5. Justificación Metodológica	21
1.4. Marco teórico	21
1.4.1. Estado de la cuestión.....	21
1.4.2. Bases teóricas de los juegos tradicionales	25
1.4.3. Bases teóricas de la inteligencia emocional.....	40
1.5. Marco teórico	47
1.5.1. Clasificación de la investigación	47
1.5.2. Matriz de operacionalización de variables.....	49
1.5.3. Población.....	52

1.5.4. Muestra y muestreo.....	52
1.5.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
1.5.6. Aspectos éticos	53
CAPITULO II.....	54
PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	54
2.1. Procesamiento y análisis de datos	54
2.2. Análisis de confiabilidad.....	54
2.3. Escala de baremo	56
2.4. Características de la muestra de estudio	56
CAPÍTULO III	58
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	58
3.1. Análisis cuantitativo.....	58
3.2. Prueba de hipótesis	65
3.2.1. Prueba de normalidad de los datos	65
3.3. Discusión de los resultados	69
CONCLUSIONES.....	73
RECOMENDACIONES	75
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	76
ANEXOS.....	81
Anexo A: Matriz de consistencia.....	82
Anexo B: Matriz de operacionalización de las variables	83
ANEXO C: Instrumento.	86
Anexo D: Permiso de consentimiento informado.....	98

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: <i>Matriz de operacionalización de las variables</i>	49
Tabla 2: <i>Confiabilidad de la ficha de observación</i>	54
Tabla 3: <i>Estadística de fiabilidad si se elimina un elemento</i>	55
Tabla 4: <i>Escala de baremo basado en percentiles</i>	56
Tabla 5: <i>Características etnográficas de los participantes en el estudio</i>	56
Tabla 6: <i>La inteligencia emocional pre test según su género</i>	58
Tabla 7: <i>La inteligencia emocional post test según genero</i>	58
Tabla 8: <i>Comparativo pre y post test de la inteligencia emocional</i>	59
Tabla 9: <i>Comparativo pre y post test del autoconocimiento</i>	60
Tabla 10: <i>Comparativo pre y post test del autocontrol emocional</i>	61
Tabla 11: <i>Comparativo pre y post test de la motivación</i>	62
Tabla 12: <i>Comparativo pre y post test de la empatía</i>	63
Tabla 13: <i>Comparativo pre y post test de la empatía</i>	64
Tabla 14: <i>Prueba de normalidad de los datos</i>	65
Tabla 15: <i>Prueba de rangos positivos pre y post test de la inteligencia emocional</i>	67
Tabla 16: <i>Prueba de hipótesis general</i>	68
Tabla 17: <i>Prueba de hipótesis específica 01, 02, 03, 04 y 05</i>	68

INDICE DE FIGURAS

Figura 1: <i>Pre y post test de la inteligencia emocional</i>	60
Figura 2: <i>Pre y post test del autoconocimiento emocional</i>	61
Figura 3: <i>Pre y post test del autocontrol emocional</i>	62
Figura 4: <i>Pre y post test de la motivación</i>	63
Figura 5: <i>Pre y post test de la empatía</i>	64
Figura 6: <i>Pre y post test de las habilidades sociales</i>	65
Figura 7: <i>Histograma de normalidad pre test de la inteligencia emocional.</i>	66
Figura 8: <i>Histograma de normalidad post test de la inteligencia emocional.</i>	66

RESUMEN

La investigación se realizó con la finalidad de determinar la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay-2025, la cual tuvo como metodología estudio de tipo aplicado, de nivel explicativo con un diseño preexperimental, lo que permitió medir la evaluación del antes y después en la inteligencia emocional de los niños, considerando como población de estudio a 40 niños de 3, 4 y 5 años de edad, de los cuales se tomó como muestra a 15 niños de 3 años, con un muestreo no probabilístico, considerando como técnica la observación y el instrumento se realizó la ficha de observación, con una fiabilidad del instrumento de 0.983, considerado una confiabilidad excelente, los resultados muestra en la inteligencia emocional a un inicio el 100% se encontraban en un nivel inicio, evidenciando un bajo desarrollo en la gestión de sus emociones. Sin embargo, después de la aplicación de las estrategias basadas en juegos tradicionales, se observa un cambio significativo, alcanzando un 80% en el nivel logrado, un 13% en el nivel proceso y solo un 7% han permanecido estar en un nivel inicio. Llegando a concluir con la influencia significativa de los juegos tradicionales sobre la inteligencia emocional, con un nivel de significancia de 0.001, el cual es menor a 0.05; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, vale decir que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay-2025.

Palabras clave: juegos, motricidad, coordinación, inteligencia, automotivación, empatía

ABSTRACT

The research was conducted to determine the influence of traditional games on the emotional intelligence of 3-year-old children at the Steps Genius Private School in Lircay in 2025. The methodology employed was an applied, explanatory study with a pre-experimental design, allowing for the measurement of the children's emotional intelligence before and after the intervention. The study population consisted of 40 children aged 3, 4, and 5 years, from which a sample of 15 three-year-old children was selected using non-probability sampling. The observation technique was used, and the instrument was an observation sheet with a reliability of 0.983, considered excellent. The results show that at the beginning of the study, 100% of the children's emotional intelligence was at a beginner level, demonstrating low development in managing their emotions. However, after the implementation of strategies based on traditional games, a significant change was observed, with 80% reaching the achieved level, 13% reaching the developing level, and only 7% remaining at the initial level. This led to the conclusion that traditional games have a significant influence on emotional intelligence, with a significance level of 0.001, which is less than 0.05. Therefore, the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, meaning that traditional games significantly influence the development of emotional intelligence in 3-year-old children at the Steps Genius Private Educational Institution in Lircay in 2025.

Keywords: games, motor skills, coordination, intelligence, self-motivation, empathy

CHINTI

Kay investigación nisqan ruwakurqa determinanapaq influencia tradicional pukllaykunapa inteligencia emocional kaqpi 3 watayuq wawakunapi I.E.P. Steps Genius, Lircay-2025 kaqmanta, mayqinchus metodología hina huk estudio tipo aplicado kaqwan karqa, nivel explicativo kaqwan huk diseño preexperimental kaqwan, mayqinchus permitirqa tupuyta evaluación ñawpaq chaymanta qipaman kay inteligencia emocional wawakunapi, qawaspa huk población estudio hina 40 wawakuna 3, 4 hinaspa 5 watayuq, chaymanta 15 warmakuna 3 watayuq muestra hina hapisqa karqaku, muestreo mana probabilístico nisqawan, qawariyta huk técnica hina qawaspa chaymanta instrumentumanta forma de observación ruwasqa, huk confiabilidad instrumentomanta 0,983, allin confiabilidad hina qawasqa, chay ruwasqakunam qawachin inteligencia emocionalpi qallariyninpi 100% karqaku huk nivel qallariypi, chaymi qawachin huk pisi wiñayninmi paykunaq sientekuyinkuta kamachiypi. Ichaqa, ñawpaqmantapacha pukllaykunapi sayariq estrategiakunaq churasqan qhepamanmi, huk hatun t'ikrayta rikukun, chaymi chayan 80% nisqaman chayasqanku nivelpi, 13% nisqaman chayan chay nivel de proceso nisqapi, 7%llataqmi qepakunku nivel de inicio nisqapi. Tukuchispaqa, ñawpaqmantapacha pukllaykunapa ancha riqsisqa influencianqa inteligencia emocional nisqapi, nivel de significación nisqawan 0,001, chaymi 0,05 nisqamanta pisi; chayraykun hipótesis alternativa nisqa chaskisqa kan, nulo nisqataqmi mana chaskisqachu, chaymi tradicional pukllaykunaqa anchata influyen 3 watayoq wawakunapi inteligencia emocional nisqa wiñayninpi I.E.P. Steps Genius, Lircay-2025 nisqapi.

Sapaq simikuna: pukllaykuna, motor yachay, kuskanchasqa, yuyay, kikinmanta kallpachakuy, khuyapayakuy

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la inteligencia emocional, viene a ser un tema de importancia en el desarrollo íntegro del niño, ya que permite identificar, comprender y manejar sus emociones, lo que facilita la convivencia y el aprendizaje social, en muchas escuelas se sigue favoreciendo el desarrollo cognitivo sobre el emocional, generando niños con dificultades para expresar sentimientos, controlar impulsos y empatizar con los demás, las problemáticas expuestas también se observa en la Institución Educativa Particular Steps Genius, ubicada en el distrito de Lircay, donde se ha detectado que hay niños de 3 años con poca expresión emocional, autorregulación y dificultades para relacionarse con sus compañeros.

Estudios han revelado que los juegos tradicionales son una herramienta pedagógica para desarrollar la inteligencia emocional en los niños. Cevallos (2023) demostró que los juegos tradicionales mejoran los niveles de percepción y control emocional, ya que fomentan la cooperación y la expresión afectiva. Asimismo, Rucoba (2023) encontró que los juegos tradicionales favorecen la autorregulación, el respeto a las reglas sociales y, por ende, el desarrollo socioemocional. Además, Quevedo (2024) determinó que la realización constante de juegos tradicionales fortalece la empatía y la interacción positiva en niños de educación inicial. Estos datos reafirman que el juego no solo despierta la creatividad, sino que también crea experiencias que contribuyen a su madurez emocional y social.

En tanto se ha planteado, como objetivo general: determinar la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. De la misma manera, como objetivos específicos se definieron: reconocer la incidencia de los juegos tradicionales en las dimensiones del autoconocimiento emocional, autocontrol emocional, motivación, empatía y habilidades sociales. En concordancia con ello, se planteó la hipótesis general: los juegos tradicionales impactan significativamente en la inteligencia emocional de niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay-2025.

La investigación fue de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y diseño preexperimental medido en un solo grupo pre y post test; para ello, la muestra estuvo compuesta por 15 niños de 3 años que participaron en un programa de 18 talleres de aprendizaje sobre los juegos tradicionales. Para la recolección de los datos se empleó una escala de inteligencia emocional validada y con alta fiabilidad ($\alpha = 0.983$), cuyos datos fueron analizados con el estadístico de Wilcoxon para contrastar las hipótesis.

El informe está estructurado en tres capítulos. En el Capítulo I, se aborda el planteamiento del problema, los objetivos, hipótesis, justificación y delimitación de la investigación. En el Capítulo II se aborda el marco teórico, los antecedentes, las bases conceptuales de los juegos tradicionales y la inteligencia emocional, la definición de términos. Finalmente, el Capítulo III describe la metodología de la investigación, especificando las variables, el tipo y diseño de investigación, la población, la muestra, las técnicas e instrumentos, y el procedimiento de análisis de datos.

CAPÍTULO I

TEMA, MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

1.1. Tema, planteamiento y delimitación del problema

A nivel mundial, los juegos tradicionales cada vez más se están dejando de practicar por los estudiantes, siendo visible el reemplazo por las preferencias del uso de la tecnología, como también el cambio en dinámicas sociales y la urbanización acelerada. Según un estudio global de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [Unesco] (2024), más del 70% de los niños en edad escolar prefieren juegos digitales antes que actividades lúdicas tradicionales, afectando directamente el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional. En América Latina, también se registran cifras similares, como también en Colombia se identificó que el 82% de los escolares desconocen los juegos ancestrales; por otro lado, Pertegal et al., (2020). El desinterés cultural no solo afecta la identidad y creencias, sino que incrementa los comportamientos de aislamiento y una baja interacción social. En consecuencia, esta problemática exige estrategias pedagógicas y políticas educativas que revaloricen el juego como herramienta de aprendizaje intercultural, promoción de la salud y fortalecimiento de los lazos sociales entre estudiantes.

A nivel nacional, de acuerdo con Jiménez-Tamayo et al., (2022), desataca claramente una problemática de pérdida de interés por los juegos tradicionales, teniendo de este modo que solo entre el 14% y el 26% de los estudiantes practican los diversos juegos tradicionales, los cuales son el juego del trompo, canica, salta sogas y la cometa. Dichos juegos son practicados, pero en una proporción baja; en consecuencia, a ello, se ha visto también que los estudiantes adoptan estilos de comportamiento donde el 51% de los estudiantes presentan una conducta agresiva y el 43% una conducta no agresiva, la cual indica que existe una falta de interacción social por parte de los estudiantes.

En la Institución Educativa Privada Steps Genius del distrito de Lircay, durante el año 2025 se ha notado que los niños de 3 años participan poco en los juegos tradicionales, lo cual afecta su desarrollo motor. Según lo observado, esta situación se debe a cinco causas principales. Primero, el uso frecuente de celulares y tablets ha reemplazado el interés por jugar con el cuerpo, lo que reduce su coordinación y los vuelve más inactivos. Segundo, muchos padres no valoran la importancia del juego tradicional en casa, lo que hace que los niños pierdan aún más el interés. Tercero, en la escuela se da más tiempo a actividades académicas que al juego libre, lo que limita

la creatividad y la capacidad de explorar. Cuarto, algunos docentes no han sido capacitados para usar los juegos tradicionales como parte de su enseñanza, lo que impide que se aprovechen en clase. Y quinto, la institución no cuenta con suficientes espacios adecuados para que los niños jueguen juntos, lo que afecta su forma de relacionarse. Esta realidad muestra la urgencia de tomar acciones que permitan recuperar los juegos tradicionales como parte del aprendizaje y del desarrollo integral en la etapa inicial.

A nivel mundial, la inteligencia emocional en estudiantes representa una importancia para lograr el éxito académico y la salud mental; sin embargo, los estudios evidencian deficiencias preocupantes en su desarrollo. Según la investigación internacional de Qualter et al., (2021), realizada con estudiantes de secundaria en Reino Unido, aproximadamente el 40% de los participantes mostraron niveles bajos de regulación emocional, lo cual se asoció significativamente con síntomas de ansiedad y bajo rendimiento escolar. De forma similar, Brackett et al., (2022), en un estudio aplicado en más de 75 escuelas públicas en Estados Unidos, hallaron que el 44% de los estudiantes evaluados presentaban dificultades para reconocer y manejar sus emociones, afectando negativamente su comportamiento y desempeño académico. Los resultados muestran que una parte importante de la población escolar carece de herramientas emocionales básicas para enfrentar los desafíos del entorno educativo.

A nivel nacional, la inteligencia emocional en estudiantes ha emergido como un factor crítico para el éxito académico y el bienestar personal, en especial en la educación de los estudiantes. Para Tovar y Núñez (2021), los estudiantes carecen de manejo emocional y el control de sus emociones debido a la falta de estrategias que sumen sus conocimientos; diversos estudios indican que una proporción significativa de estudiantes presenta niveles bajos o medios de la inteligencia emocional. Por otro lado, un estudio realizado en una universidad de Chanchamayo, Perú, encontró que el 34,57% de los estudiantes tenían un nivel bajo de la inteligencia emocional, mientras que el 41,98% presentaban un nivel medio (García et al., 2024).

En la I.E.P. Steps Genius de Lircay, en el año 2025, se ha observado que muchos niños de 3 años tienen dificultades para manejar sus emociones. Esta situación se debe a cinco causas principales. Primero, en casa no se habla mucho sobre lo que sienten, por eso los niños no saben cómo expresar lo que les pasa. Segundo, pasan bastante tiempo con celulares o pantallas, lo que hace que no aprendan bien a ponerse en el lugar de los demás. Tercero, no tener horarios ni rutinas claras en casa o en el aula provoca que se frustren con facilidad y les cueste esperar o calmarse.

Cuarto, no se les da suficiente tiempo para jugar o hacer actividades que les enseñen a compartir o resolver problemas con otros, lo que causa peleas o que prefieran jugar solos. Por último, hay poca comunicación entre los profesores y las familias sobre cómo se sienten los niños, lo que impide que se les ayude de manera constante. Todo esto afecta su forma de relacionarse y aprender en la escuela.

1.2. Pregunta e Hipótesis de investigación

1.2.1. Problema General

¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025?

1.2.2. Problemas Específicos

- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el autoconocimiento emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el autocontrol emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la motivación de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la empatía de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025?
- ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades sociales de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025?

1.2.3. Hipótesis General

Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.

1.2.4. Hipótesis Especifico

- Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en el autoconocimiento emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.
- Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en el autocontrol emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.
- Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en la motivación de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.

- Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en la empatía de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.
- Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en las habilidades sociales de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.

1.3. Objetivos y justificación de la investigación.

1.3.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.

1.3.2. Objetivo Especifico

- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el autoconocimiento emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el autocontrol emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motivación de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la empatía de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.
- Determinar la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades sociales de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.

1.3.3. Justificación Teórica

El presente estudio se sustenta en teorías del desarrollo infantil que reconocen el valor del juego como una herramienta fundamental para el crecimiento emocional. Desde un enfoque constructivista, se considera que los juegos tradicionales no solo permiten el desarrollo físico y social, sino que también fortalecen la inteligencia emocional al facilitar la expresión de sentimientos, la empatía y el control de emociones en contextos cotidianos. Esta investigación busca aportar al cuerpo teórico existente demostrando cómo los juegos propios de la cultura local pueden ser una vía efectiva para mejorar habilidades emocionales en la primera infancia, reforzando la conexión entre el saber popular y los marcos educativos actuales.

1.3.4. Justificación Práctica

Esta investigación es útil porque busca ayudar directamente a los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, quienes a veces tienen problemas para expresar lo que sienten o relacionarse con sus compañeros. Usar juegos tradicionales en el aula es una forma sencilla y divertida para que los niños aprendan a calmarse, compartir y entender a los demás. Además, puede servir de guía para que los profesores y los padres tengan nuevas ideas para apoyar a los niños en su día a día, usando juegos que ya son parte de nuestra cultura.

1.3.5. Justificación Metodológica

Este trabajo es necesario porque permitirá ver, de manera clara y directa, cómo los juegos tradicionales ayudan a los niños a mejorar sus emociones. Se observará cómo reaccionan los niños mientras juegan, qué sienten y cómo se comportan con los demás. Esto servirá para conocer mejor su forma de aprender y sentir, y también dará ideas para que otras escuelas usen los juegos como parte de su enseñanza. Así, se podrá aplicar lo aprendido en otros lugares con niños de la misma edad.

1.4. Marco teórico

1.4.1. Estado de la cuestión

1.4.1.1. Antecedentes internacionales

Cevallos (2023) según el artículo titulado “*Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en el sub nivel inicial 2*”, su propósito fue potenciar la inteligencia emocional en niños mediante juegos tradicionales; para ello, se empleó una metodología con enfoque cuantitativo y de tipo aplicada, bajo un diseño experimental, se tomó en cuenta a 19 niños como población y la muestra también incluyó a los mismos 19 niños; como técnica, se utilizó la observación y fichas de observación basadas en el test de inteligencia emocional de Mayer, los resultados reflejaron un aumento del 32,75% en la percepción emocional, del 36,84% en el uso de emociones, del 42,46% en la comprensión emocional y del 46,32% en el manejo emocional; la prueba de Wilcoxon, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 5%, confirmó mejoras significativas, permitiendo concluir que los juegos tradicionales fortalecieron la inteligencia emocional en niños de 4 años, elevando su nivel de intermedio a alto.

Caicedo (2021) de la tesis titulada “*Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón*”, su propósito fue elaborar una propuesta pedagógica fundamentada en juegos tradicionales para fortalecer la

expresión oral en niños; para lograr, se empleó una metodología con enfoque cualitativo de tipo aplicada, bajo un diseño no experimental; la población estuvo compuesta por todos los niños de la institución, tomando como muestra a 22 niños(as); como técnica se utilizó la observación y lista de chequeo, empleándose la cartilla pedagógica y la lista de chequeo para evaluar la expresión oral como instrumento; como resultado, se evidenció que los juegos tradicionales favorecen la expresión oral, fortalecen la comunicación, la interacción social y el desarrollo lingüístico en los niños; en conclusión, la implementación de juegos tradicionales impulsa la expresión oral, preserva la cultura y contribuye al desarrollo emocional y social de los niños.

Hernández (2022) perteneciente a la tesis titulada “*Juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio de niños de 4 años*”, su propósito fue examinar cómo los juegos tradicionales influyen en el desarrollo del equilibrio en niños; para ello, se empleó una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, bajo un diseño no experimental, considerando una población de 45 niños y una muestra de 40; como técnica, se utilizó la evaluación inicial y final mediante PBS, y como instrumento, una guía de juegos tradicionales junto con la escala de PBS; los resultados mostraron que los juegos tradicionales contribuyeron significativamente a mejorar el equilibrio en niños de 4 años, registrándose avances notables en todas las pruebas de equilibrio estático y dinámico, lo que evidenció un mayor control postural y estabilidad; en conclusión, los juegos tradicionales representan una herramienta efectiva para potenciar el equilibrio infantil, promoviendo el desarrollo motor y su integración en la educación inicial.

Pincay (2023) de la tesis titulada “*Juegos tradicionales y el afianzamiento de la identidad cultural en niños de 4 a 5 años*”, su propósito fue determinar la influencia de los juegos tradicionales en el fortalecimiento de la identidad cultural en niños; para ello, se empleó una metodología con enfoque cualitativo, de tipo aplicada, bajo un diseño no experimental, la población de estudio estuvo conformada por 17 personas y la muestra por 15 niños mediante un muestreo no probabilístico; como técnica, se utilizaron la entrevista, el focus group y la ficha de observación, y como instrumento, se aplicó un cuestionario de entrevista, una guía de focus group y una ficha de observación para recolectar información; los resultados indicaron que los juegos tradicionales contribuyen al fortalecimiento de la identidad cultural, aunque su implementación en el aula es limitada; la docente reconoce su importancia, pero no los emplea con regularidad; los niños muestran interés en estos juegos, aunque algunos desconocen ciertas tradiciones; se resalta la necesidad de integrarlos en la educación inicial para promover la identidad cultural,

concluyéndose que los juegos tradicionales son fundamentales en el desarrollo de la identidad cultural en niños de 4 a 5 años; su inclusión en el aula reforzaría el sentido de pertenencia y la interacción social; se recomienda su uso como estrategia pedagógica en educación inicial.

Pokhrel (2024) según la tesis titulada *“Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las habilidades artísticas de los niños del Centro de Educación Preescolar El Castillo del Saber San Juan de Pasto.”*, su propósito fue potenciar las habilidades artísticas a través de los juegos tradicionales con niños; para ello, se aplicó una metodología de enfoque cualitativo, de tipo aplicada y con un diseño no experimental; la población abarcó a todos los niños del centro educativo, tomando como muestra a 245 estudiantes; se empleó la observación y las entrevistas como técnicas, mientras que los instrumentos incluyeron registros de observaciones, entrevistas, bitácoras y diarios de campo; como resultado, el 100% de los niños manifestó interés en los juegos tradicionales, el 75% mejoró en expresión plástica y motricidad fina, el 60% avanzó en expresión corporal y lenguaje gestual; además, el 80% aumentó su confianza en la expresión artística, permitiendo concluir que los juegos tradicionales fortalecieron las habilidades artísticas, la creatividad y la motricidad infantil; se sugiere diversificar estrategias en música y teatro, así como involucrar a los padres en el aprendizaje.

1.4.1.2. Antecedentes nacionales

Quevedo (2024) de la tesis titulada *“Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 1371 – “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024”*, su finalidad consistió en identificar la influencia de los juegos tradicionales en la estimulación de la inteligencia emocional en niños; para ello, se empleó un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, a través de un diseño preexperimental, con 18 niños en la población de estudio y 10 como muestra, se utilizó la observación y la encuesta como técnicas, junto con la guía de observación y el cuestionario de escala pre y post test como instrumentos, y se evidenció que, luego de la intervención, se redujo en 20% el nivel bajo de autoconciencia, 40% en autorregulación, 30% en motivación, 20% en empatía y 40% en habilidades sociales, demostrando mejoras significativas en la inteligencia emocional; se concluye que el programa de juegos tradicionales benefició de manera positiva y notable el desarrollo de la inteligencia emocional, fortaleciendo la autoconciencia, la autorregulación y las relaciones interpersonales en niños de 5 años.

Rucoba (2023) perteneciente a la tesis titulada “*Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023.*”, El propósito fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional de los niños, para ello se empleó una metodología con enfoque cuantitativo de tipo básico bajo un diseño no experimental, la población de estudio estuvo conformada por 50 niños y se trabajó con la totalidad de ellos como muestra, como técnica se utilizaron la observación y la encuesta, así como fichas de observación y un test para evaluar la inteligencia emocional, los resultados evidenciaron una correlación general de 0.454 $p=0.001$, lo cual indica una incidencia del 21% en la inteligencia emocional; se identificaron correlaciones positivas moderadas en locomoción 0.367, lanzamiento 0.358 y pelota 0.372, por lo que se concluye que los juegos tradicionales mantienen una relación significativa con la inteligencia emocional de los niños; el fomento de actividades lúdicas en el aula fortalece competencias emocionales y sociales, por ello, integrarlas de manera sistemática favorece un mejor desempeño escolar.

Daza (2022) de la tesis titulada “*Los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa N.º 127-Huancavelica, 2020*”, el propósito fue determinar la relación entre los juegos tradicionales y la creatividad en la niñez; para ello se empleó una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, bajo un diseño correlacional no experimental; la población estuvo conformada por 124 niñas y niños, empleándose esta misma cantidad como muestra; la observación se utilizó como técnica y la lista de cotejo como instrumento; se evidenció una correlación elevada entre las variables juegos tradicionales y creatividad, lo que indica que al aumentar la práctica de juegos tradicionales también se incrementa el desarrollo de la creatividad en niñas y niños de 5 años, permitiendo concluir que la aplicación de estos juegos en el aula favorece de manera significativa la creatividad a dicha edad, demostrando una correlación alta entre ambas variables.

Cortijo (2021) perteneciente a la tesis titulada “*Los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial “La Alegría del Saber” N.º1661, Las Brisas – Nuevo Chimbote*”, la finalidad fue identificar cuáles son los juegos tradicionales que influyen en la socialización de los niños y niñas; para ello se aplicó una metodología cuantitativa de tipo aplicada, con un diseño no experimental transversal; la población de estudio incluyó a todos los niños de la institución y se seleccionaron 79 como muestra; la técnica empleada fue la observación directa, la encuesta y el análisis; el instrumento constó de un cuestionario de 28

preguntas para padres de familia y un registro anecdótico para analizar conductas; como resultado, la mayoría de niños de 4 y 5 años mostró un nivel medio de socialización, evidenciando porcentajes de 44% a 67% en habilidades de interacción, autoafirmación, expresión de emociones y conversación; en conclusión, los juegos tradicionales fomentan la interacción social y refuerzan significativamente la socialización infantil en sus distintas dimensiones.

Tarazona (2021) de la tesis titulada “*Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 408 Niño Jesús –del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021.*”, el propósito fue identificar la relación entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en la infancia, para lograrlo se empleó una metodología con enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, con un diseño correlacional no experimental, la población incluyó a todo el alumnado del centro educativo, y se seleccionaron 12 estudiantes como muestra, la técnica aplicada fue la observación directa, y la lista de cotejo se utilizó como instrumento para ambas variables; en cuanto a los resultados, en juegos tradicionales, el 50% alcanzó un nivel bajo, 41,7% medio y 8,3% alto, mientras que en motricidad gruesa, el 25% obtuvo nivel alto, 41,7% medio y 33,3% bajo, la correlación con equilibrio fue de 0,3115, con ritmo 0,0273 y con tonicidad 0,0306; de forma global, la correlación alcanza 0,1379 y se considera positiva muy baja, lo que demuestra un vínculo leve entre los juegos tradicionales y la motricidad gruesa; aunque débil, su aplicación sistemática podría impulsar el desarrollo motor, por lo que se recomienda fortalecer y diversificar su práctica en la educación inicial.

1.4.2. Bases teóricas de los juegos tradicionales

1.4.2.1. Definición de juegos tradicionales. De acuerdo con Ramos (2022), define que son actividades que se transmiten de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos, y aunque pueden experimentar transformaciones, mantienen su esencia; no están formalmente registrados en libros ni cuentan con un autor único, ya que emergen y se preservan en el ámbito popular, estando estrechamente vinculados a la identidad y cultura de una región o nacionalidad, lo que posibilita que se diversifiquen en su diseño, estructura y forma de participación según el contexto cultural.

Por otro lado Ovalle (2018) nos dice que los juegos tradicionales constituyen formas de recreación transmitidas de generación en generación, dado que se fundamentan en un arraigo profundo en la cultura popular y desempeñan un papel crucial en el desarrollo infantil; se practican en diversos entornos y comunidades, pues fomentan la socialización, estimulan la creatividad y

facilitan el aprendizaje mediante la exploración del entorno y la interacción entre niños; además, contribuyen al desarrollo de habilidades motoras, cognitivas y emocionales, ya que impulsan valores como la cooperación, el respeto y la convivencia; ejemplos de estas actividades son la gallinita ciega, la salta soga, la ronda de San Miguel y el juego del lobo, por lo que se mantienen como parte esencial del acervo lúdico de la infancia.

Asimismo García (2020), determina que los juegos tradicionales representan actividades lúdicas y espontáneas; surgen en el entorno comunitario y se transmiten de forma oral entre generaciones; estas prácticas impulsan el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas y emocionales; promueven el aprendizaje y la integración social mediante el juego; funcionan como vehículos de identidad cultural, preservando tradiciones y costumbres; reflejan la memoria colectiva del barrio y fortalecen los vínculos sociales

1.4.2.2. Características de los juegos tradicionales. Sánchez (2019) los juegos tradicionales poseen cualidades distintivas y esenciales en el desarrollo social y cultural de una comunidad; han sido heredados a lo largo del tiempo, lo que facilita la preservación de valores, la interacción entre niños y niñas y el refuerzo de la identidad cultural; asimismo, sobresalen por su sencillez y facilidad de acceso, además de no depender de la tecnología, lo que contribuye al crecimiento físico, cognitivo y emocional de quienes los practican.

Transmisión generacional. Se heredan de una generación a otra; conservan las costumbres y principios de una comunidad; mediante ellos, los niños asimilan las tradiciones de sus ancestros; su ejecución refuerza la conexión entre distintas edades.

Simplicidad de materiales. No necesitan tecnología ni materiales costosos; se practican con elementos simples como cuerdas, piedras o tizas, lo que permite su disponibilidad en cualquier contexto; la creatividad desempeña un papel fundamental en su desarrollo.

Fomento de la socialización. Se llevan a cabo en grupo; favorecen la socialización y el espíritu de equipo; permiten fortalecer las habilidades comunicativas y la colaboración; del mismo modo, consolidan el cumplimiento de las normas y una convivencia armoniosa.

Desarrollo de habilidades físicas y cognitivas. Abarcan tanto la acción física como el razonamiento estratégico, lo que favorece la coordinación y la destreza; además, impulsan la memoria y estimulan la creatividad, constituyendo un modo de aprendizaje que se disfruta a través del juego.

Diversión sin tecnología. No requieren de dispositivos electrónicos, lo que impulsa la imaginación y la actividad física; constituyen una alternativa saludable frente al entretenimiento digital y promueven el juego al aire libre.

Adaptabilidad a diferentes entornos. Pueden ser disfrutados en calles, plazas, patios o interiores, no necesitan instalaciones específicas; pueden realizarse en cualquier estación del año, son inclusivos para todos, independientemente del lugar.

Favorecen la memoria y la expresión oral. Diversos integran canciones, rimas o desafíos verbales que robustecen el lenguaje, puesto que estimulan la expresión oral y fomentan la creatividad; contribuyen al desarrollo de la capacidad para recordar y repetir secuencias.

Equidad e inclusión. Se pueden disfrutar por niños y niñas sin importar género, edad o habilidades; impulsan la igualdad en la participación y favorecen el respeto e integración de todos los jugadores.

Sentido de pertenencia y comunidad. Fomentan la preservación de las raíces culturales; además, consolidan los lazos con el entorno comunitario, permiten el intercambio de vivencias entre distintas generaciones y contribuyen a la continuidad de las costumbres locales.

Aprendizaje lúdico y educativo. Mediante las actividades lúdicas, los infantes adquieren normas, estrategias y valores; desarrollan competencias como la paciencia, el análisis de problemas y la capacidad de tomar decisiones; constituyen herramientas pedagógicas de gran eficacia.

1.4.2.3. Tipos de juegos tradicionales. De acuerdo con Vivo (2024), en su artículo publicado se describen quince juegos tradicionales que han permanecido vigentes con el paso del tiempo; estos fomentan la diversión y el desarrollo de diversas habilidades en los niños, además de ser una fuente de entretenimiento, favorecen el aprendizaje, la socialización y la actividad física; a continuación, se explicará cada uno de ellos junto con sus reglas y los beneficios que aportan a los participantes.

Rayuela o Sambori. Este juego tradicional fusiona destreza, agilidad y coordinación, además de facilitar que los más pequeños aprendan los números, se traza un diagrama en el suelo con casillas numeradas del uno al diez empleando tiza, los participantes lanzan una piedra plana hacia una de las casillas y deben recorrer el trayecto saltando en un pie en las casillas simples o utilizando ambos pies en las dobles, evitando pisar la casilla en la que la piedra se ha posado, si

pierden el equilibrio, tocan las líneas o la piedra se sale de los límites, pierden el turno, gana quien complete el recorrido sin equivocaciones, este juego posee orígenes históricos que se remontan desde el Renacimiento europeo hasta la Antigua Roma.

La comba o la cuerda. Se trata de un juego fácil y ameno que favorece la psicomotricidad y la coordinación, en el que se salta una cuerda que puede ser manejada por uno o varios niños; de manera individual se sostiene la cuerda por sus extremos y se hace girar sobre la cabeza y bajo los pies, sincronizando el salto con el movimiento para evitar tropezar; en grupo, dos personas hacen girar la cuerda mientras los demás saltan, pudiendo incorporarse y retirarse del juego en distintos momentos; si alguien tropieza se intercambia el rol con quien estaba girando la cuerda; el juego integra canciones tradicionales que aportan ritmo y diversión.

Tú la llevas o "tula" o pilla. Se trata de un juego de persecución en el cual se decide mediante sorteo quién asumirá primero el rol de perseguidor; el participante que tiene el "rol" se dedica a perseguir a los demás intentando tocarlos, y al lograrlo le comunica "tú la llevas" para que el tocado se convierta en el nuevo perseguidor; es fundamental que el jugador recién atrapado no pueda devolver de inmediato la "tula" al que lo atrapó, ya que el juego promueve la actividad física y la socialización, y carece de un ganador definido, concluyendo cuando los participantes se agotan.

El escondite. Un jugador, con los ojos cerrados, cuenta hasta un número predeterminado mientras los demás se ocultan; al concluir la cuenta, el buscador intenta localizar a los escondidos, y el primero en ser hallado será el siguiente en buscar; el último en ser descubierto se consagra como ganador de la ronda, puesto que este juego incentiva la estrategia, la rapidez y la habilidad para encontrar escondites eficaces.

El pañuelo. Se organizan dos equipos que se sitúan en filas paralelas a gran distancia, en el centro una persona sostiene un pañuelo y asigna un número a cada integrante de ambos grupos, al anunciar un número los jugadores designados corren hacia el centro para intentar agarrar el pañuelo y regresar a su línea sin ser interceptados por el rival, si consiguen hacerlo suman un punto para su equipo; de lo contrario, si son tocados el punto se adjudica al equipo contrario, este juego potencia la velocidad, la agilidad y la estrategia colectiva.

La goma. Dos jugadores sujetan una banda elástica alrededor de sus tobillos, conformando un rectángulo; el tercer participante ejecuta saltos y desplazamientos sobre la banda siguiendo una secuencia establecida, y conforme progresa el juego, la banda asciende desde los tobillos hacia las

rodillas y posteriormente a la cintura, lo que incrementa la dificultad, y este juego refuerza la coordinación, el equilibrio y la memoria secuencial.

Balón prisionero. Dos equipos se sitúan en extremos opuestos, el propósito consiste en eliminar a los jugadores adversarios arrojándoles una pelota; si reciben el impacto y no consiguen atrapar la pelota, quedan fuera, los jugadores eliminados pueden reubicarse detrás del campo contrario y continuar participando intentando impactar a los oponentes desde esa posición, gana el equipo que logra anular a todos los jugadores contrarios, este juego fomenta la agilidad, la estrategia y el trabajo en equipo.

Las chapas. Utilizando tapas de botellas, los participantes las customizan y las emplean para disputar carreras o desafíos de precisión; en las competencias se traza un circuito en el suelo y, de forma alterna, cada jugador impulsa su tapa con golpes de dedo intentando finalizar el recorrido con el menor número de intentos posible; este juego potencia tanto la destreza manual como la planificación estratégica.

La soga o tira y afloja. Dos grupos se enfrentan en un juego en el cual cada uno tira de un extremo opuesto de una cuerda, intentando arrastrar al rival hacia su propio lado o forzarlo a cruzar una línea marcada en el centro; esta competencia demanda fuerza física, coordinación y trabajo colaborativo, además de tácticas para sincronizar sus esfuerzos y superar al adversario.

Carrera de sacos. Cada concursante se coloca dentro de un saco que le cubre hasta la cintura y, al comienzo de la competición, debe avanzar dando saltos hacia la meta; el participante que primero cruce la línea de llegada resulta vencedor; esta actividad es típica en festividades y reuniones, fomenta la coordinación, el equilibrio y la resistencia física; además, proporciona momentos de alegría y entretenimiento.

La cuerda floja. Se traza una línea en el suelo que simboliza una cuerda floja; los participantes deben avanzar sobre ella mientras mantienen el equilibrio, imitando caminar sobre una cuerda auténtica; aquel que logre recorrer todo el trayecto sin desviarse de la línea será el ganador; esta actividad fomenta la estabilidad, la atención y las habilidades de coordinación motora.

El juego de la silla. Se disponen asientos en círculo, siendo uno menos que el total de participantes; mientras la música suena, los jugadores circulan alrededor de ellos y al detenerse la melodía deben ocupar un asiento de inmediato; el jugador que no logre encontrar uno queda eliminado y se retira un asiento en cada ronda.

La gallinita ciega. El juego consiste en vendar los ojos a uno de los participantes, quien debe tratar de atrapar a los otros jugadores que se desplazan a su alrededor; se le da unas vueltas antes de iniciar para confundirlo levemente, y mientras los demás se acercan o se alejan generando sonidos para distraerlo, deben evitar ser tocados; cuando el jugador vendado consigue atrapar a alguien, éste asume el rol de la nueva gallinita ciega, y el juego fomenta el desarrollo de los sentidos, la orientación espacial y la confianza entre los participantes.

Las canicas. Cada participante contribuye con una cantidad previamente acordada de canicas, y se delimita un círculo en el suelo en el que se colocan todas las canicas; de manera alterna, cada jugador arroja una canica desde el exterior del círculo con el fin de desalojar aquellas que se encuentren en su interior utilizando la fuerza de impacto de la canica lanzada; las canicas que consigue desalojar quedan en su poder; si no logra sacar ninguna, la canica lanzada permanece en el círculo y el turno se transfiere al siguiente jugador; al concluir el juego, gana quien haya acumulado la mayor cantidad de canicas, y este juego favorece el desarrollo de la puntería, la coordinación mano-ojo y la capacidad para elaborar estrategias.

1.4.2.4. Importancia de los juegos tradicionales. Rolandi (2024) los juegos tradicionales son fundamentales pues favorecen el crecimiento físico, intelectual y social; además conservan la herencia cultural y constituyen un factor esencial para la formación y desarrollo de niños integrales y bien adaptados socialmente; en esta línea Rolandi destaca que mediante dichos juegos los niños mejoran su coordinación motriz y condición física al realizar actividades como correr, saltar y lanzar; asimismo en el aspecto cognitivo, participar en ellos potencia la resolución de problemas, la estrategia y la creatividad, puesto que requieren comprender y ajustarse a reglas y dinámicas concretas.

Por otro lado García (2022), nos dice que los juegos tradicionales constituyen una estrategia lúdica fundamental para el desarrollo psicomotor de los niños, facilitando la mejora de su coordinación, equilibrio y habilidades motrices; además, incentivan la socialización, la creatividad y el aprendizaje cultural, dado que se transmiten a lo largo de las generaciones; representan herramientas didácticas que refuerzan la enseñanza en la educación inicial, promoviendo valores como la cooperación y el respeto; su sencillez y accesibilidad los hacen una opción efectiva para el aprendizaje infantil

Ardila (2022) los juegos tradicionales constituyen manifestaciones recreativas incluidas en el acervo cultural; facilitan la identificación de costumbres y tradiciones, al mismo tiempo

fortalecen la identidad cultural y potencian habilidades sociales; además dinamizan los procesos de aprendizaje en entornos educativos por su valor pedagógico; igualmente son esenciales para transmitir la herencia cultural y el patrimonio lúdico comunitario; fomentan la interacción social y el desarrollo integral de los estudiantes.

1.4.2.5. Beneficios de los juegos tradicionales

Ismoyo (2024) nos describe que los juegos tradicionales brindan diversos beneficios para la salud física, mental y social; mediante una revisión sistemática, los autores resaltan la relevancia de estas prácticas en el bienestar integral de las personas; a continuación, se presentan los principales beneficios identificados en su investigación:

1.4.2.5.1. Beneficios físicos

Optimización de la forma física; los juegos tradicionales requieren acciones como correr, saltar o lanzar, lo que refuerza tanto el sistema cardiovascular como el muscular; esto contribuye al mantenimiento de un peso adecuado y potencia la resistencia física, además promueven la práctica de actividad física desde la infancia.

El incremento de la actividad física reduce el sedentarismo y los riesgos vinculados, tales como la obesidad y las afecciones cardíacas; diversas investigaciones han comprobado que la práctica regular del juego mejora la salud metabólica, además favorece una circulación sanguínea más eficiente y la disminución del colesterol.

Se potencia la coordinación y el equilibrio, actividades tales como saltar la cuerda, girar el trompo o lanzar canicas demandan precisión y control motor; dicha exigencia refuerza la conexión entre el cerebro y los músculos, promoviendo una coordinación integral; resulta especialmente útil en niños y adultos mayores para prevenir caídas.

Impulso un modo de vida activo, en una era cada vez más digital, donde los juegos tradicionales se presentan como una opción saludable frente a pantallas y dispositivos; estimulan movimientos dinámicos que animan tanto a niños como a adultos a mantenerse en constante actividad; su práctica habitual combate el sedentarismo y promueve un entretenimiento activo.

1.4.2.5.2. Beneficios mentales y emocionales

Juegos tales como la rayuela o aquellos basados en roles invitan a los niños a explorar distintos escenarios y posibilidades, y al no depender de dispositivos tecnológicos se ven forzados a inventar y ajustar estrategias, lo que fortalece la creatividad y la habilidad para resolver problemas desde la infancia.

La unión de actividad física con interacción social en juegos tradicionales colabora para evitar la depresión y la ansiedad, ya que permite liberar tensiones y elevar el ánimo de forma natural, y asimismo refuerza la resiliencia y el bienestar psicológico a lo largo del tiempo.

Participar en actividades lúdicas tradicionales genera la segregación de endorfinas, sustancias químicas relacionadas con la sensación de alegría, lo cual contribuye a disminuir los niveles de ansiedad y a fomentar un mejor estado de ánimo, dado que estas dinámicas permiten a las personas desconectarse de sus inquietudes cotidianas.

Algunos juegos demandan comprender normativas, diseñar tácticas y actuar con prontitud, lo que estimula tanto la retentiva como la concentración; igualmente, juegos como el ajedrez o las damas desarrollan las destrezas intelectuales de quienes participan en ellos.

Alcanzar metas durante un juego genera una sensación de realización personal que refuerza la seguridad en sí mismo; de igual manera, superar retos en estos escenarios incrementa la percepción de logro, un aspecto crucial para consolidar la autoestima en niños y adolescentes.

1.4.2.5.3. Beneficios sociales

Fortalecimiento de habilidades sociales: Al participar en juegos grupales, los jugadores desarrollan habilidades para comunicarse, negociar y respetar turnos, lo que mejora la interacción con otros y promueve la empatía; la socialización mediante el juego es fundamental para reforzar las relaciones interpersonales.

Fomento del trabajo en equipo: Actividades como la cuerda o la soga requieren que los participantes sincronicen sus movimientos y trabajen juntos, lo que enseña a los niños a repartir responsabilidades y valorar el esfuerzo colectivo; de igual manera, promueven habilidades esenciales como la colaboración y el liderazgo.

1.4.2.5.4. Beneficios educativos y cognitivos

Estimulación del pensamiento crítico y la resolución de problemas: Juegos como el ajedrez o las damas requieren una profunda reflexión y estrategia; esto mejora la habilidad para tomar decisiones en situaciones de presión, además de fomentar el desarrollo de la lógica y el razonamiento matemático.

Fomento del aprendizaje a través del juego: Los juegos tradicionales brindan a los niños una manera entretenida y activa de aprender, mejorando habilidades como la motricidad, el conteo, el reconocimiento de patrones y la memoria, siendo una herramienta educativa útil sin necesidad de recursos tecnológicos.

1.4.2.5.5. Beneficios culturales

Conservación de la esencia cultural, dado que se transmiten de generación en generación, los juegos tradicionales perpetúan las costumbres locales, constituyen un medio para compartir la historia y los valores de una comunidad, y contribuyen a fortalecer la identidad y el sentido de pertenencia.

Fortalecimiento de los valores culturales y sociales, puesto que cada juego tradicional incorpora normas y dinámicas que evidencian la ética de una sociedad, a través de su práctica se aprenden valores como la honestidad, el respeto y la perseverancia, y funcionan como un mecanismo natural para transmitir principios fundamentales a las nuevas generaciones.

1.4.2.5.6. Impacto en la calidad de vida

Mayor alegría y bienestar: el acto de jugar fomenta la risa, la conexión social y el placer, lo cual potencia el equilibrio emocional; quienes se dedican al juego de forma habitual disfrutan de un día a día más pleno, ya que representa un método sencillo y natural para elevar el ánimo y mitigar el estrés.

Fortalecimiento de la convivencia entre generaciones: los juegos tradicionales facilitan la participación conjunta de niños, adultos y personas mayores, puesto que ello consolida los vínculos intergeneracionales y origina recuerdos compartidos; además, promueve el respeto mutuo y la transferencia de saberes entre diversas edades.

1.4.2.5.7. Influencia de los juegos en la educación

Kapp (2012) sostiene que incorporar aspectos de juego en el ámbito educativo transforma el aprendizaje en algo más dinámico e interesante; las dinámicas lúdicas incrementan la motivación, promueven una mayor participación y mejoran la retención de la información; adicionalmente, se resalta que la gamificación impulsa tanto la creatividad como el razonamiento crítico; este enfoque se adapta a diferentes formas de aprender y, al implementarse en contextos educativos formales o en programas de capacitación, brinda métodos innovadores para captar la atención de los estudiantes de manera eficiente.

Por otro lado según Muñoz (2024), los juegos tecnológicos impactan notablemente en la educación, fomentan el desarrollo cognitivo de los estudiantes y funcionan como recursos didácticos accesibles; además, incrementan la motivación y favorecen el aprendizaje interactivo, permitiendo que los jóvenes apliquen sus conocimientos en situaciones reales; no obstante, es fundamental regular su uso para prevenir consecuencias adversas como la dependencia y

afectaciones a la salud; el desafío radica en lograr un balance entre su aplicación educativa, social y clínica para potenciar sus beneficios en la formación académica.

Asimismo, Alcívar (2023) nos dice que utilizar juegos es una estrategia eficaz para enseñar matemáticas en educación básica, ya que ayuda a incrementar la motivación y el interés de los estudiantes; a través de dinámicas recreativas, los alumnos pueden comprender mejor los conceptos matemáticos y fortalecer sus habilidades cognitivas de manera más activa; además, se señala que la gamificación permite un aprendizaje más interactivo, lo que facilita la memorización de los contenidos y el desarrollo del pensamiento lógico; sin embargo, es importante que su aplicación se ajuste a las necesidades del alumnado y a los objetivos educativos.

1.4.2.6. Didáctica de los juegos tradicionales. Según Ardila (2022), la didáctica se destaca su importancia educativa como medio para reforzar la identidad cultural y optimizar el aprendizaje en entornos escolares; mediante la interacción social y la herencia generacional, estos juegos facilitan la formación del conocimiento y el fortalecimiento de habilidades sociales; asimismo, la incorporación de los juegos tradicionales en el ámbito escolar debe vincular los conocimientos locales con el plan de estudios, fomentando su adopción y permanencia en la comunidad.

Asimismo Cáceres (2020) nos menciona que los juegos tradicionales pueden utilizarse como un recurso metodológico en la enseñanza de las matemáticas; esto permite fortalecer el aprendizaje significativo y estimular la motivación en los niños, no obstante, se advierte que los docentes tienden a emplearlos únicamente como actividades recreativas, sin una planificación didáctica bien definida, su correcta aplicación puede fortalecer competencias matemáticas y fomentar una mejor interacción social entre los estudiantes.

En otro contexto, Sarmiento (2008) nos describe que la enseñanza de los juegos tradicionales en las escuelas facilita la conexión entre la cultura y la fantasía infantil, al mismo tiempo que promueve la transmisión de valores, las interacciones sociales y el aprendizaje significativo; estos juegos funcionan como un medio que une la cultura infantil con la educación formal, permitiendo a los niños reinterpretar su realidad mediante el juego; adicionalmente, fomentan la creatividad y preservan la memoria colectiva, lo que contribuye a salvaguardar el patrimonio cultural en el contexto educativo.

1.4.2.7. Juegos tradicionales como estrategia. Truco (2022) se señala que los juegos tradicionales constituyen estrategias fundamentales para un aprendizaje activo y participativo; estas actividades lúdicas impulsan a los estudiantes, estimulando la creatividad y promoviendo el

trabajo en equipo en el aula; adicionalmente, facilitan la integración de contenidos teóricos y prácticos, fortaleciendo la cohesión social y familiar; se ponen de manifiesto como herramientas que potencian tanto las habilidades cognitivas como las emocionales, creando un entorno educativo dinámico y enriquecedor.

Asimismo De la Rosa (2024) nos describe que los juegos tradicionales se interpretan como una estrategia didáctica que fusiona la cultura con el proceso educativo, estimulando tanto el entusiasmo como la implicación activa de los estudiantes; funcionan como un medio para fortalecer habilidades sociales, físicas y mentales, favoreciendo un aprendizaje con propósito; su incorporación dinamiza el entorno escolar, incrementa los logros académicos y facilita la conexión entre diferentes conocimientos; igualmente, se resalta la importancia de enlazar el juego con la enseñanza estructurada para enriquecer la vivencia escolar.

En otro contexto según la UNICEF (2018), se considera que incluir los juegos tradicionales en la educación preescolar constituye una estrategia clave para mejorar las experiencias lúdicas del aprendizaje; se menciona que estas dinámicas permiten que los niños establezcan conexiones con su herencia cultural y potencien sus capacidades sociales, cognitivas y emocionales; se destaca que integrar estas actividades contribuye a consolidar las relaciones entre el ámbito escolar, familiar y comunitario; se señala que mediante sesiones diseñadas específicamente se fomenta un entorno de aprendizaje con relevancia y significado.

1.4.2.8. Instrucciones de los juegos tradicionales. Betancourt (2022), sostiene que las directrices de los juegos tradicionales tienen como objetivo conservar la esencia cultural y la identidad de las comunidades; se describen de manera práctica y precisa, especificando insumos, normas y procedimientos para jugar, lo que facilita su transmisión a las generaciones futuras; asimismo, subraya que cada juego refleja tradiciones antiguas y simbolismos característicos de la diversidad mexicana; la guía promueve la recreación, el fortalecimiento del lazo familiar y el respeto hacia las prácticas originarias.

Martí (2006) el autor enfatiza que las directrices de los juegos tradicionales representan una cultura en constante evolución, que se transmite de manera oral y se transforma a partir de la experiencia colectiva; él sostiene que las normas difieren según la región y el tiempo, por lo que cada generación puede aportar su impronta creativa y preservar el patrimonio popular; asimismo, subraya que tales pautas versátiles favorecen la integración social y la identidad comunitaria, ya que convierten cada partida en un ejercicio de memoria y tradición.

1.4.2.9. Teoría de los juegos tradicionales. La teoría que también explica el valor educativo de los juegos tradicionales es la Teoría del Aprendizaje Social de Bandura (1986). Según esta teoría, los niños aprenden observando, imitando y modelando el comportamiento de los demás dentro de su entorno, en el contexto de los juegos tradicionales, esta teoría se aplica cuando los niños observan cómo juegan sus compañeros, aprenden las reglas, copian conductas positivas como compartir, respetar turnos o resolver conflictos, y repiten esas acciones en situaciones similares, en tanto los juegos se convierten en una herramienta poderosa para que los niños adquieran habilidades sociales y emocionales, desarrollen el autocontrol, la empatía y la cooperación, no solo por instrucción directa, sino por la observación activa y la práctica vivencial con sus pares.

1.4.2.10. Dimensiones los juegos tradicionales

1.4.2.10.1. Juegos para esquema corporal. De acuerdo con Fernández (2009), El desarrollo del esquema corporal se potencia a través del juego, permitiendo a los niños identificar su cuerpo en relación con el espacio y los objetos que los rodean, mediante dinámicas recreativas, los pequeños incrementan su destreza motriz, equilibrio, lateralidad y orientación espacial, de acuerdo con el autor, el juego representa una herramienta clave para consolidar el esquema corporal al facilitar la integración de las diferentes partes del cuerpo y su interacción con el entorno, lo que favorece tanto el progreso psicomotor como la autonomía infantil.

Conocimiento del propio cuerpo: Por medio de actividades de percepción sensorial y exploración, los niños desarrollan la habilidad de distinguir y denominar las distintas partes de su cuerpo, además de identificar sus funciones y movimientos, dinámicas como "Simón dice" o el uso de reflejos en espejos les ayudan a tomar conciencia de su esquema corporal, impulsando tanto su desarrollo psicomotor como su interacción con el entorno.

Lateralidad y coordinación motriz: La dominancia lateral es crucial para el control corporal y la precisión de los movimientos, las actividades como lanzar y recoger objetos con una mano específica, participar en carreras de relevos o realizar ejercicios en circuitos motores promueven el desarrollo de la lateralidad, fortalecen la coordinación motriz tanto fina como gruesa, además de permitir que los niños afiancen el uso automático de su lado predominante y potencien un desarrollo motor equilibrado.

Orientación espacial y temporal: Las actividades lúdicas que requieren desplazarse, modificar la dirección o ritmo, como el juego de la rayuela, el escondite o el seguimiento de

trayectorias establecidas, contribuyen al desarrollo de la percepción del espacio y el tiempo en los niños, lo que les permite identificar su posición en el entorno, calcular distancias y anticipar movimientos, habilidades clave para gestionar su cuerpo y realizar sus actividades diarias de manera eficiente

1.4.2.10.2. Juegos para equilibrio. De acuerdo a Villafuerte (2019) los juegos destinados al equilibrio motriz son actividades recreativas que buscan mejorar la capacidad de mantener y controlar la postura del cuerpo, tanto en reposo como en movimiento; según el autor, estos juegos ayudan a mejorar la estabilidad corporal a través de desafíos motores que involucran desplazamientos, cambios de postura y control de la coordinación; son esenciales en la educación infantil, ya que refuerzan la motricidad gruesa, la conciencia corporal y la seguridad en los movimientos del niño, promoviendo su desarrollo integral.

Tipos de equilibrio en los niños: El equilibrio motriz se clasifica en dos tipos fundamentales: uno estático y otro dinámico; el equilibrio estático permite a los niños conservar una postura firme sin moverse, como al estar de pie sobre un solo pie; en contraste, el equilibrio dinámico se refiere a la habilidad de controlar el cuerpo mientras está en movimiento, como al caminar sobre una cuerda o saltar con un pie; ambos son esenciales para el desarrollo físico y la independencia en la infancia.

Materiales didácticos utilizados en los juegos de equilibrio: Con el fin de promover el equilibrio, se recurren a varios elementos como cuerdas, aros, pelotas y bancos de equilibrio, los cuales contribuyen a que los niños mejoren su coordinación y estabilidad a través de actividades divertidas y planificadas, además, se pueden utilizar materiales reciclados como botellas y bloques de madera, ajustados a las necesidades de la educación infantil, el uso de una variedad de recursos enriquece la experiencia motriz y recreativa de los niños.

Estrategias metodológicas para fortalecer el equilibrio motriz: Las técnicas incluyen actividades que se pueden hacer tanto solas como en grupo, las cuales ayudan a mejorar el control del cuerpo y el equilibrio, como caminar sobre líneas trazadas en el suelo, mantenerse de pie sobre una pierna o mover objetos sin perder la postura, estas acciones van mejorando poco a poco el equilibrio, además, se van incorporando desafíos que se vuelven más complicados con el tiempo, todo con el objetivo de potenciar las habilidades motoras de los niños, al combinar juego con la enseñanza de movimientos, se apoya su desarrollo en diferentes aspectos.

1.4.2.10.3. Juegos para control postural. De acuerdo con Villaquirán (2024), el control postural es la habilidad que tiene el cuerpo para mantener y ajustar su postura cuando enfrenta diferentes estímulos, lo que ayuda a conservar el equilibrio y la estabilidad tanto al movernos como al estar quietos; este concepto es clave en el deporte, porque influye de forma directa en el rendimiento, previene lesiones y mejora la ejecución de los movimientos técnicos.

Relación entre la estabilidad lumbo-pélvica y el control postural: Tener un core estable es clave para mantener una buena postura, ya que ayuda a que la columna, la pelvis y los tobillos estén bien alineados, además, cuando el core es fuerte, se distribuyen mejor las cargas, evitando que otros músculos tengan que compensar, lo que no solo mejora el rendimiento en el deporte, sino que también reduce las probabilidades de sufrir lesiones.

Déficit en la resistencia muscular del core: En las pruebas de estabilidad, tanto en la posición de puente prono como lateral, se notó que los músculos lumbo-pélvicos no tenían la suficiente resistencia, lo que demuestra que los músculos estabilizadores no se activan correctamente, lo que afecta la postura y el control del movimiento, ya que, sin una buena resistencia muscular, el cuerpo se vuelve más vulnerable a desbalances y lesiones.

Asimetrías posturales y riesgo de lesión: Se detectaron algunas diferencias en la alineación del calcáneo (hasta $8,36^\circ$), escoliosis leve ($<10^\circ$) y una cifosis de menos de 30° , estas pequeñas irregularidades pueden generar compensaciones en los músculos que afectan la forma en que el cuerpo se mueve; con el tiempo, esto puede aumentar el riesgo de lesiones en las articulaciones y disminuir el rendimiento de los deportistas.

1.4.2.10.4. Juegos de coordinación. Según Angulo (2023), estas destrezas se fomentan principalmente durante la infancia y adolescencia, puesto que activan conexiones sinápticas que influyen en la toma de decisiones y la realización de acciones voluntarias, igualmente, estos juegos promueven movimientos coordinados y simétricos, lo cual mejora la concentración y la eficacia en la ejecución motriz.

Impacto de los Juegos Tradicionales en la Coordinación Motriz: El estudio muestra que los juegos tradicionales incrementan de manera notable la coordinación motriz en los niños, mediante actividades como saltar la cuerda o jugar a la rayuela, los niños mejoran sus habilidades de equilibrio, ritmo y agilidad, las cuales son fundamentales para su desarrollo motor.

Importancia de la Educación Física y los Juegos en la Infancia: La educación física con juegos tradicionales no solo ayuda a los niños a mejorar sus habilidades motrices, también les

permite interactuar más entre ellos y disfrutar de la cultura del juego, fomenta valores como el trabajo en equipo, la disciplina y la capacidad de superar retos físicos.

1.4.2.10.5. Juegos de desplazamiento. De acuerdo con Parolini (2023), los juegos de desplazamiento implican que los participantes utilicen su habilidad para desplazarse de un lugar a otro mediante acciones como correr, saltar, caminar o ejecutar otras tareas motrices; estas actividades promueven el fortalecimiento de capacidades como la velocidad, la resistencia y la agilidad; habilidades cruciales para gestionar el movimiento en el espacio; además, suelen integrar dinámicas como persecuciones, carreras e interacciones físicas entre los jugadores.

Juegos de velocidad: Los juegos de velocidad tienen como propósito optimizar la capacidad de los participantes para moverse con rapidez; se centran en actividades que requieren recorrer distancias a gran velocidad, como carreras o dinámicas de persecución; además, fomentan el desarrollo de reflejos ágiles y una mejor coordinación, contribuyendo al incremento de la velocidad en diferentes escenarios deportivos o recreativos.

Juegos de resistencia: Los juegos de resistencia buscan optimizar la habilidad del cuerpo para sostener esfuerzos físicos durante tiempos prolongados; mediante actividades como carreras extensas o dinámicas de persecución, los individuos potencian su resistencia tanto cardiovascular como muscular; además, estos juegos son cruciales para robustecer el sistema cardiovascular y favorecer la agilidad en trayectos prolongados.

Juegos de saltos: Los juegos de saltos desempeñan un papel clave en el desarrollo de la agilidad, la fuerza y la coordinación en los movimientos realizados al saltar; los participantes se dedican a superar obstáculos, elevarse sobre distintas superficies o alcanzar alturas determinadas, fortaleciendo tanto los músculos inferiores como el control general del cuerpo; estas actividades también promueven la flexibilidad y mejoran la capacidad de respuesta frente a cambios rápidos en la dirección o las características del terreno.

1.4.2.10.6. Juegos de coordinación óculo-manual. De acuerdo con Angulo (2023), Los juegos que implican coordinación entre la vista y las manos demandan la integración de ambos sentidos; estas actividades contribuyen al desarrollo de la habilidad manual y la exactitud en tareas como la escritura, el dibujo o el manejo de objetos; además, desempeñan un papel crucial en la formación de destrezas motoras finas en los niños, mientras que su práctica constante promueve tanto la agilidad física como la atención visual y la capacidad de concentración.

Juegos para la mejora de la motricidad fina: Los juegos enfocados en el desarrollo de la motricidad fina se centran en estimular los movimientos precisos de las manos y los dedos; mediante actividades como manejar lápices, tijeras o manipular pequeños objetos, los niños fortalecen habilidades de destreza y precisión, las cuales son fundamentales para realizar tareas diarias como escribir o vestirse.

Actividades de integración sensorial: Las dinámicas de integración sensorial fomentan que los niños sincronicen y procesen estímulos provenientes de sus sentidos; estas actividades interrelacionan la vista, el tacto y el movimiento, logrando que el cerebro aprenda a estructurar y reaccionar de forma eficiente a los datos sensoriales, optimizando la percepción y la ejecución motriz.

Juegos para diferentes rangos de edad: Las actividades que desarrollan la coordinación óculo-manual se ajustan según las etapas de desarrollo de cada edad; para los niños más jóvenes, se emplean tareas básicas como apilar bloques; en cambio, para los mayores, se incluyen desafíos más avanzados como la escritura o el armado de rompecabezas, promoviendo así el desarrollo de habilidades motoras.

1.4.3. Bases teóricas de la inteligencia emocional

1.4.3.1. Definición de Inteligencia. Goleman (1995), determina como la inteligencia emocional se compone de cinco habilidades principales: identificar las emociones propias, gestionarlas de manera adecuada, mantener una motivación interna, percibir las emociones ajenas mediante la empatía y fortalecer las capacidades para interactuar eficazmente en las relaciones interpersonales; estas habilidades permiten a las personas tomar decisiones más adecuadas, favorecer su bienestar y desenvolverse con éxito en diversos aspectos de la vida.

Por otro lado, Pérez (2020), dice que la inteligencia emocional es la habilidad de identificar nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de gestionar correctamente las emociones, tanto en nosotros como en nuestras interacciones, esta capacidad nos permite comportarnos de manera adecuada según las circunstancias, Goleman afirma que el desarrollo de la inteligencia emocional es crucial para llevar una vida plena, ya que nuestras emociones afectan cómo reaccionamos y actuamos frente a diferentes situaciones.

Finalmente Mark (2017), determina que la inteligencia emocional comprende la habilidad para reconocer tanto nuestras propias emociones como las de los demás; además, incluye la capacidad de automotivarnos y de manejar eficazmente las emociones dentro de nosotros mismos

y en nuestras interacciones sociales; esta destreza favorece comportamientos adecuados según cada contexto; Goleman afirma que el fortalecimiento de la inteligencia emocional resulta vital para disfrutar de una vida plena, ya que nuestras emociones influyen significativamente en cómo reaccionamos y actuamos frente a diversas circunstancias

1.4.3.2. La emoción. Según De la Cruz (2020), las emociones son procesos tanto biológicos como cognitivos que influyen directamente en la capacidad del individuo para adaptarse a diversas circunstancias; estas resultan esenciales para responder a situaciones que puedan representar peligro, pérdida o incluso beneficio; adicionalmente, las emociones pueden dividirse en dos tipos, siendo positivas aquellas que generan sensaciones agradables y negativas las que producen incomodidad.

Del mismo modo Extremera (2004), nos menciona que las emociones son esenciales dentro del concepto de inteligencia emocional, dado que influyen en cómo las personas interpretan y responden a las experiencias que enfrentan; no se limitan a reacciones automáticas ante determinados estímulos, sino que se convierten en componentes clave de los procesos decisionales y de las interacciones sociales; de acuerdo con los autores, la inteligencia emocional se refiere a la capacidad de identificar, comprender y gestionar tanto las emociones propias como las de los demás, lo cual contribuye a manejar de forma eficaz los estados emocionales; esta habilidad para regular las emociones es crucial para adaptarse a los desafíos, realizar elecciones adecuadas y fomentar vínculos interpersonales positivos.

Finalmente Santos (2014), describe que las emociones representan reacciones tanto psicológicas como físicas que surgen ante estímulos internos o externos, ya que implican la percepción, el análisis y la expresión de los sentimientos, además generan cambios significativos en la conducta, el pensamiento y los procesos fisiológicos, puesto que resultan indispensables para la adaptación al entorno, igualmente son fundamentales en la toma de decisiones, en las interacciones sociales y en la estabilidad emocional, por lo tanto, se relacionan con experiencias diversas que varían desde las más intensas hasta las más leves, logrando impactar de manera considerable la dimensión emocional de cada individuo.

1.4.3.3. La inteligencia emocional. De acuerdo con Greenberg (2000), se determina la inteligencia emocional implica la capacidad de percibir, comprender y manejar las propias emociones, del mismo modo permite identificar y responder adecuadamente a las emociones de los demás, por lo que desarrollar estas habilidades facilita la regulación de los sentimientos y su

integración con el razonamiento, además contribuye a mejorar la toma de decisiones y la calidad de las relaciones interpersonales, mediante el autoconocimiento emocional, la gestión del estrés y la empatía es posible fortalecer los vínculos personales y alcanzar un equilibrio emocional estable, en consecuencia este concepto resulta fundamental para el bienestar psicológico y la adaptación social.

Asimismo González (2020), define que la inteligencia emocional implica identificar y manejar nuestras emociones para prevenir la desconexión o el bloqueo emocional; la autora enfatiza que reprimir los sentimientos o ejercer un control excesivo sobre ellos puede comprometer nuestra efectividad en el presente; modular emociones intensas, afrontar los temores y superar la tristeza contribuye a desarrollar una regulación emocional equilibrada; asimismo, subraya la relevancia de identificar patrones emocionales como la evitación, la rumiación o la hipersensibilidad; mediante estrategias adaptativas, es factible modificar la forma en que afrontamos los días difíciles.

De igual manera Cervantes (2020), puntualiza que la inteligencia emocional es la habilidad de identificar, regular y manifestar de forma adecuada las propias emociones, asimismo, implica comprender y reaccionar ante los sentimientos ajenos, no consiste únicamente en contener las emociones, sino en administrarlas de manera que no generen perjuicios ni influyan negativamente en los demás, además, requiere fortalecer competencias como la empatía, el dominio personal y la gestión emocional para favorecer el bienestar, su correcta aplicación facilita la resolución de conflictos y la toma de decisiones más acertadas, por ello, es una capacidad esencial tanto en la esfera personal como en la profesional, particularmente en el ámbito educativo.

1.4.3.4. Componentes de inteligencia emocional. Según el artículo Educa (2025), la inteligencia emocional abarca cinco aspectos esenciales que afectan tanto la manera en que controlamos nuestras emociones como la forma en que interactuamos con los demás; estos elementos son el conocimiento personal de las emociones, el control emocional, la capacidad de empatizar, la motivación interna y las destrezas sociales, los cuales exploraremos con mayor profundidad enseguida.

Autoconocimiento emocional. Este elemento aborda la habilidad de identificar y comprender las emociones propias; conlleva estar atentos a cómo experimentamos diferentes sentimientos en diversas circunstancias y cómo estas emociones pueden afectar nuestras acciones y elecciones.

Autorregulación emocional. La facultad de gestionar y regular nuestras emociones de forma efectiva radica en expresarlas de manera adecuada y acorde a la circunstancia; lejos de suprimirlas, fomenta una expresión equilibrada que permite evitar reacciones precipitadas y mantener la serenidad en situaciones estresantes o de confrontación.

Empatía. La empatía implica colocarse en la perspectiva de los demás y entender sus sentimientos; facilita la interpretación de las señales emocionales ajenas, lo que permite reaccionar de forma adecuada, promoviendo vínculos más sólidos y armoniosos.

Motivación. Este elemento se vincula con la habilidad de mantener la motivación para cumplir objetivos, aun ante obstáculos; exige adoptar una mentalidad optimista, perseverar y hallar gratificación en los éxitos individuales.

Habilidades interpersonales. Son las habilidades requeridas para relacionarse de manera efectiva con otras personas, abarcan la comunicación asertiva, la habilidad para colaborar en equipo, la resolución de conflictos y el fomento de relaciones saludables.

1.4.3.5. Habilidades de la inteligencia emocional. Bradberry (2009) se destacan diversas capacidades relacionadas con la inteligencia emocional que resultan esenciales tanto en el ámbito personal como en el profesional, entre las cuales se encuentran el conocimiento de uno mismo, la gestión personal, la inspiración interna, la capacidad de ponerse en el lugar del otro y las destrezas interpersonales, todas ellas influyen significativamente en el crecimiento emocional y en las conexiones que establecemos con quienes nos rodean.

Autoconciencia. Identificar y comprender tus propias emociones representa el fundamento esencial para cultivar la inteligencia emocional, este autor destaca la relevancia de reconocer los estados emocionales con el propósito de administrarlos de manera adecuada.

Autocontrol. La destreza para controlar emociones e impulsos de manera adecuada, promoviendo reacciones conscientes y responsables, con el objetivo de minimizar respuestas impulsivas que puedan generar efectos negativos en distintas situaciones.

Motivación. Resalta la importancia de gestionar las propias emociones para mantener el enfoque en metas a largo plazo, evitando que sentimientos negativos como la frustración y la desesperanza interfieran con el progreso.

Empatía. Aunque la capacidad empática es clave para interpretar las emociones de los demás, subraya que también tiene relevancia esencial en el fortalecimiento de vínculos interpersonales y en la toma de decisiones meditadas.

Habilidades sociales. Las destrezas sociales resultan imprescindibles para fomentar interacciones positivas, ya que facilitan la creación de vínculos sólidos y armónicos, además, estas habilidades contribuyen significativamente a influir de manera efectiva en el entorno social y profesional.

1.4.3.6. Emociones básicas del ser humano. De acuerdo con Ekman (1992), las emociones primordiales son esenciales y universales en la vivencia humana, entre ellas se encuentran la dicha, la pena, el pavor, el sobresalto, la furia y la repulsión, todas cuentan con un fundamento biológico que se expresa de manera similar en diversas culturas y a continuación se examinará cada una de estas emociones con mayor profundidad.

Felicidad. El júbilo es una sensación positiva que proviene de momentos agradables o de logros individuales, está vinculado con el placer y la plenitud, su expresión facial muestra una sonrisa auténtica que involucra tanto los ojos como los labios, es una emoción que tiene presencia en todas las culturas.

Tristeza. El sentimiento de aflicción aparece frente a la ausencia o el sufrimiento, desempeña una función adaptativa que permite gestionar el dolor, se refleja mediante el descenso de los hombros, cejas y labios, fomenta la búsqueda de apoyo en los demás y es algo universal en todas las culturas, esta sensación ayuda a afrontar tanto las pérdidas como las desilusiones.

Miedo. El miedo se desencadena ante situaciones de riesgo o peligro, activando al organismo para reaccionar mediante el enfrentamiento o la evasión, se evidencia en la mirada fija, las cejas elevadas y la tensión en los labios, resulta crucial para la supervivencia y se encuentra de manera universal en todas las sociedades, siendo una emoción que contribuye a prevenir amenazas.

Sorpresa. La sorpresa aparece frente a situaciones inesperadas, sean estas favorables o desfavorables, su expresión incluye cejas levantadas junto con la boca abierta, es una emoción momentánea que potencia nuestra atención para interpretar aquello que no anticipábamos, esta reacción está presente en todas las culturas.

Ira. La ira se presenta al percibir una frustración o una injusticia, está vinculada con el deseo de remediar la situación, se manifiesta mediante expresiones como el fruncimiento de las cejas, el entrecerrar de los ojos y la presión en los labios, permite canalizar energía para enfrentar o resolver una amenaza.

Asco. El disgusto es una emoción que implica rechazo hacia aquello que resulta ofensivo o que podría provocar contaminación, se refleja mediante una contracción de la nariz y una

elevación de los labios, permite evitar contextos o sustancias que puedan poner en riesgo la salud, es un sentimiento universal que se encuentra presente en todas las sociedades.

1.4.3.7. Rasgos característicos de las emociones de los niños. Según Carroll (1977), se identifican diferentes atributos que definen las emociones en la niñez, resaltando cómo estas se expresan desde los primeros años de vida y cómo afectan su progreso en el desarrollo; a continuación, se explora cada uno de estos aspectos en profundidad:

Emociones primarias innatas. Plantea que las emociones primarias, tales como el júbilo, el pavor, la tristeza, la cólera y el estupor, son innatas en los pequeños, estas emociones emergen de manera espontánea y se expresan de forma similar en todas las personas, sin importar su trasfondo cultural.

Expresión facial como indicador emocional. Las emociones en la infancia pueden identificarse mediante expresiones faciales que poseen un carácter universal, las emociones primarias están vinculadas a configuraciones faciales concretas que permiten a los adultos interpretar los estados emocionales de los niños.

El rol de las emociones en la motivación. Las emociones son fundamentales en la motivación de los niños, ya que la frustración puede motivarlos a buscar soluciones a dificultades, en tanto que la alegría refuerza conductas percibidas como positivas.

Desarrollo emocional complejo. A medida que transcurre el tiempo, las emociones de los niños adquieren mayor sofisticación, conforme los pequeños interactúan con su entorno social, desarrollan estrategias para manejar sentimientos como la vergüenza, el orgullo y la culpa, los cuales están estrechamente ligados con su progreso social y su capacidad de vincularse con otros.

1.4.3.8. Teoría de la inteligencia emocional. Basado en Goleman (1995), la teoría de la inteligencia emocional sostiene que la habilidad para reconocer, comprender y gestionar nuestras emociones, así como las de los demás, es crucial para el bienestar y el éxito, reconoce e identifica cinco componentes de importancia en el autoconocimiento emocional, que nos permite identificar y entender nuestras propias emociones; el autocontrol, que nos ayuda a manejar los impulsos y emociones negativas de manera constructiva; la motivación, que impulsa a la persona a trabajar con entusiasmo y persistencia hacia metas a largo plazo; la empatía, que nos permite entender y responder a las emociones de los demás; y las habilidades sociales, que facilitan la construcción de relaciones saludables y efectivas, estas habilidades son esenciales no solo para el desarrollo

personal, sino también para las interacciones sociales y el rendimiento en diversos contextos, como la escuela, el trabajo y las relaciones interpersonales.

1.4.3.9. Dimensiones de la Inteligencia Emocional. Basada en la teoría de Goleman (1995), se compone de las siguientes factores las cuales son descritas en las siguientes.

Autoconocimiento Emocional. Esta es la capacidad de reconocer y entender nuestras propias emociones, por lo que permite saber cómo nos sentimos en un momento dado y ser conscientes de cómo esas emociones afectan nuestro comportamiento y nuestras decisiones, es decir cuando te sientes enojado, la autoconciencia emocional te permite darte cuenta de ese enojo y pensar en cómo gestionarlo, siendo de importancia debido a que somos conscientes de lo que sentimos, podemos tomar decisiones más razonables y no dejarnos llevar solo por el momento.

Autocontrol Emocional. Se refiere a la habilidad de controlar y manejar nuestras emociones de manera que no nos desborden ni nos lleven a actuar de forma negativa, si alguien te hace enojar, la autorregulación emocional te ayuda a mantener la calma y no reaccionar de manera agresiva. También es la capacidad de adaptarse a los cambios sin perder el control y de recuperarse rápidamente después de un momento difícil, como una discusión o un fracaso.

Empatía. La empatía es la capacidad de comprender cómo se sienten los demás, por lo que no solo se trata de reconocer sus emociones, sino también de entender por qué se sienten de esa manera y saber cómo responder adecuadamente, es decir si ves que un amigo que está triste, la empatía te permite darte cuenta de su tristeza y ofrecerle apoyo, ya sea con palabras amables o simplemente estando a su lado.

Motivación. Es la capacidad de mantenernos enfocados en nuestras metas y de trabajar con empeño para lograrlas, incluso cuando las cosas no van como esperamos. Implica tener una actitud positiva, seguir adelante a pesar de los problemas y sentir satisfacción con los avances que conseguimos, por pequeños que sean, motivándonos a seguir adelante cuando estamos cansados o cuando enfrentamos obstáculos

Habilidades Sociales. Las habilidades sociales son la capacidad de interactuar de manera efectiva con los demás, ello involucra saber cómo comunicarse bien, trabajar en equipo, resolver conflictos de manera positiva y crear relaciones de confianza, al tener una buena habilidad social suelen tener éxito en sus relaciones personales y profesionales, ya que saben cómo hacer que los demás se sientan cómodos y entendidos.

1.5. Marco teórico

1.5.1. Clasificación de la investigación

1.5.1.1. Tipo de investigación. El tipo de investigación es aplicado, tal como lo describe Bernal (2010), quien señala que este tipo de estudios se orienta hacia la solución de problemas específicos mediante la intervención directa, por lo que se busca mejorar el comportamiento emocional de los niños de nivel inicial, centrándose en el desarrollo de sus habilidades emocionales a través de los juegos tradicionales, ya que son reconocidos por su capacidad para fomentar la cooperación, el control de emociones y la empatía, serán utilizados como herramientas para potenciar la inteligencia emocional de los niños, promoviendo un ambiente lúdico que favorezca tanto el aprendizaje emocional como social, de esta forma la investigación no solo busco mejorar los aspectos emocionales de los niños, sino también proporcionarles herramientas prácticas para la gestión de sus emociones en el futuro.

1.5.1.2. Nivel de investigación. El nivel de la investigación es explicativo, lo cual significa que el propósito principal es entender la causa y efecto de un fenómeno en particular, en estudio se buscó comprender cómo los juegos tradicionales afectan el comportamiento emocional de los niños en el nivel inicial. Según Carrasco (2019), se enfoca en investigar el vínculo directo entre dos o más variables de estudio.

Por lo que se pretende responder a preguntas como: ¿Qué cambios emocionales experimentan los niños cuando juegan a juegos tradicionales? o ¿Cómo influyen estos juegos en su capacidad para manejar sus emociones, como la tristeza o la frustración? De esta forma, no solo se busca observar el fenómeno, sino también explicar cómo los juegos tradicionales pueden ser una herramienta eficaz para mejorar el comportamiento emocional de los niños en su entorno cotidiano.

1.5.1.3. Diseño de investigación. El diseño de la investigación se consideró pre experimental, de acuerdo a Sanchez y Reyes (2018), considera que estos tipos son considerados por el grado de manipulación que se realizara ala variable independiente con el fin de observar el efecto sobre la variable dependiente.

GE: O1 ← X → O2

Donde

- Ge: Grupo experimental
- O1: Observación del pre test

- O2: Observación del post test
- X: Tratamiento mediante dibujo libre.

1.5.2. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de media
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son actividades transmitidas generacionalmente, sin autor conocido ni registro formal. Surgen del entorno popular y reflejan la identidad cultural de una región, adaptándose en forma y estructura según el contexto sin perder su esencia original (Ramos, 2022).	Se entenderá por juegos tradicionales a las actividades lúdicas heredadas de generaciones anteriores, que se aplican con fines educativos para el desarrollo del cuerpo y la mente, donde se tienen juegos de esquema corporal, equilibrio, postura, coordinación y desplazamiento, seleccionados según las necesidades de los estudiantes y	Juegos para esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce y representa emociones básicas con el cuerpo. Identifica partes del cuerpo y las relaciona con emociones. Expresa cómo se siente usando gestos y palabras sencillas. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller 1: Simón dice con emociones Taller 2: Partes del cuerpo con caritas Taller 3: ¿Cómo me siento hoy? 	Escala de Likert de tipo ordinal Inicio: 1 Proceso: 2 Logrado: 3
			Juegos para equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> Camina con cuidado sin salirse del camino. Controla su cuerpo al detenerse y mostrar emociones. Realiza saltos con ritmo mientras cuenta o canta. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller 4: Camina sobre la cuerda Taller 5: La estatua emocional Taller 6: Saltar y contar 	
			Juegos para control postural	<ul style="list-style-type: none"> Imita posturas corporales según emociones de sus compañeros. Mantiene postura y cuidado al pasar objetos a sus compañeros. Representa animales con posturas que reflejan emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller 7: El tren de las emociones Taller 8: Pasa el objeto Taller 9: Postura de animal feliz 	
			Juegos de coordinación.	<ul style="list-style-type: none"> Salta la cuerda con ritmo y sin enojarse si se equivoca. Coordina palmas con compañeros siguiendo una canción. Supera retos del circuito reconociendo emociones en cada estación. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller 10: La cuerda mágica Taller 11: Rueda de manos Taller 12: Carrera con obstáculos emocionales 	
		Juegos de desplazamiento	<ul style="list-style-type: none"> Corre al lugar correcto según la emoción nombrada. Participa en el juego respetando turnos y reglas. Se desplaza imitando animales con emociones distintas. 	<ul style="list-style-type: none"> Taller 13: Corre y responde Taller 14: Atrápame contento Taller 15: La carrera de animales felices 		

	cuya efectividad será medida en función del nivel de logro alcanzado en dichas habilidades motrices.	Juegos de coordinación óculo-manual.	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza pelotas al lugar correcto según la emoción elegida. • Ubica partes del rostro en caritas según la emoción. • Pesca una emoción y dice que la hace sentir así. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 16: Encesta la emoción • Taller 17: Pega la emoción • Taller 18: Pesca los sentimientos 		
Inteligencia emocional	Según Goleman (1995), la inteligencia emocional es la capacidad de controlar y manejar las emociones, compuesta por cinco factores: reconocer y gestionar las propias emociones, mantener motivación, percibir emociones ajenas y mejorar las relaciones interpersonales para tomar decisiones adecuadas.	Es medida por la capacidad se refiere a la capacidad de identificar, comprender y regular las propias emociones y las de los demás, evaluada mediante indicadores de autorregulación, empatía, habilidades sociales, conciencia emocional y manejo emocional, según niveles de desempeño establecidos.	Autoconocimiento emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa lo que siente verbalmente • Identifica si está feliz o molesto cuando juega • Entiende el motivo de sus emociones (por ejemplo, perder o ganar) • Reacciona físicamente según cómo se siente (expresa emociones en su rostro) • Quiere saber por qué se siente de esa manera 	<p>1.1 El niño puede decir cómo se siente (feliz, triste, enojado)</p> <p>1.2 Reconoce sus emociones durante el juego</p> <p>1.3 El niño sabe por qué se siente de esa forma</p> <p>1.4 Muestra sus emociones de manera visible (sonríe, se enoja)</p> <p>1.5 Se preocupa por entender sus emociones</p>	Se medirá empleando la escala de Likert de tipo nominal
		Autocontrol emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Puede tranquilizarse cuando se enoja o se frustra • Es paciente al esperar para jugar • No pierde la calma cuando algo no le sale bien • Mantiene control cuando no consigue lo que quiere • Sabe cómo tranquilizarse o pedir ayuda cuando se siente mal 	<p>2.1 Se calma después de un disgusto o frustración</p> <p>2.2 Sabe esperar su turno en juegos grupales</p> <p>2.3 Mantiene la calma cuando las cosas no salen como espera</p> <p>2.4 Controla sus impulsos (no grita, no empuja)</p> <p>2.5 Tiene estrategias para calmarse (respira, pide ayuda)</p>	1: Nunca 2: A veces 3: Frecuentemente 4: Siempre	
		Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo por participar en los juegos • No se rinde fácilmente cuando encuentra algo complicado • Se siente satisfecho con sus logros, aunque sean pequeños • Sigue intentándolo hasta conseguirlo, sin rendirse • Se alegra por las pequeñas victorias o avances en el juego 	<p>3.1 Se siente motivado a jugar o participar</p> <p>3.2 Intenta terminar un juego, aunque sea difícil</p> <p>3.3 Se siente feliz cuando logra algo en el juego</p> <p>3.4 Vuelve a intentarlo si no le sale bien</p> <p>3.5 Se emociona con pequeños logros en el juego</p>		

Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica si su compañero está contento o triste durante el juego • Muestra preocupación y apoya a un compañero que está triste o enojado • Pregunta o muestra interés por los sentimientos de otros • Espera su turno sin pelear ni interrumpir • Reconoce y acepta que cada compañero tiene su forma de jugar 	<p>4.1 Nota si un compañero está feliz o triste</p> <p>4.2 Ayuda o consuela a un amigo cuando está triste</p> <p>4.3 Se interesa por cómo se sienten los demás</p> <p>4.4 Respeto los turnos de los demás en los juegos</p> <p>4.5 Acepta las diferencias de otros jugadores</p>
Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Se lleva bien con sus compañeros durante las actividades grupales • Es capaz de hacer amigos fácilmente y mostrar interés por los demás • No tiene miedo de pedir ayuda a los demás cuando lo necesita • Sigue las reglas de los juegos sin que le digan constantemente • Si se equivoca o lastima a alguien, sabe pedir perdón y ser amable 	<p>5.1 Juega bien con otros niños en grupo</p> <p>5.2 Sabe cuándo y cómo hacer amigos</p> <p>5.3 Pide ayuda cuando la necesita</p> <p>5.4 Respeto las reglas del juego</p> <p>5.5 Es amable y pide perdón cuando se equivoca</p>

1.5.3. Población

Para Supo (2023), la población de estudio es considerada como la totalidad dentro de una organización o institución, quienes presentar características similares. En este sentido, la población de estudio estuvo conformada por la totalidad de los niños y niñas de la institución educativa particular de nivel inicial Steps Genius del distrito de Lircay, comprendidos entre los 3, 4 y 5 años de edad, sumando un total de 40 estudiantes.

1.5.4. Muestra y muestreo

1.5.4.1. Muestra. Para Supo (2023), la muestra es una parte representativa de la población de estudio, la cual debe cumplir con características similares a las de la población de estudio, está conformada por los niños de 3 años de edad, haciendo un total de 15 niños quienes se encuentran de acuerdo al registro de estudiantes en el año 2025.

1.5.4.2. Muestreo. El muestreo del estudio es no probabilístico de forma intencional, debido a que se tomó a la totalidad de los estudiantes de tres años, de acuerdo a la necesidad de los estudiantes y considerando que para diseños experimentales se debe tomar en cuenta un grupo reducido para realizar un buen control de los datos.

1.5.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

1.5.5.1. Técnicas. La técnica que se utilizó en esta investigación es la observación, es decir, se observó directamente el comportamiento de los niños mientras participan en los juegos tradicionales. Según Hernandez y Duana (2020), esta técnica consiste en mirar y registrar lo que ocurre en un determinado contexto, para poder entender cómo las situaciones afectan los niños.

En este caso, se observó cómo los niños reaccionan emocionalmente durante los juegos, cómo manejan sus sentimientos de felicidad, tristeza o frustración, y cómo interactúan con sus compañeros, la técnica es útil porque nos permitió ver de manera clara y directa cómo los juegos tradicionales aportan en el comportamiento emocional de los niños sin alterar o influir en su naturalidad.

1.5.5.2. Instrumentos. El instrumento para la investigación ha sido considerado la ficha de observación, para Hernandez y Duana (2020), es muy empleada para recolectar datos de manera objetiva de acuerdo a la realidad de la investigación, como también debe ser diseñado previamente antes de la realizar la observación a los estudiantes.

En tanto para el estudio se diseñó, apoyado en el instrumento de Ugarriza y Pajares (2005), como también tomando las consideraciones de inventario de BarOn, de la inteligencia emociona

basado en las dimensiones propuestas por Daniel Goleman, la cual se encuentra apto para mostrar los resultados, evaluado por la escala de Likert de tipo ordinal 1: Nunca, 2: Algunas veces, 3: Frecuentemente, 4: Siempre, consta de 5 ítems para cada dimensión de estudio.

1.5.6. Aspectos éticos

Los aspectos éticos considerados para el desarrollo de la investigación son las siguientes, las cuales garantizarán un trabajo adecuado de la tesis, basados en el reglamento de grados y títulos de la universidad.

Respeto: Los niños serán tratados con dignidad y en un ambiente seguro. Su participación será voluntaria, permitiendo retirarse en cualquier momento, siempre con el consentimiento informado de los padres.

Honestidad: Los datos serán recogidos, analizados y presentados de manera transparente, sin alteraciones. Los procedimientos y objetivos se comunicarán claramente a las familias para garantizar la comprensión total del estudio.

Relevancia: La investigación busca generar conocimiento útil y aplicable para mejorar el bienestar emocional de los niños, proporcionando resultados que contribuyan a optimizar prácticas educativas y emocionales en la infancia.

Protección de Identidad: Se garantizará la confidencialidad de los datos personales, sustituyendo nombres por códigos. Los padres tendrán acceso a la información y se asegurará el consentimiento informado de todos los participantes.

CAPITULO II

PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

2.1. Procesamiento y análisis de datos

Se llevó a cabo mediante el análisis estadístico de los datos, con el fin de garantizar un análisis confiable. Se utilizó el programa SPSS 27 como herramienta principal para realizar los análisis estadísticos, mientras que Excel fue empleado para organizar y gestionar los datos recolectados. En primer lugar, se realizó la prueba de confiabilidad del instrumento, basada en el coeficiente Alfa de Cronbach, la cual permitió evaluar la consistencia interna del instrumento de medición, asegurando que las preguntas utilizadas en la escala estuvieran relacionadas de manera coherente y midieran de forma confiable las dimensiones de la inteligencia emocional en los niños. Asimismo, se analizó la normalidad de los datos con el propósito de determinar si estos seguían una distribución normal, lo cual fue fundamental para la correcta aplicación de las diversas pruebas estadísticas. La prueba de normalidad proporcionó información clave sobre la naturaleza de los datos, permitiendo seleccionar las pruebas estadísticas más adecuadas para el análisis. Finalmente, se obtuvieron los resultados del análisis, los cuales fueron presentados visualmente a través de diagramas de barras que se emplearon para representar porcentajes y frecuencias, permitiendo visualizar de manera clara y accesible las distribuciones de los datos y facilitar la interpretación de los resultados. Las barras fueron utilizadas para mostrar la frecuencia con la que ocurrieron ciertas respuestas, lo que brindó una comprensión más directa y visual de los patrones emocionales observados en los niños durante los juegos tradicionales.

2.2. Análisis de confiabilidad

Tabla 2

Confiabilidad de la ficha de observación

Dimensión	Ítems	Alfa de Cronbach (α)	Nivel de confiabilidad
Autoconocimiento emocional	P1–P5	0.937	Excelente
Autocontrol emocional	P6–P10	0.933	Excelente
Motivación	P11–P15	0.945	Excelente
Empatía	P16–P20	0.907	Excelente
Habilidades sociales	P21–P25	0.974	Excelente
Total, del instrumento	P1–P25	0.983	Muy alta

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 02, se observa el cuadro de confiabilidad de alfa de Cronbach, que a su vez muestra una fiabilidad excelente tanto en sus dimensiones como, en la variable en general, que nos indica además ser aptos para mostrar los resultados basado en la recolección de la información.

Tabla 3

Estadística de fiabilidad si se elimina un elemento

Estadísticas de total de elemento				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítems 1	64.67	135.952	0.685	0.980
Ítems 2	64.87	127.267	0.852	0.979
Ítems 3	64.80	131.600	0.715	0.980
Ítems 4	64.67	134.095	0.917	0.979
Ítems 5	64.80	126.743	0.912	0.978
Ítems 6	64.93	131.067	0.706	0.980
Ítems 7	65.00	128.143	0.773	0.980
Ítems 8	65.00	129.714	0.794	0.979
Ítems 9	65.00	129.714	0.794	0.979
Ítems 10	64.93	125.924	0.921	0.978
Ítems 11	64.67	134.095	0.917	0.979
Ítems 12	64.93	125.781	0.930	0.978
Ítems 13	64.67	134.095	0.917	0.979
Ítems 14	64.87	134.124	0.649	0.980
Ítems 15	64.73	134.781	0.701	0.980
Ítems 16	64.80	131.743	0.704	0.980
Ítems 17	64.87	129.124	0.869	0.979
Ítems 18	64.93	129.210	0.841	0.979
Ítems 19	65.00	129.857	0.784	0.979
Ítems 20	64.93	129.495	0.820	0.979
Ítems 21	64.67	134.095	0.917	0.979
Ítems 22	64.80	126.743	0.912	0.978
Ítems 23	64.73	132.781	0.916	0.979
Ítems 24	64.80	128.457	0.958	0.978
Ítems 25	64.73	132.781	0.916	0.979

Fuente: elaboración propia (2025)

La confiabilidad basada en los elementos si se elimina un ítem, se tiene valores bastante uniformes y son aptos para mostrar los resultados indicando una buena confiabilidad de la ficha de observación de la inteligencia emocional, por lo que garantiza además de mostrar los resultados.

2.3. Escala de baremo

Para mostrar los resultados se ha considerado la escala de baremación basado en percentiles 33, 66 y mayores a 66, debido a que se requiere realizar dos cortes para obtener tres escalas, basado en Likert, los valores de la escala de baremación se encuentran en la siguiente tabla, para las variables en los 25 ítems observados y para cada dimensión en los 5 ítems observados.

Tabla 4

Escala de baremo basado en percentiles

Escala baremo		Inteligencia emocional		D1, D2, D3, D4 y D5	
Niveles	Percentiles	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo
Bajo	p33	25	42	5	8
Regular	p66	43	58	9	12
Bueno	>p66	59	75	13	15
Total		25 ítems		5 ítems	

Fuente: elaboración propia (2025)

Donde:

- D1: Autoconocimiento emocional
- D2: Autocontrol emocional
- D3: Motivación
- D4: Empatía
- D5: Habilidades sociales

En la tabla 04, se observa la escala de baremo basado en percentiles 33 y 66, vale decir dos cortes para tres niveles, donde se observa los valores mínimos y máximos de la variable inteligencia emocional y sus dimensiones.

2.4. Características de la muestra de estudio

Tabla 5

Características etnográficas de los participantes en el estudio

Edad		
	fi	%
3 años	15	100%
Genero		
	fi	%
Femenino	10	67%
Masculino	5	33%
Total	15	100%
con quien vive		

	fi	%
Solo mama	4	27%
Padres	11	73%
Total	15	100%
Aula		
	fi	%
Ingeniosos	15	100.0

Fuente elaboración propia (2025)

En la tabla 5, se pueden observar las características de los participantes que se han tenido en cuenta para el estudio, donde se presencia a 15 niños de 3 años, siendo considerado el 100% de los involucrados, como también se puede ver a 10 femeninos y 5 masculinos, siendo en su total en mayor cantidad las niñas en la institución, como también se aprecia que el 73% de los niños viven con sus ambos padres, y un porcentaje del 27% vive solo con su mamá. Todos estos estudiantes pertenecen al aula Los Ingeniosos de la I.E.I. N.º Steps Genius, en la ciudad de Lircay.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Análisis cuantitativo

Para el análisis cuantitativo de los resultados se ha realizado, en función a la recolección de los datos y baremos, las cuales han sido tomados en un antes y después del tratamiento de los juegos tradicionales las cuales son mostradas en las siguientes tablas.

Tabla 6

La inteligencia emocional pre test según su género.

Tabla cruzada de Inteligencia emocional pre tes basada en su genero								Escala de baremo basado en percentiles		
		Femenino		Masculino		Total				
		fi	%	fi	%	fi	%	Percentiles	Mínimo	Máximo
Inteligencia emocional pre test	Inicio	10	100%	5	100%	15	7%	p33	25	42
	Proceso	0	0%	0	0%	0	13%	p66	43	58
	Logrado	0	0%	0	0%	0	80%	>p66	59	75
Total		10	100%	5	100%	15	100%	Suma de ítems de 1 al 25		

Fuente elaboración propia (2025)

En la tabla 6 se muestran los resultados de la inteligencia emocional en el pre test según el género, donde se observa que el 100% del género femenino y el 100% del género masculino se encuentran en el nivel inicio, lo que evidencia un bajo nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes de la aplicación de los juegos tradicionales, estos resultados han sido considerados dentro de una escala de baremos basada en percentiles, donde el percentil 33 y 66 delimitan los rangos de los niveles evaluativos, con puntajes mínimos de 25 y máximos de 75, correspondientes a la suma total de los ítems del 1 al 25.

Tabla 7

La inteligencia emocional post test según genero

Tabla cruzada de Inteligencia emocional post tes basada en su genero								Escala de baremo basado en percentiles		
		Femenino		Masculino		Total				
		fi	%	fi	%	fi	%	Percentiles	Mínimo	Máximo
Inteligencia emocional post test	Inicio	1	10%	0	0%	1	7%	p33	25	42
	Proceso	2	20%	0	0%	2	13%	p66	43	58
	Logrado	7	70%	5	100%	12	80%	>p66	59	75
Total		10	100%	5	100%	15	100%	Suma de ítems de 1 al 25		

Fuente elaboración propia (2025)

En la tabla 7 se muestran los resultados de la inteligencia emocional después de la aplicación de los juegos tradicionales, donde se observa que el 10% del género femenino se

encuentra en el nivel inicio, el 20% del mismo género en el nivel proceso y el 70% restante en el nivel logrado. Por lo que se muestra en el género masculino, el 100% de los estudiantes se ubica en el nivel logrado, evidenciando un mayor desarrollo de la inteligencia emocional tras la aplicación de las estrategias basadas en juegos tradicionales, los resultados han sido considerados dentro de una escala de baremos sustentada en percentiles, donde el percentil 33 y 66 delimitan los rangos de los niveles evaluativos, con puntajes mínimos de 25 y máximos de 75, correspondientes a la suma total de los ítems del 1 al 25.

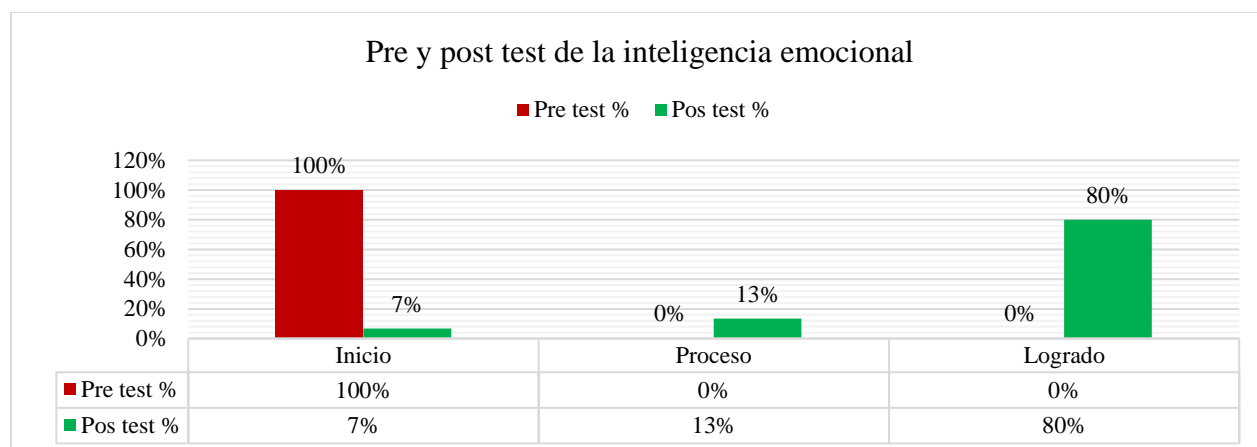
Tabla 8

Comparativo pre y post test de la inteligencia emocional

Comparativo pre y post test de la inteligencia emocional					Escala de baremo basado en percentiles			
		Pre test		Post test		Percentiles	Mínimo	Máximo
		fi	%	fi	%			
Inteligencia emocional pre y post test	Inicio	15	100%	1	7%	p33	25	42
	Proceso	0	0%	2	13%	p66	43	58
	Logrado	0	0%	12	80%	>p66	59	75
Total		15	100%	15	100%	Suma de ítems de 1 al 25		

Fuente elaboración propia (2025)

De la tabla 8 y figura 01, se muestra los resultados inteligencia emocional de los estudiantes presentaba inicialmente un 100% en el nivel inicio, evidenciando un bajo desarrollo en la gestión de sus emociones. Sin embargo, después de la aplicación de las estrategias basadas en juegos tradicionales, se observa un cambio significativo, alcanzando un 80% en el nivel logrado, un 13% en el nivel proceso y solo un 7% en el nivel inicio. Estos resultados reflejan una mejora considerable en la inteligencia emocional de los estudiantes, resultado del proceso de intervención mediante los juegos tradicionales, dichos niveles han sido determinados dentro de una escala de baremos basada en los percentiles 33 y 66, con puntajes mínimos de 25 y máximos de 75, correspondientes a la suma total de los ítems del 1 al 25.

Figura 1*Pre y post test de la inteligencia emocional*

Fuente elaboración propia (2025).

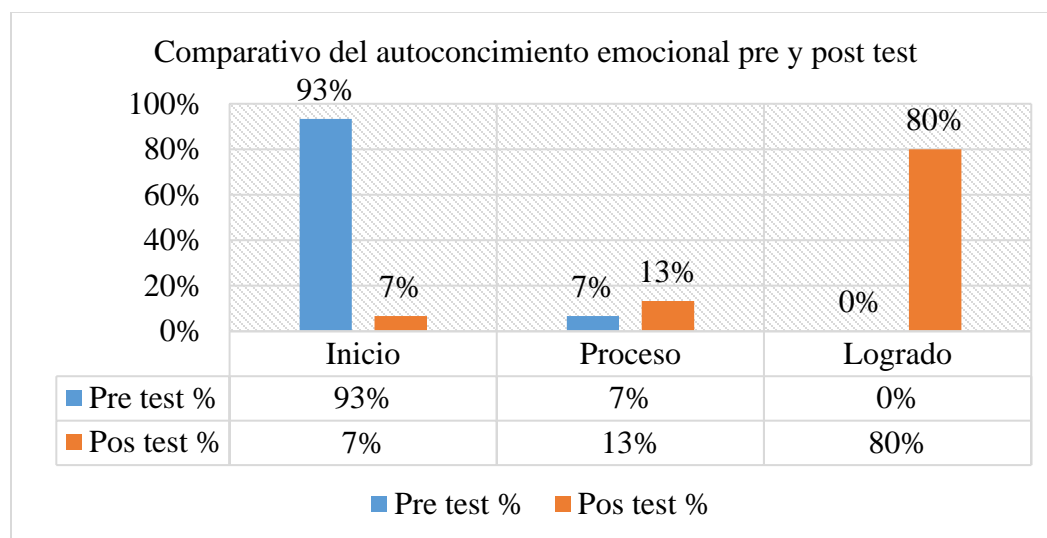
Tabla 9

Comparativo pre y post test del autoconocimiento

Autoconocimiento emocional pre y post test		Pre test				Post test				Escala de baremo basado en percentiles	
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Percentiles	Mínimo
Autoconocimiento emocional pre y post test	Inicio	14	93%	1	7%	p33		5		8	
	Proceso	1	7%	2	13%	p66		9		12	
	Logrado	0	0%	12	80%	>p66		13		15	
Total		15	100%	15	100%	Suma de ítems de 1 al 5					

Fuente elaboración propia (2025)

De la tabla 9 y figura 02, se muestra que el autoconocimiento emocional de los estudiantes en el pre test presentaba un 93% en el nivel inicio y un 7% en el nivel proceso, por lo que no se muestra ningún estudiante en el nivel logrado. Por otro lado, después de la aplicación de las estrategias basadas en juegos tradicionales, se evidencia una mejora significativa, alcanzando un 80% en el nivel logrado, un 13% en el nivel proceso y solo un 7% en el nivel inicio, los resultados muestran una mejora en el reconocimiento y manejo de las propias emociones por parte de los estudiantes tras la intervención. Las cuales son mostrados dentro de una escala de baremos basada en los percentiles 33 y 66, con puntajes mínimos de 5 y máximos de 15, correspondientes a la suma total de los ítems del 1 al 5.

Figura 2*Pre y post test del autoconocimiento emocional*

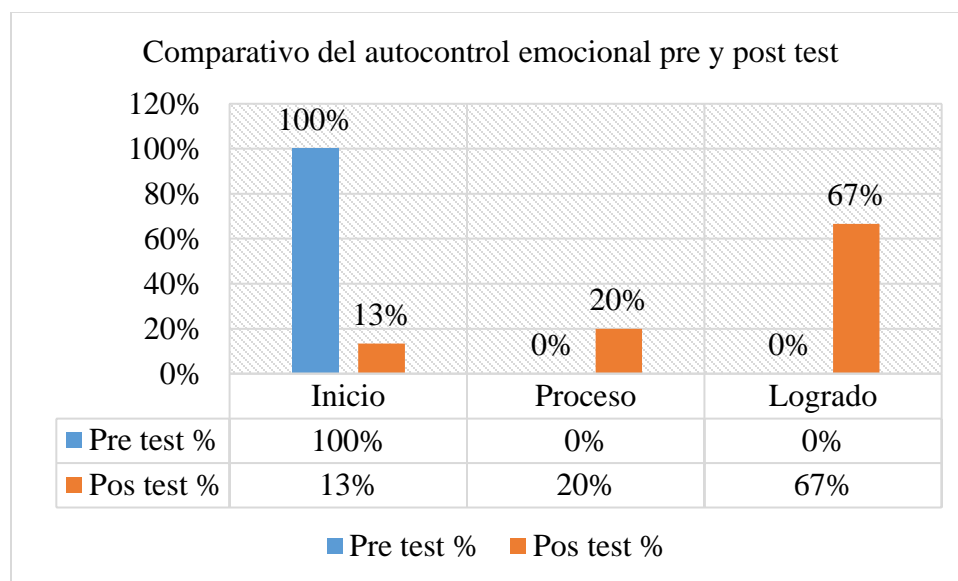
Fuente elaboración propia (2025)

Tabla 10*Comparativo pre y post test del autocontrol emocional*

Autocontrol emocional pre y post test		Autocontrol emocional pre y post test				Escala de baremo basado en percentiles		
		Pre test		Post test		Percentiles	Mínimo	Máximo
		fi	%	fi	%			
Autocontrol emocional pre y post test	Inicio	15	100%	2	13%	p33	5	8
	Proceso	0	0%	3	20%	p66	9	12
	Logrado	0	0%	10	67%	>p66	13	15
Total		15	100%	15	100%	Suma de ítems de 6 al 10		

Fuente elaboración propia (2025)

De la tabla 10 y figura 3, se observa que el autocontrol emocional de los estudiantes en el pre test se encontraba en un 100% en el nivel inicio, evidenciando una baja capacidad para regular sus emociones y comportamientos. Por otro lado, después de la aplicación de las estrategias de juegos tradicionales, se observa un incremento significativo, alcanzando un 67% en el nivel logrado, un 20% en el nivel proceso y solo un 13% en el nivel inicio, los resultados demuestran un progreso notorio en la autorregulación emocional de los estudiantes tras la intervención, mostrando mayor dominio y control en situaciones que implican emociones intensas, las cuales son mostrados dentro de una escala de baremos basada en los percentiles 33 y 66, con puntajes mínimos de 5 y máximos de 15, correspondientes a la suma de los ítems del 6 al 10.

Figura 3*Pre y post test del autocontrol emocional*

Fuente elaboración propia (2025)

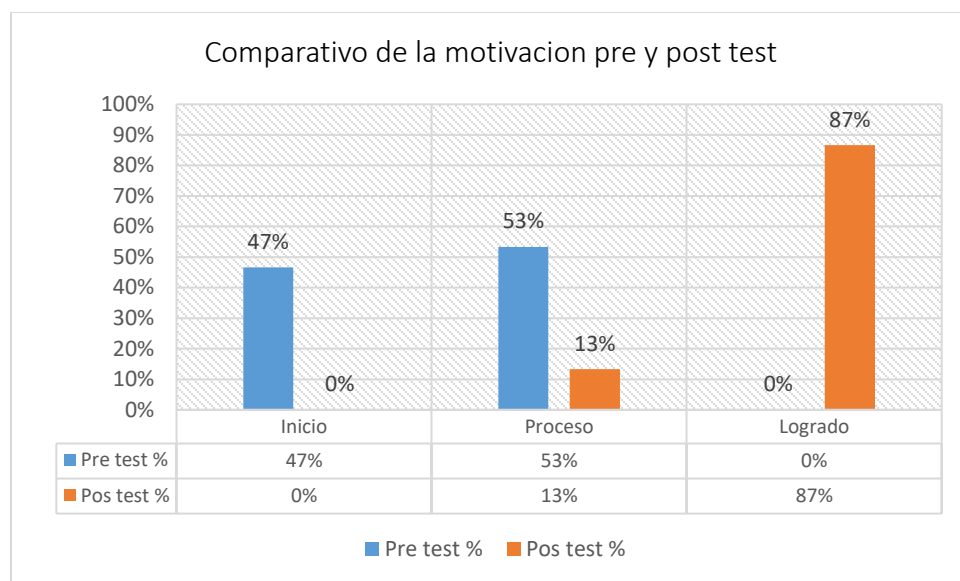
Tabla 11

Comparativo pre y post test de la motivación

		Motivación pre y post test				Escala de baremo basado en percentiles		
		Pre test		Post test		Percentiles	Mínimo	Máximo
		fi	%	Fi	%			
Motivación pre y post test	Inicio	7	47%	0	0%	p33	5	8
	Proceso	8	53%	2	13%	p66	9	12
	Logrado	0	0%	13	87%	>p66	13	15
Total		15	100%	15	100%	Suma de ítems de 11 al 15		

Fuente elaboración propia (2025)

De la tabla 11 y figura 4, se observa que la motivación de los estudiantes en el pre test se encontraba mayormente distribuida, con un 47% en el nivel inicio y un 53% en el nivel proceso, por lo que no se observa a ningún estudiante en el nivel logrado, lo que refleja un nivel moderado de impulso hacia metas y objetivos. Por otro lado, después de la aplicación de las estrategias basadas en juegos tradicionales, se evidencia un avance significativo, alcanzando un 87% en el nivel logrado, un 13% en el nivel proceso y 0% en el nivel inicio, los resultados muestran un incremento notable en la motivación académica y personal de los estudiantes tras la intervención. Las cuales son mostrados a partir de una escala de baremos basada en los percentiles 33 y 66, con puntajes mínimos de 5 y máximos de 15, correspondientes a la suma de los ítems del 11 al 15.

Figura 4*Pre y post test de la motivación*

Fuente elaboración propia (2025)

Tabla 12

Comparativo pre y post test de la empatía

		Empatía pre y post test				Escala de baremo basado en percentiles		
		Pre test		Post test		Percentiles	Mínimo	Máximo
		fi	%	fi	%			
Empatía pre y post test	Inicio	15	100%	1	7%	p33	5	8
	Proceso	0	0%	3	20%	p66	9	12
	Logrado	0	0%	11	73%	>p66	13	15
Total		15	100%	15	100%	Suma de ítems de 16 al 20		

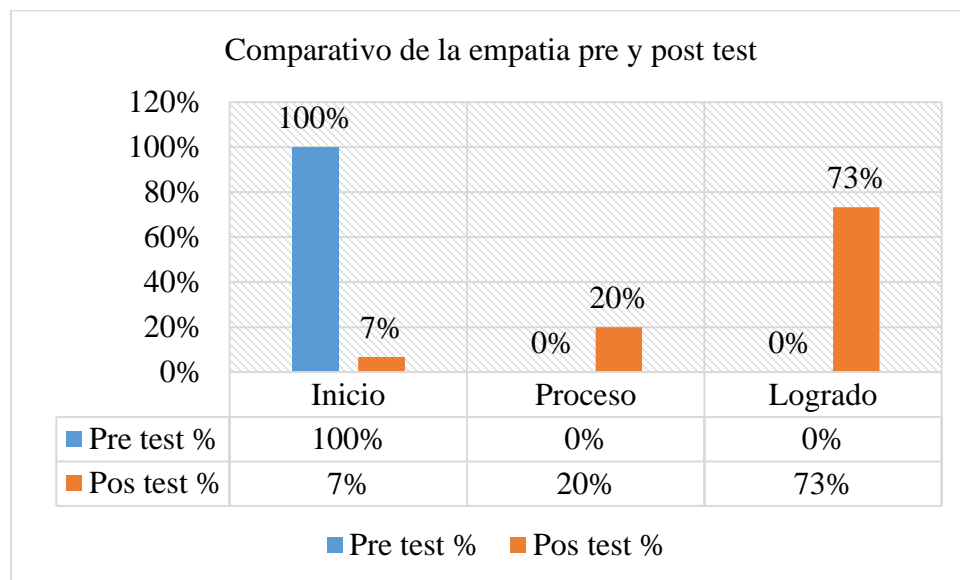
Fuente elaboración propia (2025)

De la tabla 12 y figura 5, se observa que la empatía de los estudiantes en el pre test se encontraba en un 100% en el nivel inicio, lo que refleja un bajo desarrollo en la capacidad de reconocer y comprender las emociones en los demás de su entorno como la de sus compañeros. Por otro lado, después de la aplicación de las estrategias basadas en juegos tradicionales, se evidencia un incremento notable, alcanzando un 73% en el nivel logrado, un 20% en el nivel proceso y solo un 7% en el nivel inicio, las cuales muestran una mejora en la empatía de los estudiantes tras la intervención, evidenciando mayor sensibilidad y comprensión hacia los sentimientos de sus pares, los niveles han sido establecidos dentro de una escala de baremos basada

en los percentiles 33 y 66, con puntajes mínimos de 5 y máximos de 15, correspondientes a la suma de los ítems del 16 al 20.

Figura 5

Pre y post test de la empatía



Fuente elaboración propia (2025)

Tabla 13

Comparativo pre y post test de la empatía

Habilidades sociales pre y post test		Pre test				Post test				Escala de baremo basado en percentiles		
		fi	%	fi	%	fi	%	fi	%	Percentiles	Mínimo	Máximo
Habilidades sociales pre y post test	Inicio	15	100%	1	7%	p33	5	8				
	Proceso	0	0%	2	13%	p66	9	12				
	Logrado	0	0%	12	80%	>p66	13	15				
Total		15	100%	15	100%	Suma de ítems de 20 al 25						

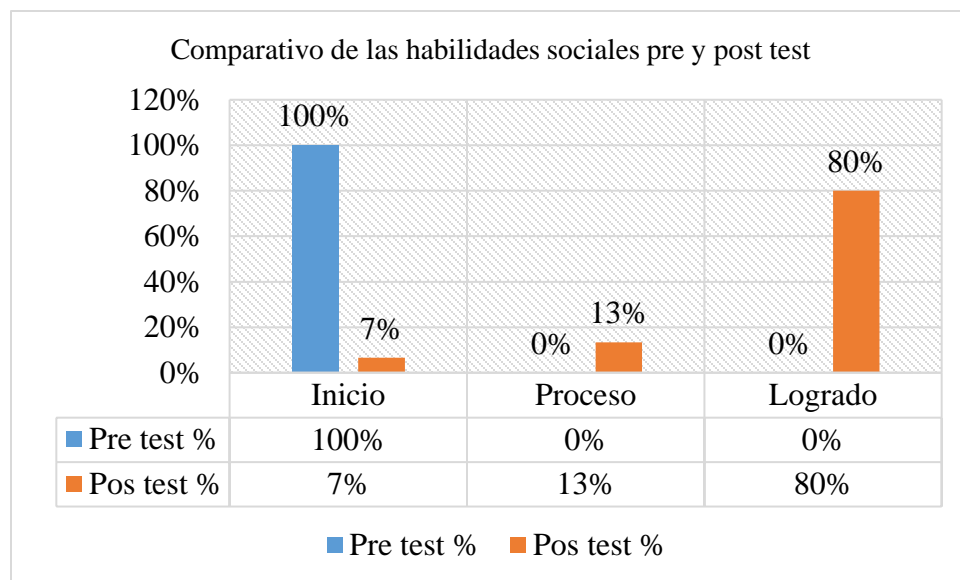
Fuente elaboración propia (2025)

De la tabla 13 y figura 6, se observa que las habilidades sociales de los estudiantes en el pre test se encontraban en un 100% en el nivel inicio, lo que evidencia una limitada capacidad para interactuar adecuadamente con sus compañeros y desenvolverse en contextos sociales. Por otro lado, luego de la aplicación de las estrategias de juegos tradicionales, se aprecia una mejora significativa, alcanzando un 80% en el nivel logrado, un 13% en el nivel proceso y solo un 7% en el nivel inicio, las cuales muestran una mejora de las habilidades sociales en los estudiantes, quienes demostraron mayor cooperación, comunicación y respeto hacia los demás tras la

intervención, dichos resultados son mostrados a partir de una escala de baremos basada en los percentiles 33 y 66, bajo los puntajes mínimos de 5 y máximos de 15, correspondientes a la suma de los ítems del 20 al 25.

Figura 6

Pre y post test de las habilidades sociales



Fuente elaboración propia (2025)

3.2. Prueba de hipótesis

3.2.1. Prueba de normalidad de los datos

Para comprobación de la hipótesis se analizó la prueba de normalidad de los datos, el cual sirvió para la elección de la prueba estadística a emplear.

- H0: Se percibe datos no paramétricos ($p > 0.05$)
- H1: Se percibe datos paramétricos con distribución normal ($p < 0.05$)

Tabla 14

Prueba de normalidad de los datos

Pruebas de normalidad			
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Inteligencia emocional pre test	0.926	15	0.235
Inteligencia emocional post test	0.663	15	0.000

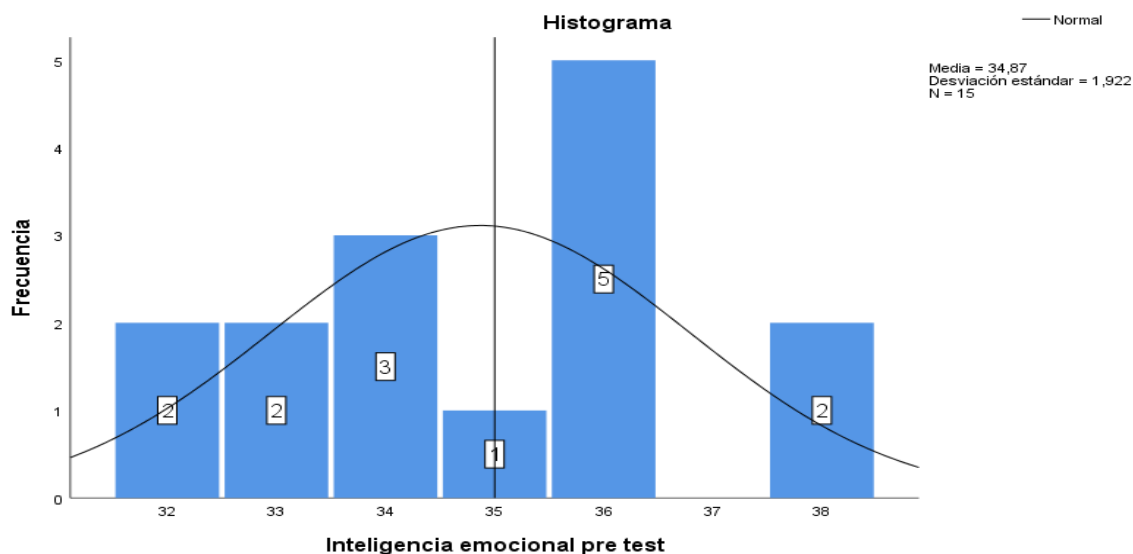
a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 14, se puede observar la normalidad de los datos realizado por Shapiro-Wilk, debido a que se tiene muestras pequeñas, considerados menores a 50, por lo que se observa el nivel de significancia de la inteligencia emocional post test $p < 0.05$, que indica que los datos no tienen una distribución normal.

Figura 7

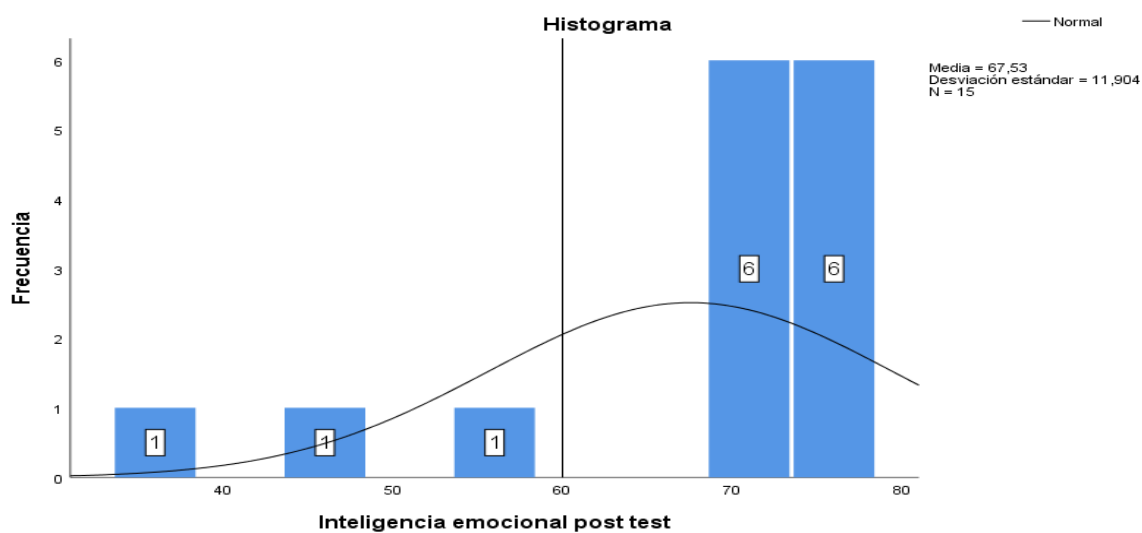
Histograma de normalidad pre test de la inteligencia emocional.



Fuente: elaboración propia (2025)

Figura 8

Histograma de normalidad post test de la inteligencia emocional.



Fuente: elaboración propia (2025)

De las figuras 7 y 8, se puede ver el histograma de normalidad de los datos, donde claramente se puede observar en el histograma post test de la inteligencia emocional no sigue una distribución normal, siendo la razón para indicar de forma general que los dato no siguen una distribución normal de los datos.

Pautas en la prueba de hipótesis

Paso 01: Planteamiento de las hipótesis con un nivel de significancia a un 5%

- H0: Se evidencia que no hay una influencia significativa ($p > 0.05$)
- H1: Se evidencia que existe una influencia significativa ($p < 0.05$)

Paso 02: Elección de la prueba estadística

Se considera la prueba de Wilcoxon, el cual es tomados basado en el diseño de necesidad de comprobación pre y post test de la inteligencia emocional y del mismo modo al mostrar que los datos no tienen una distribución normal.

Paso 03: Calculo de valor tabular

Tabla 15

Prueba de rangos positivos pre y post test de la inteligencia emocional.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Inteligencia emocional post test - Inteligencia emocional pre test	Rangos negativos	0 ^a	0.00	0.00
	Rangos positivos	14 ^b	7.50	105.00
	Empates	1 ^c		
	Total	15		

a. Inteligencia emocional post test < Inteligencia emocional pre test

b. Inteligencia emocional post test > Inteligencia emocional pre test

c. Inteligencia emocional post test = Inteligencia emocional pre test

Fuente: elaboración propia (2025)

La tabla 15 muestra la prueba de rangos positivos, donde se observa a 14 niños que, si han logrado mejorar en la inteligencia emocional, sin embargo, también se puede ver a un estudiante que se ha quedado en el mismo nivel, vale decir que no ha logrado mejorar, el cual a su vez indica resultados favorables en el estudio.

Tabla 16*Prueba de hipótesis general*

Estadísticos de prueba^a	
Inteligencia emocional post test - Inteligencia emocional pre test	
Z	-3,301 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 16, en la comprobación de la prueba de hipótesis general, realizado por Wilcoxon, se tienen un nivel de significancia de 0.001 siendo $p < 0.05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna que nos indica la existencia de una influencia significativa de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay-2025.

Tabla 17*Prueba de hipótesis específica 01, 02, 03, 04 y 05*

Estadísticos de prueba^a					
	Autoconocimiento emocional post test - pre test	Autocontrol emocional post test -pre test	Motivación post test - pre test	Empatía post test - pre test	Habilidades sociales post test - pre test
Z	-3,346 ^b	-3,331 ^b	-3,331 ^b	-3,307 ^b	-3,334 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0.001	0.001	0.001	0.001	0.001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: elaboración propia (2025)

En la tabla 17, se puede ver la prueba de hipótesis basado en Wilcoxon, observando que el nivel de significancia en todas las dimensiones después de la intervención con los juegos tradicionales se ha obtenido un valor de 0.001 siendo $p < 0.05$, por lo que se acepta la hipótesis alterna que nos indica la existencia de una influencia significativa de los juegos tradicionales en las dimensiones de la inteligencia emocional, como el autoconocimiento emocional, autocontrol emocional, motivación, empatía y las habilidades sociales de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.

Por lo que se llega a concluir, que los juegos cooperativos tienen un efecto positivo en la inteligencia emocional de los niños, debido a que se llegó a demostrar estadísticamente con niveles de significancia inferiores a 0.05.

3.3. Discusión de los resultados

Los resultados de la investigación evidenciaron, mediante la prueba de rangos positivos de Wilcoxon donde de 15 estudiantes que han participado en el estudio estadísticamente 14 estudiantes lograron mejorar 14 estudiantes y solo un estudiante se quedó en el mismo nivel, así mismo el valor de $Z = -3.301$ con una significancia de 0.001 ($p < 0.05$), lo que permitió aceptar la hipótesis alterna y concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en la inteligencia emocional de los niños de tres años, los resultados respalda a los datos comparativos pre y post test, donde el 100 % de los estudiantes se ubicaban en el nivel inicio antes de la intervención, mientras que, posteriormente, el 80 % alcanzó el nivel logrado, el 13 % el nivel proceso y solo el 7 % permaneció en el nivel inicial.

Estos resultados demuestran la efectividad que surge en la inteligencia emocional, ya que los juegos tradicionales se desarrollan con la interacción y participación grupal de todo el estudiantado, por lo que podemos intuir que en un futuro los niños adopten aptitudes positivas en muchos aspectos de su vida cotidiana.

En comparación con estudios previo se puede mostrar que el resultado concuerda con Cevallos (2023), quien demostró que los juegos tradicionales incrementan los niveles de percepción y manejo emocional, mejorando la autoconciencia y la empatía infantil, el cual nos indica una mejora y comparación respalda lo encontrado en el estudio. Asimismo, Rucoba (2023) evidenció una correlación positiva entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional ($r = 0.454$; $p = 0.001$), confirmando que la actividad lúdica promueve el desarrollo de competencias emocionales. En la misma línea, Quevedo (2024) comprobó que, tras la aplicación de un programa de juegos tradicionales, se redujo en 40 % el nivel bajo de autorregulación y en 20 % el de empatía, lo cual coincide con los avances observados en el presente estudio. Estas coincidencias refuerzan el planteamiento teórico de Goleman (1995), quien sostiene que la inteligencia emocional se consolida a partir de experiencias que fortalecen el autoconocimiento, la empatía y las habilidades sociales. En consecuencia, los resultados permiten afirmar que la aplicación sistemática de juegos tradicionales genera un impacto positivo y medible en el desarrollo socioemocional infantil dentro del contexto educativo.

Los datos obtenidos revelaron un incremento del nivel logrado del 0 % en el pre test al 80 % en el post test, con un valor de $Z = -3.346$ y $p = 0.001$, lo cual demuestra la influencia significativa de los juegos tradicionales en el autoconocimiento emocional. Estos resultados indican que los niños lograron reconocer mejor sus emociones y comprender cómo estas afectan su comportamiento.

Este hallazgo se asemeja a lo encontrado por Quevedo (2024), quien reportó una reducción del 20 % en el nivel bajo de autoconciencia después de aplicar juegos tradicionales. De igual forma, Cevallos (2023) observó un aumento del 32.75 % en la percepción emocional infantil, destacando que los juegos propician la reflexión y el reconocimiento de los estados afectivos. Además, Pokhrel (2024) argumentó que los juegos tradicionales fortalecen la expresión personal y la autopercepción, al fomentar la creatividad y la participación activa. En coherencia con Goleman (1995), el autoconocimiento emocional constituye el punto de partida del desarrollo de la inteligencia emocional, al permitir identificar las propias emociones antes de gestionarlas. Por lo tanto, la práctica constante de juegos tradicionales estimula la autoobservación, generando que los estudiantes adquieran una conciencia emocional más clara y estable dentro de la institución educativa.

La prueba de hipótesis evidenció un valor $Z = -3.331$ y $p = 0.001$, confirmando diferencias significativas entre el pre y post test en la dimensión de autocontrol emocional. Los resultados muestran que el 67 % de los niños alcanzó el nivel logrado, lo que refleja avances en el manejo de impulsos y emociones.

Este resultado concuerda con Rucoba (2023), quien determinó que los juegos tradicionales mantienen una relación significativa con la autorregulación emocional infantil. De igual modo, Hernández (2022) destacó que los juegos contribuyen a mejorar el control postural y la estabilidad, aspectos directamente asociados al dominio de sí mismo. Por su parte, Quevedo (2024) también halló un descenso del 40 % en los niveles bajos de autorregulación luego de implementar actividades lúdicas, reforzando la idea de que el juego fortalece la disciplina emocional. En términos teóricos, Bandura (1986) explica que, a través del aprendizaje social, los niños modelan conductas de autocontrol observadas en sus pares y adultos, lo cual se verifica en las dinámicas grupales de los juegos tradicionales. En consecuencia, el presente estudio confirma que dichas actividades generan contextos controlados donde el niño aprende a gestionar sus emociones mediante la práctica, la cooperación y el respeto por las reglas.

En la dimensión de motivación, la prueba de Wilcoxon mostró un valor $Z = -3.331$ y $p = 0.001$, reflejando una diferencia estadísticamente significativa. El 87 % de los estudiantes alcanzó el nivel logrado, frente al 47 % en nivel inicio del pre test, lo cual evidencia un incremento en el entusiasmo y la persistencia ante las tareas.

Este resultado concuerda con Hernández (2022), quien indicó que los juegos tradicionales promueven la perseverancia y el compromiso al plantear desafíos lúdicos. Asimismo, Pokhrel (2024) encontró que el 80 % de los niños aumentó su confianza y participación artística mediante actividades de juego, lo cual se asocia a un incremento en la motivación intrínseca. Igualmente, Cevallos (2023) reportó un 36.84 % de mejora en el uso de emociones, lo que sugiere una mayor disposición para actuar y superar obstáculos. Según Goleman (1995), la motivación es el motor interno que orienta las emociones hacia el logro de objetivos; de modo que el juego, al generar placer y reto, se convierte en un catalizador de dicha energía emocional. En este sentido, el impacto en el aula se manifiesta en estudiantes más comprometidos y con mayor autonomía para aprender.

La prueba de Wilcoxon ($Z = -3.307$, $p = 0.001$) demostró una diferencia significativa entre el pre y post test en la dimensión de empatía, pasando de un 100 % en nivel inicio a un 73 % en nivel logrado. Este avance confirma que los juegos tradicionales fortalecen la comprensión de las emociones ajenas y la conducta prosocial.

Este resultado coincide con Pincay (2023), quien señaló que los juegos tradicionales fomentan la interacción social y el reconocimiento de las emociones de los demás. Asimismo, Cevallos (2023) registró un 42.46 % de mejora en la comprensión emocional tras la intervención lúdica. Del mismo modo, Cortijo (2021) evidenció que las actividades recreativas favorecen la interacción y la cooperación entre los niños, elementos vinculados directamente con la empatía. Desde la teoría de Bandura (1986), estos hallazgos se explican porque los niños aprenden por observación e imitación de comportamientos empáticos dentro de contextos sociales de juego. En consecuencia, en la institución educativa se fortalece el clima emocional positivo, promoviendo actitudes de respeto, cooperación y ayuda mutua.

En la dimensión de habilidades sociales, los resultados de la prueba de Wilcoxon ($Z = -3.334$, $p = 0.001$) evidenciaron una mejora significativa, pasando del 100 % en nivel inicio a un 80 % en nivel logrado tras la aplicación de los juegos tradicionales. Este cambio refleja una evolución en la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos entre los estudiantes.

Este resultado concuerda con Cortijo (2021), quien determinó que los juegos tradicionales contribuyen a la socialización y a la interacción grupal. También Rucoba (2023) corroboró una relación positiva entre actividades lúdicas y el fortalecimiento de las competencias emocionales y sociales en niños de educación inicial. De igual forma, Quevedo (2024) reportó un incremento del 40 % en habilidades sociales tras aplicar estrategias similares. Estas coincidencias confirman lo planteado por Goleman (1995), quien sostiene que las habilidades sociales constituyen el resultado visible de la inteligencia emocional y se desarrollan mediante la práctica de la empatía y la comunicación efectiva. En el contexto escolar, esto genera ambientes colaborativos donde los niños interactúan con respeto y solidaridad, optimizando la convivencia y el aprendizaje grupal.

En conclusión, de la discusión de los resultados mostramos que los niños han mejorado significativamente su aprendizaje y del mismo modo lo demuestran en estudios previos, destacando la importancia del uso estratégico en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, que dicho del mismo modo se debe de emplear como una estrategia pedagógica en beneficio de la educación infantil.

CONCLUSIONES

- a) Se logró determinar la influencia significativa de los juegos tradicionales sobre la inteligencia emocional, con un nivel de significancia de 0.001, el cual es menor a 0.05; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, concluyéndose que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025, mostrando como resultados un incremento del 100 % en el nivel inicio antes de la intervención a un 80 % en el nivel logrado después de la aplicación del programa, demostrando que las estrategias lúdicas generaron un impacto positivo en la gestión de las emociones, la empatía y la interacción social de los estudiantes.
- b) Asimismo, se logró determinar una influencia significativa de los juegos tradicionales en el autoconocimiento emocional, con un nivel de significancia de 0.001, el cual es menor a 0.05; por lo tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, llegando a concluir que los juegos tradicionales fortalecen el reconocimiento y la comprensión de las propias emociones en los niños. La práctica de actividades lúdicas permitió que los estudiantes desarrollaran una mayor conciencia emocional y confianza en sí mismos, promoviendo el autoconocimiento como base de la inteligencia emocional.
- c) De igual manera, se determinó una influencia significativa de los juegos tradicionales en el autocontrol emocional, con un nivel de significancia de 0.001, menor a 0.05; en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, concluyendo que la aplicación de los juegos tradicionales favorece la regulación de las emociones y el manejo de la conducta en los niños, mostrando en los resultados un incremento del 0 % al 67 % en el nivel logrado, evidenciando que las estrategias empleadas en los talleres promovieron la autorregulación emocional y el respeto por las normas del juego.
- d) También se logró establecer una influencia significativa de los juegos tradicionales en la motivación, con un nivel de significancia de 0.001, menor a 0.05; por tanto, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, concluyéndose que los juegos tradicionales influyen positivamente en la motivación de los niños de 3 años, obteniendo como resultado en el nivel logrado un 87 % después de la intervención, demostrando que el componente lúdico incrementó el interés, la participación y el entusiasmo por las actividades escolares.
- e) Por otro lado, se logró determinar una influencia significativa de los juegos tradicionales en la empatía, con un nivel de significancia de 0.001, menor a 0.05; por tanto, se acepta la hipótesis

alterna y se rechaza la nula, concluyéndose que los juegos tradicionales favorecen la comprensión y el respeto hacia las emociones de los demás, en vista que los resultados evidenciaron un avance del 100 % en nivel inicio a un 73 % en nivel logrado, demostrando que las experiencias grupales fomentaron actitudes empáticas y solidarias entre los niños.

- f) Finalmente, se logró determinar una influencia significativa de los juegos tradicionales en las habilidades sociales, con un nivel de significancia de 0.001, menor a 0.05; por consiguiente, se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la nula, llegando a concluir que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025, ya que los después de la intervención, el 80 % alcanzó el nivel logrado, evidenciando mejoras en la comunicación, la cooperación y la convivencia dentro del aula.

RECOMENDACIONES

- a) Al obtener resultados positivos en el estudio, se recomienda a los docentes de la institución educativa Steps Genius emplear las estrategias de juegos tradicionales como parte del desarrollo de sus sesiones o talleres de aprendizaje, orientándolos al fortalecimiento de la inteligencia emocional de sus niños, las cuales deben planificarse de acuerdo con el diagnóstico de las capacidades emocionales de cada estudiante y adaptarse a su nivel evolutivo y edad cronológica, promoviendo espacios lúdicos que incentiven la participación, el respeto y la expresión emocional dentro del aula.
- b) Del mismo modo, se recomienda diseñar e implementar juegos tradicionales específicos que fortalezcan el autoconocimiento y el autocontrol emocional, tales como juegos de roles, dinámicas de imitación y actividades que estimulen la expresión de emociones mediante gestos, palabras o movimientos, dichas prácticas permiten que los niños identifiquen sus sentimientos, comprendan las consecuencias de sus actos y aprendan a regular sus reacciones frente a distintas situaciones cotidianas.
- c) Como también, se sugiere emplear los juegos tradicionales que promuevan la motivación y la empatía, fomentando la cooperación, el apoyo mutuo y la interacción en grupal, desarrollando como “la ronda de los amigos”, “el pañuelo” o “la cuerda saltarina” pueden ser integradas dentro de los talleres pedagógicos, ya que estimulan la iniciativa personal, la convivencia armónica y el reconocimiento de las emociones de los demás, fortaleciendo así la sensibilidad social de los estudiantes.
- d) Por último, se recomienda emplear los juegos tradicionales orientados al desarrollo de las habilidades sociales, priorizando aquellos que impliquen comunicación, trabajo en equipo y resolución pacífica de conflictos. Estas dinámicas deben ser guiadas por el docente, promoviendo la participación activa, la cooperación y el diálogo como herramientas esenciales para el fortalecimiento de la inteligencia emocional en los niños, como también, se sugiere a los directivos de la institución incluir programas de formación docente que fortalezcan las competencias socioemocionales y el uso de estrategias lúdicas dentro del currículo escolar, contribuyendo de manera sostenible al desarrollo integral del estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albert Bandura. (1986). *La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió?*
- Alcívar Mata, P. J., Táquez España, E. L., Verdesoto Yucailla, G. M., Vera Fernández, L. L., Fernández Sánchez, M. L., & Maldonado Paladines, J. E. (2023). Influencia del juego como recurso didáctico en la enseñanza de la asignatura de matemáticas. *Revista Científica Multidisciplinaria Ogma*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.69516/eytyf081>
- Angulo, R., Silvia, L., Moposita, F., & Lema, M. (2023). Los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Coordinación Motriz en Niños de Educación General Básica Media. *Polo de Conocimiento*, 8(11), 614–631. <https://doi.org/10.23857/pc.v8i11>
- Ardila Barragán, J. N. (2022). Juegos tradicionales: aportes al desarrollo sociocultural en contextos educativos rurales. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 8(1). <https://doi.org/10.31910/rdafd.v8.n1.2022.2152>
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación* (3era ed.). Pearson Educación.
- Betancourt, A. R. (2022). *Juegos de mi México*.
- Brackett, M. A., Rivers, S. E., Reyes, M. R., & Salovey, P. (2022). *Enhancing academic performance and social and emotional competence with the RULER feeling words curriculum*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1041608010001214?via%3Dihub>
- Bradberry, T. (2009). *Emotional Intelligence 2.0*.
- Cáceres-Cabrera, M. P., García-Herrera, D. G., Cárdenas-Cordero, N. M., & Erazo Álvarez, J. C. (2020). Juegos tradicionales como estrategia metodológica para la enseñanza de matemática. *Cienciamatria*, 6(3), 428–449. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i3.409>
- Caicedo Vega, A. (2021). *Fortalecimiento de la expresión oral a través de juegos tradicionales en niños de cinco años del Centro Educativo Eduardo Pinto Aragón de Porciosa*.
- CARRASCO DIAZ, S. (2019). *Metodología de la investigación científica*. https://www.sancristoballibros.com/libro/metodologia-de-la-investigacion-cientifica_45761
- Carroll E, I. (1977). *Human Emotions*.
- Cervantes Martínez, P. (2020). *Inteligencia emocional. Manual para quien trabaja con adolescentes de secundaria*.
- Cevallos, A., Flor, A., & Ayala, D. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en el sub nivel inicial 2. *Journal of Science and Research*, 8(2), 117–

128.

- Cortijo Pérez, D. F. (2021). *Los juegos tradicionales que contribuyen a la socialización de los niños de 4 y 5 años de la I.E. Inicial "La Alegría del Saber" N.º1661, Las Brisas – Nuevo Chimbote.*
- Daza Nolasco, J. (2022). Los juegos tradicionales y la creatividad en niños de 5 años de la institución educativa N.º 127-Huancavelica, 2020. In *Universidad Científica del Perú.*
- De la Cruz Portilla, A. C. (2020). Influencia de la inteligencia emocional sobre la satisfacción laboral: Revisión de estudios. *Revista UNIMAR*, 38(2), 63–92. <https://doi.org/10.31948/rev.unimar/unimar38-2-art3>
- De la Rosa, G. V. J., & Mora Doria, J. A. (2024). *Los Juegos Tradicionales como Estrategia Pedagógica para mejorar la Motivación y el interés por el aprendizaje en niños de primer grado de la institución educativa Santa Cruz de Lorica.* 61–68.
- Educa, R. (2025). *Los principales componentes de la inteligencia emocional.*
- Ekman, P. (1992). An Argument for Basic Emotions. In *Wild Grass and Morning Blossoms Gathered at Dusk.* <https://doi.org/10.2307/j.ctv2vr9cj4.23>
- Extremera Pacheco, N. (2004). Medidas de evaluación de la inteligencia emocional. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 36(2), 209–228.
- Fernández, D. (2009). El esquema corporal en niños y niñas. *Revista Digital Innovación y Experiencias Educativas*, 14, 1–14.
- García Fresquet, L. (2020). *Los juegos del barrio: recopilación de juegos tradicionales.*
- García, H., Mónica, A., Ricapa, V., Flor, L., Solis, N., Lucio, O., Romero, O., Baldeon, C., Cary, C., Lanazca, B., & Sara, S. (2024). *Inteligencia emocional y rendimiento académico post-pandemia en los estudiantes de una Universidad de la Provincia de Chanchamayo.* 1–9.
- García Ramirez, V. N., & Tarazona Meza, A. K. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 27–51. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional: Por qué es más importante que el coeficiente intelectual.*
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional.*
- González, A. (2020). *Lo bueno de tener un mal día. Cómo cuidar de nuestras emociones para*

- estar mejor*. 7(1), 101–103.
- Greenberg, L. S. (2000). *Emociones: Una guía interna* (Issue Book, Whole).
- Hernandez Mendoza, S., & Duana Avila, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, 9(17), 51–53. <https://doi.org/10.29057/icea.v9i17.6019>
- Hernández Paredes, T. (2022). Juegos tradicionales en el desarrollo del equilibrio de niños de 4 años. In *Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato* (Vol. 593, Issue 03).
- Ismoyo Ahmad, Nasrulloh Hedi Ardiyanto Hermawan, F. I. (2024). Health benefits of traditional games - a systematic review. *Retos*, 59, 843–856.
- Jiménez-Tamayo, R., Ludeña-Jaramill, L. F., & Medina-León, C. S. (2022). *Actividades lúdicas (juegos tradicionales) como dinamizador de las relaciones interpersonales*. 5, 172–185.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*.
- Mark, G., & Holly, W. (2017). *Cómo tratar con gente difícil*.
- Martí García, Ú., & Alonso de Agustín, P. (2006). *Guía de Juegos Tradicionales Madrileños*.
- Muñoz, M., Villamizar, M. F., & Palacios, H. F. (2024). Influencia de los Juegos Tecnológicos en los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje: Una Revisión de Literatura. *Saber Ser - Revista de Estudios Cualitativos En Educación*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.35997/saberser.v1i1.8>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura [Unesco]. (2024). *Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación*. <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>
- Ovalle, M. A., & Valdivia, P. (2018). *Juegos tradicionales*.
- Parolini, M. (2023). *El Libro de los Juegos*.
- Pérez, S. (2020). Guía para desarrollar la Inteligencia Emocional. In *Sam Fam* (Issue 2017).
- Pertegal-felices, M. L., Jimeno-morenilla, A., & Espín-león, A. (2020). *Diseño de un instrumento para medir identidad cultural indígena*. 75(3), 1697–1716.
- Pincay Soriano, M. A. (2023). Juegos tradicionales y el afianzamiento de la identidad cultural en niños de 4 a 5 años. In *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam: Vol. VIII* (Issue I).
- Pokhrel, S. (2024). Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer las habilidades artísticas de los niños del Centro de Educación Preescolar El Castillo del Saber San Juan de Pasto. In *Αγαη* (Vol. 15, Issue 1).

- Qualter, P., Whiteley, H. E., Hutchinson, J. M., & Pope, D. J. (2021). *Supporting the Development of Emotional Intelligence Competencies to Ease the Transition from Primary to High School*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02667360601154584>
- Quevedo Quispe, M. D. P. (2024). *Los juegos tradicionales para estimular la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 1371 – “Bellavista”, San Miguel, Cajamarca, 2024*.
- Ramos Hernández, D., & Maya Rosell, Y. (2022). *Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés*. 565–576.
- Rolandi, M. (2024). *Importancia de los juegos tradicionales en los niños*.
- Rucoba Rodríguez, I. J. (2023). *Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023*.
- Sanchez Carlessi, H. H., & Reyes Meza, C. (2018). *metodología y diseños en la investigación científica*. https://www.sancristoballibros.com/libro/metodologia-y-disenos-en-la-investigacion-cientifica_53685
- Sánchez Manzananas, M. J., & Cano Ángel, G. Á. (2019). *Juegos Tradicionales en Navalcán*.
- Santos, D. N. (2014). *Inteligencia emocional y actividad lectora en una escuela de 1.º ciclo*.
- Sarmiento Cruz, L. M. (2008). La enseñanza de los juegos tradicionales ¿Una posibilidad entre la realidad y la fantasía? *Educación Física y Deporte*, 27(1), 115–122. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.305>
- Supo Condori, J. (2023). *La población de estudio*. <https://bioestadistico.com/la-poblacion-de-estudio>
- Tarazona Huerta, V. A. (2021). *Juegos tradicionales y motricidad gruesa en los niños de 5 años de la I.E.I. N.º 408 Niño Jesús –del Centro Poblado de Sapcha, Distrito de Acochaca, 2021*. In *Repositorio de Tesis Digitales*.
- Tovar Parraga, G., & Núñez, E. F. D. (2021). *Inteligencia emocional y rendimiento académico de los estudiantes del EOPNP*. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/747/7474326002/>
- Truco, S. G., Suárez, S. G., Quiroz, W. S., & Rivera, A. A. (2022). *Juegos tradicionales como estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. 1–16.
- Ugarriza Chávez, N., & Pajares Del Águila, L. (2005). La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn. *Persona*, 8(008), 11–58. <https://doi.org/10.26439/persona2005.n008.893>

- UNICEF, Sección de Educación, D. de P. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. 2(1), 84.
- Villafuerte, J. S. (2019). *Juegos Recreativos para la Optimización del Equilibrio Motriz de los Niños* (Issue April).
- Villaquirán-hurtado, A. (2024). *Control postural estático y estabilidad de la región lumbo-pélvica en deportistas de alto rendimiento*. 22(3), 1–19.
- Vivo, N. (2024). *15 juegos tradicionales para niños*.

ANEXOS

Anexo A: Matriz de consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES DIMENSIONES	METODOLOGÍA
Problema General	Objetivos Generales	Hipótesis General	JUEGOS TRADICIONALES • Juegos para esquema corporal • Juegos para equilibrio • Juegos para control postural • Juegos de coordinación. • Juegos de desplazamiento • Juegos de coordinación óculo-manual. INTELIGENCIA EMOCIONAL • Autoconocimiento Emocional • Autocontrol Emocional • Motivación • Empatía • Habilidades Sociales	Tipo: Aplicado Nivel: Explicativo Diseño: Pre experimental GE: O1 X O2 Donde • Ge: Grupo experimental • O1: Observación del pre test • O2: Observación del post test • X: Tratamiento mediante dibujo libre. Población: Considerado por los 40 niños totalidad de los estudiantes de 3, 4 y 5 años. Muestra: Considerado a 15 estudiantes de 3 años. Muestreo No probabilista de forma intencional. Técnicas: La observación Instrumentos: La ficha de observación
¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025?	Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.	Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.		
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicos		
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el autoconocimiento emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025? • ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en el autocontrol emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025? • ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la motivación de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025? • ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en la empatía de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025? • ¿Cuál es la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades sociales de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025? 	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el autoconocimiento emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. • Determinar la influencia de los juegos tradicionales en el autocontrol emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. • Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la motivación de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. • Determinar la influencia de los juegos tradicionales en la empatía de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. • Determinar la influencia de los juegos tradicionales en las habilidades sociales de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. 	<ul style="list-style-type: none"> • Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en el autoconocimiento emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. • Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en el autocontrol emocional de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. • Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en la motivación de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. • Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en la empatía de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. • Existe una influencia significativa de los juegos tradicionales en las habilidades sociales de los niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025. 		

Anexo B: Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de media
Juegos tradicionales	Los juegos tradicionales son actividades transmitidas generacionalmente, sin autor conocido ni registro formal. Surgen del entorno popular y reflejan la identidad cultural de una región, adaptándose en forma y estructura según el contexto sin perder esencia original (Ramos, 2022).	Se entenderá por juegos tradicionales a las actividades lúdicas heredadas de generaciones anteriores, que se aplican con fines educativos para el desarrollo del cuerpo y la mente, donde se tienen juegos de esquema corporal, equilibrio, postura, coordinación y desplazamiento, seleccionados según las necesidades de los estudiantes y cuya efectividad será medida en función del nivel de logro alcanzado en dichas habilidades motrices.	Juegos para esquema corporal	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y representa emociones básicas con el cuerpo. • Identifica partes del cuerpo y las relaciona con emociones. • Expresa cómo se siente usando gestos y palabras sencillas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 1: Simón dice con emociones • Taller 2: Partes del cuerpo con caritas • Taller 3: ¿Cómo me siento hoy? 	Escala de Likert de tipo ordinal Inicio:1 Proceso:2 Logrado: 3
			Juegos para equilibrio	<ul style="list-style-type: none"> • Camina con cuidado sin salirse del camino. • Controla su cuerpo al detenerse y mostrar emociones. • Realiza saltos con ritmo mientras cuenta o canta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 4: Camina sobre la cuerda • Taller 5: La estatua emocional • Taller 6: Saltar y contar 	
			Juegos para control postural	<ul style="list-style-type: none"> • Imita posturas corporales según emociones de sus compañeros. • Mantiene postura y cuidado al pasar objetos a sus compañeros. • Representa animales con posturas que reflejan emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 7: El tren de las emociones • Taller 8: Pasa el objeto • Taller 9: Postura de animal feliz 	
			Juegos de coordinación.	<ul style="list-style-type: none"> • Salta la cuerda con ritmo y sin enojarse si se equivoca. • Coordina palmas con compañeros siguiendo una canción. • Supera retos del circuito reconociendo emociones en cada estación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 10: La cuerda mágica • Taller 11: Rueda de manos • Taller 12: Carrera con obstáculos emocionales 	
			Juegos de desplazamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Corre al lugar correcto según la emoción nombrada. • Participa en el juego respetando turnos y reglas. • Se desplaza imitando animales con emociones distintas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 13: Corre y responde • Taller 14: Atrápame contento • Taller 15: La carrera de animales felices 	
			Juegos de coordinación óculo-manual.	<ul style="list-style-type: none"> • Lanza pelotas al lugar correcto según la emoción elegida. • Ubica partes del rostro en caritas según la emoción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 16: Encesta la emoción • Taller 17: Pega la emoción • Taller 18: Pesca los sentimientos 	

				<ul style="list-style-type: none"> • Pesca una emoción y dice que la hace sentir así. 	
Inteligencia emocional	Según Goleman (1995), la inteligencia emocional es la capacidad de controlar y manejar las emociones, compuesta por cinco factores: reconocer y gestionar las propias emociones, mantener motivación, percibir emociones ajenas y mejorar las relaciones interpersonales para tomar decisiones adecuadas.	Es medida por la capacidad de identificar, comprender y regular las emociones y las de los demás, evaluada mediante indicadores de autorregulación, empatía, habilidades sociales, conciencia emocional y manejo emocional, según niveles de desempeño establecidos.	Autoconocimiento emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa lo que siente verbalmente • Identifica si está feliz o molesto cuando juega • Entiende el motivo de sus emociones (por ejemplo, perder o ganar) • Reacciona físicamente según cómo se siente (expresa emociones en su rostro) • Quiere saber por qué se siente de esa manera 	1.1 El niño puede decir cómo se siente (feliz, triste, enojado) 1.2 Reconoce sus emociones durante el juego 1.3 El niño sabe por qué se siente de esa forma 1.4 Muestra sus emociones de manera visible (sonríe, se enoja) 1.5 Se preocupa por entender sus emociones
			Autocontrol emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Puede tranquilizarse cuando se enoja o se frustra • Es paciente al esperar para jugar • No pierde la calma cuando algo no le sale bien • Mantiene control cuando no consigue lo que quiere • Sabe cómo tranquilizarse o pedir ayuda cuando se siente mal 	2.1 Se calma después de un disgusto o frustración 2.2 Sabe esperar su turno en juegos grupales 2.3 Mantiene la calma cuando las cosas no salen como espera 2.4 Controla sus impulsos (no grita, no empuja) 2.5 Tiene estrategias para calmarse (respira, pide ayuda)
			Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra entusiasmo por participar en los juegos • No se rinde fácilmente cuando encuentra algo complicado • Se siente satisfecho con sus logros, aunque sean pequeños • Sigue intentándolo hasta conseguirlo, sin rendirse • Se alegra por las pequeñas victorias o avances en el juego 	3.1 Se siente motivado a jugar o participar 3.2 Intenta terminar un juego, aunque sea difícil 3.3 Se siente feliz cuando logra algo en el juego 3.4 Vuelve a intentarlo si no le sale bien 3.5 Se emociona con pequeños logros en el juego
			Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica si su compañero está contento o triste durante el juego • Muestra preocupación y apoya a un compañero que está triste o enojado • Pregunta o muestra interés por los sentimientos de otros 	4.1 Nota si un compañero está feliz o triste 4.2 Ayuda o consuela a un amigo cuando está triste 4.3 Se interesa por cómo se sienten los demás

Se medirá empleando la escala de Likert de tipo nominal
 1: Nunca
 2: A veces
 3:
 Frecuentemente
 4: Siempre

	<ul style="list-style-type: none"> • Espera su turno sin pelear ni interrumpir • Reconoce y acepta que cada compañero tiene su forma de jugar 	<p>4.4 Respeta los turnos de los demás en los juegos</p> <p>4.5 Acepta las diferencias de otros jugadores</p>
Habilidad es sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Se lleva bien con sus compañeros durante las actividades grupales • Es capaz de hacer amigos fácilmente y mostrar interés por los demás • No tiene miedo de pedir ayuda a los demás cuando lo necesita • Sigue las reglas de los juegos sin que le digan constantemente • Si se equivoca o lastima a alguien, sabe pedir perdón y ser amable 	<p>5.1 Juega bien con otros niños en grupo</p> <p>5.2 Sabe cuándo y cómo hacer amigos</p> <p>5.3 Pide ayuda cuando la necesita</p> <p>5.4 Respeta las reglas del juego</p> <p>5.5 Es amable y pide perdón cuando se equivoca</p>

ANEXO C: Instrumento.

El instrumento es adaptado de Ugarriza y Pajares (2005), la cual también se ha apoyado del inventario de BarOn, de la inteligencia emocional basado en las dimensiones por Daniel Goleman, la cual se encuentra apto para mostrar los resultados, evaluado por la escala de Likert de tipo Inicio: 1, proceso:2, logrado:3

Dimensión	Ítem	1	2	3
Autoconocimiento Emocional	1.1 El niño puede decir cómo se siente (feliz, triste, enojado)			
	1.2 Reconoce sus emociones durante el juego			
	1.3 El niño sabe por qué se siente de esa forma			
	1.4 Muestra sus emociones de manera visible (sonríe, se enoja)			
	1.5 Se preocupa por entender sus emociones			
Autocontrol Emocional	2.1 Se calma después de un disgusto o frustración			
	2.2 Sabe esperar su turno en juegos grupales			
	2.3 Mantiene la calma cuando las cosas no salen como espera			
	2.4 Controla sus impulsos (no grita, no empuja)			
	2.5 Tiene estrategias para calmarse (respira, pide ayuda)			
Motivación	3.1 Se siente motivado a jugar o participar			
	3.2 Intenta terminar un juego, aunque sea difícil			
	3.3 Se siente feliz cuando logra algo en el juego			
	3.4 Vuelve a intentarlo si no le sale bien			
	3.5 Se emociona con pequeños logros en el juego			
Empatía	4.1 Nota si un compañero está feliz o triste			
	4.2 Ayuda o consuela a un amigo cuando está triste			
	4.3 Se interesa por cómo se sienten los demás			
	4.4 Respeta los turnos de los demás en los juegos			
	4.5 Acepta las diferencias de otros jugadores			
Habilidades Sociales	5.1 Juega bien con otros niños en grupo			
	5.2 Sabe cuándo y cómo hacer amigos			
	5.3 Pide ayuda cuando la necesita			
	5.4 Respeta las reglas del juego			
	5.5 Es amable y pide perdón cuando se equivoca			

RECOLECCIÓN DE LOS DATOS

Ficha de observación pre test de la inteligencia emocional basado en la recolección de la información en los estudiantes de 3 años.

INTELIGENCIA EMOCIONAL PRE TEST																									
AUTOCONOCIMIENTO EMOCIONAL				AUTOCONTROL EMOCIONAL						MOTIVACION					EMPATIA			HABILIDADES SOCIALES							
p1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P2	P2	P2	P2	P2	P2
2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	
2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	
2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	
2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	
2	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	
2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	
1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	
2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	

Ficha de observación post test de la inteligencia emocional basado en la recolección de información de los niños de 3 años

INTELIGENCIA EMOCIONAL POST TEST																									
AUTOCONOCIMIENTO EMOCIONAL				AUTOCONTROL EMOCIONAL						MOTIVACION					EMPATIA			HABILIDADES SOCIALES							
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P1	P2	P2	P2	P2	P2	P2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	1	1	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	
3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	
2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	

Análisis de la confiabilidad de la ficha de observación en el programa spas 27

The screenshot displays the IBM SPSS Statistics interface. The main window shows the 'Estadísticas de fiabilidad' (Reliability Statistics) for the variable 'Inteligencia emocional post test'. The Cronbach's Alpha is .980, based on 25 items. Below this, a table provides detailed statistics for each item, including item means, variances, correlations, and item-to-total correlations.

Estadísticas de fiabilidad				
Alfa de Cronbach	N de elementos			
.980	25			
Estadísticas de total de elemento				
Ítems	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
Ítems 1	64,87	135,952	,685	,980
Ítems 2	64,87	127,267	,852	,979
Ítems 3	64,80	131,600	,715	,980
Ítems 4	64,67	134,095	,917	,979
Ítems 5	64,80	126,743	,912	,978
Ítems 6	64,93	131,067	,706	,980
Ítems 7	65,00	128,143	,773	,980
Ítems 8	65,00	129,714	,794	,979
Ítems 9	65,00	129,714	,794	,979
Ítems 10	64,93	125,924	,921	,978
Ítems 11	64,67	134,095	,917	,979
Ítems 12	64,93	125,781	,930	,978
Ítems 13	64,67	134,095	,917	,979
Ítems 14	64,87	134,124	,649	,980
Ítems 15	64,73	134,781	,701	,980
Ítems 16	64,80	131,743	,704	,980
Ítems 17	64,87	129,124	,869	,979
Ítems 18	64,93	129,210	,841	,979
Ítems 19	65,00	129,857	,784	,979
Ítems 20	64,93	129,495	,820	,979
Ítems 21	64,67	134,095	,917	,979

Prueba de hipótesis de los datos basado en el programa spss27.

The screenshot displays the IBM SPSS Statistics interface showing hypothesis test results for 'Empatías pre test'. The results are presented in a table and a list of hypotheses.


Empatías pre test	
Empatías	1 ^a
Total	15

a. Autoconocimiento emocional post test < Autoconocimiento emocional pre test
 b. Autoconocimiento emocional post test > Autoconocimiento emocional pre test
 c. Autoconocimiento emocional post test = Autoconocimiento emocional pre test
 d. Autocontrol emocional < Autocontrol emocional
 e. Autocontrol emocional > Autocontrol emocional
 f. Autocontrol emocional = Autocontrol emocional
 g. Motivación post test > Motivación pre test
 h. Motivación post test < Motivación pre test
 i. Motivación post test = Motivación pre test
 j. Empatía post test < Empatía pre test
 k. Empatía post test > Empatía pre test
 l. Empatía post test = Empatía pre test
 m. Habilidades sociales post test < Habilidades sociales pre test
 n. Habilidades sociales post test > Habilidades sociales pre test
 o. Habilidades sociales post test = Habilidades sociales pre test

Estadísticos de prueba ^a					
	Autoconocimiento emocional post test - Autoconocimiento emocional pre test	Autocontrol emocional - Autocontrol emocional	Motivación post test - Motivación pre test	Empatía post test - Empatía pre test	Habilidades sociales post test - Habilidades sociales pre test
Z	-3,346 ^b	-3,331 ^b	-3,331 ^b	-3,307 ^b	-3,334 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001	,001	,001	,001	,001

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


TALLERES DE APRENDIZAJE

TALLER DE PSICOMOTRIZ: SIMÓN DICE CON EMOCIONES			
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras.</p> <p>Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra</p>	<p>Reconoce e imita adecuadamente emociones básicas como alegría, tristeza, enojo y sorpresa, durante la dinámica del juego “Simón dice con emociones”.</p>	<p>✓ Participación activa en el juego, expresando con gestos y palabras las emociones mencionadas.</p>
<p>TALLERES: PSICOMOTRIZ, GRAFICO PLÁSTICO, PLAN LECTOR, MUSICAL</p> 	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna • La maestra pide a los niños y niñas recordar los acuerdos de convivencia para trabajar mejor. • Muestra los materiales como imágenes o tarjetas de emociones (caritas felices, tristes, enojadas, sorprendidas). • Preguntar: ¿Cómo te sientes hoy?, ¿Qué cara hacemos cuando estamos felices?, ¿Y si estamos tristes? <p>DESARROLLO</p> <p>Identificar y representar emociones mediante el juego. “Simón dice con emociones”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar que van a jugar “Simón dice”, pero en vez de mover partes del cuerpo, van a imitar emociones. • Ejemplos: “Simón dice... pon cara de feliz”, “Simón dice... cara de enojado”, “Simón dice... cara de triste”, “Simón dice... cara de miedo”, “Simón dice... cara de sorpresa” 	<p>✓ Tarjetas con caritas de emociones.</p> <p>✓ Espacio amplio para moverse</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • Se puede hacer más dinámico con movimiento: <ul style="list-style-type: none"> ◦ “Simón dice... salta de alegría”, “Simón dice... camina como si tuvieras miedo” <p>Estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reforzar verbalmente: “Muy bien, así es una cara feliz”, “Esa cara muestra enojo”. • Acompañar con gestos para guiar si alguien no comprende. <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reunir a los niños en círculo. • Preguntar: <ul style="list-style-type: none"> ◦ ¿Qué emoción te gustó más?, ¿Qué emoción es difícil?, ¿Cómo puedes calmarte cuando estás enojado?. • Cantar una canción de relajación o despedida (por ejemplo, “La canción del adiós”). • Felicitarlos por su participación. 	
--	--	--




DIRECTORA

TALLER DE SOCIOEMOCIONAL: PARTES DEL CUERPO CON CARTAS			
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra</p>	<p>Reconoce y señala correctamente las partes del rostro mencionadas (ojos, nariz, boca y orejas) en sí mismo, en una imagen o muñeco.</p>	<p>✓ Se reconocen progresivamente como persona con características propias</p>
<p>TALLERES:</p> <p>PSICOMOTRIZ,</p> <p>GRAFICO</p> <p>PLÁSTICO, PLAN</p> <p>LECTOR,</p> <p>MUSICAL</p> 	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente invita a los niños y niñas sentarse en media luna y recuerdan los acuerdos de convivencia para un mejor trabajo. • La docente indica una dinámica: "¡Salta si tienes nariz!" (el docente dice una parte del cuerpo, y los niños hacen un gesto o saltan si la tienen). • Breve conversación: <p>Docente: "¿Dónde está tu nariz? ¿Y tus ojos? ¿Cómo está tu carita hoy?"</p> <p>DESARROLLO</p> <p>"La canción del cuerpo"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cantar: "Cabeza, hombros, rodillas y pies" con movimientos. • El docente va señalando en un muñeco grande o en sí mismo. 		

<ul style="list-style-type: none"> • Los niños imitan y nombran partes. 	<p>"Caritas de emociones"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar tarjetas o títeres con caritas de las emociones • Preguntar: "¿Cómo se siente esta carita? ¿Tú cuándo te sientes así?" • Juego: "Haz tu carita feliz, ahora haz una carita triste". 	<p>3. Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear una carita con emoción usando papel, stickers o crayolas. • Breve diálogo final: 	<p>"Hoy aprendimos sobre nuestro cuerpo y nuestras emociones. ¿Qué fue lo que más te gustó?"</p>	



DIRECTORA

TALLER DE PSICOMOTRIZ: ¿CÓMO ME SIENTO HOY?			
CONSTRUYE SU IDENTIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO	EVIDENCIA
<ul style="list-style-type: none"> • Se valora a sí mismo. • Autorregula sus emociones. 	<p>Expresa sus emociones; utiliza para ello gestos, movimientos corporales y palabras. Identifica sus emociones y las que observa en los demás cuando el adulto las nombra</p>	<p>Identifica y diferencia emociones básicas en sí mismo y en imágenes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mural de emociones (su foto o nombre ubicado en la emoción que siente).
<p>TALLERES: PSICOMOTRIZ, GRAFICO PLÁSTICO, PLAN LECTOR, MUSICAL</p> 	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de saludo con canción (Hola, hola, ¿cómo estás?) • Presentación del tema con imágenes de caritas (feliz, triste, enojado, sorprendido). • Preguntas motivadoras: • ¿Cómo creen que se siente esta carita?, ¿Y ustedes cómo se sienten hoy?? <p>DESARROLLO</p> <p>El mural de emociones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se coloca un mural con caritas grandes (feliz, triste, enojado, sorprendido). • Cada niño pega su foto o tarjeta con su nombre en la emoción que siente hoy. <p>Juego de gestos y mímicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con tarjetas de emociones, los niños imitan los gestos (sonrisa, ceño fruncido, cara de sorpresa). 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tarjetas de caritas 	

<ul style="list-style-type: none"> • La docente guía: "Hagamos cara de enojo, ahora de felicidad..." 	
<p>Dibujo de mi emoción</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada niño recibe una hoja con un círculo (carita en blanco). • Dibuja o colorea la emoción que siente. • Luego comparte diciendo: "Hoy me siento..." 	
<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ronda de socialización: cada niño muestra su dibujo y dice cómo se siente. • La docente refuerza: "Todas las emociones son importantes. Está bien estar feliz, triste o enojado. Lo importante es decir cómo nos sentimos." • Canción de despedida: Si estás feliz aplaude así. 	



DIRECTORA

EVIDENCIAS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL POST TEST

Nombre del niño... Astrid, Genero... Femenino

Edad... 3 años, con quien vive... Madre

Inicio: 1, proceso:2, logrado:3

Dimensión	Ítem	1	2	3
1. Autoconocimiento Emocional	1.1 El niño puede decir cómo se siente (feliz, triste, enojado)			X
	1.2 Reconoce sus emociones durante el juego			X
	1.3 El niño sabe por qué se siente de esa forma (feliz, triste, enojado)			X
	1.4 Muestra sus emociones de manera visible (sonríe, se enoja)			X
	1.5 Se preocupa por entender sus emociones			X
2. Autocontrol Emocional	2.1 Se calma después de un disgusto o frustración			X
	2.2 Sabe esperar su turno en juegos grupales			X
	2.3 Mantiene la calma cuando las cosas no salen como espera	X		
	2.4 Controla sus impulsos (no grita, no empuja)			X
	2.5 Tiene estrategias para calmarse (respira, pide ayuda)			X
3. Motivación	3.1 Se siente motivado a jugar o participar			X
	3.2 Intenta terminar un juego, aunque sea difícil		X	
	3.3 Se siente feliz cuando logra algo en el juego			X
	3.4 Vuelve a intentarlo si no le sale bien		X	
	3.5 Se emociona con pequeños logros en el juego			X
4. Empatía	4.1 Nota si un compañero está feliz o triste			X
	4.2 Ayuda o consuela a un amigo cuando está triste			X
	4.3 Se interesa por cómo se sienten los demás			X
	4.4 Respeta los turnos de los demás en los juegos			X
	4.5 Acepta las diferencias de otros jugadores			X
5. Habilidades Sociales	5.1 Juega bien con otros niños en grupo			X
	5.2 Sabe cuándo y cómo hacer amigos			X
	5.3 Pide ayuda cuando la necesita			X
	5.4 Respeta las reglas del juego			X
	5.5 Es amable y pide perdón cuando se equivoca			X

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL POST TEST

Nombre del niño... Catalina....., Genero... FemeninoEdad... 3 años....., con quien vive... Madre.....

Inicio: 1, proceso:2, logrado:3

Dimensión	Ítem	1	2	3
1. Autoconocimiento Emocional	1.1 El niño puede decir cómo se siente (feliz, triste, enojado)			X
	1.2 Reconoce sus emociones durante el juego			X
	1.3 El niño sabe por qué se siente de esa forma (feliz, triste, enojado)			X
	1.4 Muestra sus emociones de manera visible (sonríe, se enoja)			X
	1.5 Se preocupa por entender sus emociones			X
2. Autocontrol Emocional	2.1 Se calma después de un disgusto o frustración			X
	2.2 Sabe esperar su turno en juegos grupales			X
	2.3 Mantiene la calma cuando las cosas no salen como espera			X
	2.4 Controla sus impulsos (no grita, no empuja)			X
	2.5 Tiene estrategias para calmarse (respira, pide ayuda)			X
3. Motivación	3.1 Se siente motivado a jugar o participar			X
	3.2 Intenta terminar un juego, aunque sea difícil			X
	3.3 Se siente feliz cuando logra algo en el juego			X
	3.4 Vuelve a intentarlo si no le sale bien			X
	3.5 Se emociona con pequeños logros en el juego			X
4. Empatía	4.1 Nota si un compañero está feliz o triste			X
	4.2 Ayuda o consuela a un amigo cuando está triste			X
	4.3 Se interesa por cómo se sienten los demás			X
	4.4 Respeta los turnos de los demás en los juegos			X
	4.5 Acepta las diferencias de otros jugadores			X
5. Habilidades Sociales	5.1 Juega bien con otros niños en grupo			X
	5.2 Sabe cuándo y cómo hacer amigos			X
	5.3 Pide ayuda cuando la necesita			X
	5.4 Respeta las reglas del juego			X
	5.5 Es amable y pide perdón cuando se equivoca			X

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL POST TEST

Nombre del niño... Hanna Genero... FemeninoEdad... 3 años con quien vive... Padres

Inicio: 1, proceso:2, logrado:3

Dimensión	Ítem	1	2	3
1. Autoconocimiento Emocional	1.1 El niño puede decir cómo se siente (feliz, triste, enojado)			X
	1.2 Reconoce sus emociones durante el juego			X
	1.3 El niño sabe por qué se siente de esa forma (feliz, triste, enojado)			X
	1.4 Muestra sus emociones de manera visible (sonríe, se enoja)			X
	1.5 Se preocupa por entender sus emociones			X
2. Autocontrol Emocional	2.1 Se calma después de un disgusto o frustración			X
	2.2 Sabe esperar su turno en juegos grupales			X
	2.3 Mantiene la calma cuando las cosas no salen como espera			X
	2.4 Controla sus impulsos (no grita, no empuja)			X
	2.5 Tiene estrategias para calmarse (respira, pide ayuda)			X
3. Motivación	3.1 Se siente motivado a jugar o participar			X
	3.2 Intenta terminar un juego, aunque sea difícil			X
	3.3 Se siente feliz cuando logra algo en el juego			X
	3.4 Vuelve a intentarlo si no le sale bien			X
	3.5 Se emociona con pequeños logros en el juego		X	
4. Empatía	4.1 Nota si un compañero está feliz o triste		X	
	4.2 Ayuda o consuela a un amigo cuando está triste		X	
	4.3 Se interesa por cómo se sienten los demás			X
	4.4 Respeta los turnos de los demás en los juegos			X
	4.5 Acepta las diferencias de otros jugadores			X
5. Habilidades Sociales	5.1 Juega bien con otros niños en grupo			X
	5.2 Sabe cuándo y cómo hacer amigos			X
	5.3 Pide ayuda cuando la necesita			X
	5.4 Respeta las reglas del juego			X
	5.5 Es amable y pide perdón cuando se equivoca			X

Anexo D: Permiso de consentimiento informado

Año de la recuperación y consolidación de la economía peruana"

SUMILLA: AUTORIZACION PARA LA APLICACIÓN DE LOS TALLERES DE APRENDIZAJE.

Lircay, 01 de Setiembre del 2025

SEÑORA DIRECTORA DE LA I.E.P STEPS GENIUS, LIRCAY – 2025.

Yo, **Lopez Cosinga Anais Thalia**, identificado con **D.N.I. N.º 71032935** con domicilio real en la Av. Evitamiento S/N del distrito de Lircay, Provincia de Angaraes, Departamento de Huancavelica, ante usted con el debido respeto me presento y digo:

Por medio de la presente, me dirijo a usted con el propósito de solicitar permiso para aplicar la ficha de observación para la investigación titulada "**Juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025.**", bajo un diseño pre experimental de nivel aplicada.

La investigación tiene como finalidad emplear talleres de aprendizaje de juegos tradicionales en los niños de 3 años de su institución, con la finalidad de mejorar la inteligencia emocional, que consta de 18 talleres que serán empleados estratégicamente y con fines de investigación de forma anonimato.

Los bachilleres:


- Tesista 1: Anais Thalia Lopez Cosinga
- Tesista 2: Teodora Sabina Velasque Bautista

Sin otro particular, le reitero los sentimientos de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,



Lopez Cosinga Anais Thalia
 D.N.I. N.º 71032935



Teodora Sabina Velasque Bautista
 D.N.I. N.º 73513934





CONSTANCIA DE APLICACIÓN

Lircay, 6 de octubre de 2025

LA QUE SUSCRIBE, **LIC. LITA ELIZABETH BENDEZU VARGAS**, DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR: “STEPS GENIUS” – LIRCAY;

En la localidad de Lircay, a los 6 días del mes de de 2025, las señoritas:

- **Anais Thalia Lopez Cosinga**
DNI N.º 71032935
ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-5702-1742>
- **Teodora Sabina Velasque Bautista**
DNI N.º 73513934
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-0966-8860>

Las Bachilleres de la Universidad para el Desarrollo Andino de la carrera Profesional de Educación Inicial y Bilingüe, han ejecutado el proyecto de tesis titulado “Juegos tradicionales en la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E.P. Steps Genius, Lircay – 2025” de tipo aplicado, cumpliendo eficientemente la aplicación de sus 18 talleres de aprendizaje en los estudiantes de 3 años, quien realizo el 8 de setiembre al 3 de octubre del 2025, cumpliendo con todas las aulas con fines de investigaciones.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para los fines que correspondan.



Lic. Lita Elizabeth Bendezu Vargas
Directora – I.E.P: “STEPS GENIUS”
DNI N.º 46296881

Foto 01: Primera dimensión

Taller: Simón dice, la emoción trabajada es reconociendo sus emociones. La docente da ordenes corporales agregando emociones: “Simón dice salta feliz”, “Simón dice camina triste”.

**Foto 02: Segunda dimensión:**

Talle: Estatua emocional, los niños y niñas deben quedarse quietos con las emociones mencionadas.



Foto 03

Taller: “Mundo de las emociones”, consiste en saltos con conteo se trabajó la atención y la calma, ya que se realizó saltos en los cuadros contando y respirando.

**Foto 04**

Tercera dimensión: pasa el objeto, transmisión de objetos sin que caigan, se trabajó la colaboración y el trabajo en equipo pasando cada objeto de mano en mano con cuidado, expresando una emoción cada vez.



Taller 05

Cuarta dimensión: taller: la cuerda mágica, consiste en saltar sobre la cuerda y se trabajó la tolerancia a la frustración que presentan cada niño y niña ya que cada uno salta al ritmo, si se equivoca, recibe apoyo del grupo.



Foto 06

Taller rueda de manos, tomados de la mano en ronda con ritmo se trabajó su conexión emocional, se toman de las manos y se da vueltas cuando la maestra indica “si están ferices agáchense...”

