



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO DE PUNO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD



LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA IES POLITÉCNICO HUÁSCAR DE LA CIUDAD DE PUNO - 2019

TESIS

PRESENTADA POR:

BEATRIZ VILMA MAMANI MARON

PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN

PSICOLOGÍA EDUCATIVA

PUNO - PERÚ

2020



**UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROGRAMA DE SEGUNDA ESPECIALIDAD**

**LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO
DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER
GRADO DE LA IES POLITÉCNICO HUÁSCAR DE LA CIUDAD DE
PUNO - 2019**



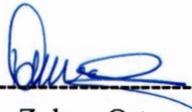
**TESIS PRESENTADA POR:
BEATRIZ VILMA MAMANI MARON**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN:
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

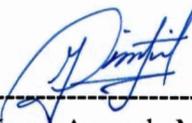
APROBADA POR EL JURADO REVISOR CONFORMADO POR:

PRESIDENTE : 
Dra. Zaida Esther Callata Gallegos

PRIMER MIEMBRO : 
Dra. Danitza Luisa Sardón Ari

SEGUNDO MIEMBRO : 
Dra. Karen Zulma Ortega Gallegos

DIRECTOR DE TESIS : 
Dr. Saúl Bermejo Paredes

ASESOR : 
Dra. Yanet Amanda Maquera Maquera

Tema : Procesos cognitivos.
Área : Disciplinas científicas

Fecha de sustentación: 07 / enero / 2020



DEDICATORIA

A Dios por su infinita bondad, por estar siempre a mi lado en todo momento protegiéndome y darme la fuerza para continuar y lograr mis objetivos, por darme la fe, la esperanza, sabiduría y guiar mis pasos cada día a pesar de los grandes obstáculos que en el devenir se convirtieron en fortalezas para mi superación profesional.

A la memoria de mi padre Hermenegildo, un ser especial que siempre está presente en mi vida que desde el infinito guía mis pasos, a mi hija Daniela que es mi razón de ser para seguir adelante, y a Eduardo A. que sin su, paciencia, amor, comprensión y apoyo incondicional no hubiera sido posible este logro, por estar a mi lado sin condiciones y ser mi fortaleza en todo momento. A todos ellos mi eterno reconocimiento.



AGRADECIMIENTO

- Agradezco a Dios, por bendecirme con su infinita bondad, protegerme día a día, por ser mi apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad y de debilidad, por guiarme ante las adversidades y permitirme seguir luchando; sobre cada obstáculo que se me ha presentado; por lo cual estoy agradecida por siempre.
- Mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional del Altiplano y al programa de segunda especialidad, por confiar en mí, abrirme las puertas y permitirme desarrollarme profesionalmente y seguir adelante con mis propósitos.
- Al director, docentes y estudiantes de la I.E.S. “Politécnico Huáscar” de la ciudad de Puno, por permitirme desarrollar la presente investigación.
- Agradezco a los miembros del jurado, quien con su sabiduría, conocimiento y apoyo que me brindaron para el desarrollo de la investigación.



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	10
ABSTRACT.....	11
I. INTRODUCCIÓN.....	12
1.1 Planteamiento del problema.....	12
1.2 Definición del problema	14
1.2.1. Problema general.....	14
1.2.2. Problemas específicos	14
1.3 Hipótesis.....	14
1.3.1 Hipótesis general.....	14
1.3.2 Hipótesis específicas	14
1.4 Justificación del problema	15
1.5 Objetivos de la investigación	16
1.5.1. Objetivo general.....	16
1.5.2. Objetivos específico	16
II. REVISIÓN DE LITERATURA	18
2.1. Antecedentes de la investigación.....	18
2.2. Marco teórico	20
2.2.1. El juego.....	20
2.2.1.1. Teorías del juego.....	21
2.2.1.2. Contribución del juego en el desarrollo del adolescente.....	22
2.2.2. Juegos tradicionales.....	23
2.2.2.1 Taxonomía de los juegos tradicionales	25
2.2.2.2 Características de los juegos tradicionales	26
2.2.2.3 Marco social de los juegos tradicionales.....	27
2.2.2.4 Uso de los juegos tradicionales en la escuela.....	28



2.2.2.5	Criterios educativos para seleccionar los juegos tradicionales..	30
2.2.2.6	Factores que se deben favorecer en los juegos tradicionales	30
2.2.2.7	Factores que se deben evitar en los juegos.....	31
2.2.2.8	Los juegos tradicionales en la región andina.....	32
2.2.3.	Inteligencia emocional.....	33
2.2.3.1	Componentes de la inteligencia emocional.....	33
2.2.3.2	Habilidades de la inteligencia emocional.....	35
2.2.3.3	Emociones básicas del ser humano.....	36
2.2.3.4	Rasgos característicos de las emociones de los niños.....	37
2.3.	Marco conceptual	38

III. MATERIALES Y MÉTODOS.....41

3.1.	Ubicación geográfica del	41
3.2.	Periodo de duración del estudio	41
3.3.	Procedencia de material utilizado.....	41
3.3.1.	Material experimental.....	41
3.3.2.	Propósito	41
3.3.3.	Estructura temática.....	41
3.3.4.	Metodología de trabajo.....	42
3.3.5.	Evaluación de aprendizaje	43
3.3.6.	Medios y materiales.....	43
3.3.7.	Técnicas	43
3.3.8.	Instrumentos.....	43
3.3.9.	Tipo de investigación	44
3.3.10.	Diseño de investigación.....	44
3.4.	Población y muestra de investigación.....	45
3.4.1.	Población	45
3.4.2.	Muestra	45
3.5.	Diseño estadístico para la prueba de hipótesis	46
3.6.	Procedimiento del experimento.....	46
3.7.	Variables	47
3.8.	Análisis de los resultados	48



IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	50
4.1. Resultados	50
4.1.1. Juegos tradicionales en el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno	50
4.1.2. Juegos tradicionales en el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno.....	54
4.1.3. Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno	58
4.1.4. Juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno.....	62
4.2. Discusión.....	66
CONCLUSIONES	68
SUGERENCIAS	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
BIBLIOGRAFÍA	71
ANEXOS	74



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Número de estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno	45
Tabla 2 Muestra de estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno	45
Tabla 3 Desarrollo del autocontrol antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control	51
Tabla 4 Desarrollo del autocontrol antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.....	52
Tabla 5 Estadísticos descriptivos de la dimensión autocontrol	53
Tabla 6 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.....	53
Tabla 7 Estadísticos de contraste	54
Tabla 8 Desarrollo de la empatía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control	55
Tabla 9 Desarrollo de la empatía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.....	56
Tabla 10 Estadísticos descriptivos de la dimensión empatía.....	57
Tabla 11 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.....	57
Tabla 12 Estadísticos de contraste	58
Tabla 13 Desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control	59
Tabla 14 Desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.....	60
Tabla 15 Estadísticos descriptivos de la dimensión habilidades sociales	61
Tabla 16 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.....	61
Tabla 17 Estadísticos de contraste	62
Tabla 18 Desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control.....	63
Tabla 19 Desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.....	64
Tabla 20 Estadísticos descriptivos de inteligencia emocional.....	65
Tabla 21 Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.....	65
Tabla 22 Estadísticos de contraste	66



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Distribución porcentual del desarrollo del autocontrol antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control.....	51
Figura 2. Distribución porcentual del desarrollo del autocontrol antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.....	52
Figura 3. Distribución porcentual del desarrollo de empatía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control	55
Figura 4. Distribución porcentual del desarrollo de empatía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental	56
Figura 5. Distribución porcentual del desarrollo de habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control..	59
Figura 6. Distribución porcentual del desarrollo de habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.....	60
Figura 7. Distribución porcentual del desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control	63
Figura 8. Distribución porcentual del desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental.....	64



RESUMEN

El bienestar psicológico subjetivo es de importancia en el ser humano, pues permite mantener niveles óptimos de recursos personales para enfrentar cualquier situación que se presente en el diario vivir de mejor manera, sintiéndose satisfecho con la vida. La investigación titulada: La influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la IES Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019; tiene por objetivo general determinar el nivel de influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la IES Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019. Para ello se utilizó como diseño de investigación el cuasi experimental con pre y pos test. La muestra fue de 40 estudiantes de primer año de secundaria, los métodos estadísticos utilizados fueron a través de la prueba de Wilcoxon asimismo, para el procesamiento de los datos se realizaron a través del software SPSS V22, los resultados indicaron aceptación de la hipótesis alternativa donde se demuestra que los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes. Finalmente se concluye que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno, alcanzando un 95% de Nivel de confianza.

Palabras claves: autocontrol, inteligencia emocional, habilidades, juegos tradicionales, sociales, empatía.



ABSTRACT

The subjective psychological well-being is of importance in the human being, because it allows to maintain optimal levels of personal resources to face any situation that occurs in the newspaper to live in a better way, feeling satisfied with life. The research entitled: The influence of traditional games on the development of emotional intelligence in first grade students of the Huáscar Polytechnic HEI of the city of Puno - 2019; Its general objective is to determine the level of the influence of traditional games in the development of emotional intelligence in first grade students of the Huáscar Polytechnic HEI of the city of Puno 2019. For this, the quasi experimental with pre and post test was used as a research design. The sample was of 40 first-year high school students, the statistical methods used were through the Wilcoxon test as well, for the data processing they were carried out through the SPSS V22 software, the results indicated acceptance of the alternative hypothesis where It is shown that traditional games significantly influence the development of students' emotional intelligence. Finally, it is concluded that the application of traditional games significantly improves the development of emotional intelligence in the first grade students of the I.E.S. Poláscnico Huáscar from the city of Puno, reaching a 95% confidence level.

Keywords: self-control, emotional intelligence, traditional games, , social skills, empathy.



I. INTRODUCCIÓN

La importancia de la inteligencia emocional en niños y adolescentes tiene que ver con el control de las emociones desde ese momento, para que a lo largo de su desarrollo físico, mental, emocional y social pueda desempeñarse de tal manera que se sienta con mayor confianza y seguridad a favor de su bienestar. Esta investigación está estructurada en cuatro capítulos, que se detallan a continuación:

I. Introducción: Se presenta el problema de investigación, formulación del problema, justificación del estudio, hipótesis, objetivo general y objetivos específicos que guiaron el trabajo de investigación.

II. Revisión de literatura: Se presenta el marco teórico: Contiene los antecedentes de la investigación, la base teórica como base para trabajar la presente investigación.

III. Materiales y métodos: Tenemos el marco metodológico de la investigación: comprende tipo de investigación, diseño de investigación, población y muestra de estudio, procedimiento de recolección de datos, procesamiento, variables y tratamiento de datos y diseño de análisis de los resultados.

IV. Resultados y discusión: Se da a conocer los resultados de la investigación, la discusión y la prueba estadística de hipótesis. Por último, se encontrará las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos donde se presenta el instrumento aplicado para dicha investigación.

1.1 Planteamiento del problema

En una sociedad tan cambiante como la actual, las necesidades de los niños en pleno siglo XXI son muy diferentes a las que tenían las generaciones anteriores; ya que hoy en día nos enfocamos mucho más en atender al niño(a) y adolescente en sus necesidades en todos los ámbitos; tanto fisiológicas, afectivas como también en el desarrollo de su



aprendizaje mediante el juego que le permite experimentar, descubrir y socializar; así mismo desarrollar su autonomía, su confianza.

La importancia de la inteligencia emocional en la infancia tiene que ver con el control de las emociones desde ese momento, para que a lo largo de su desarrollo físico, mental, emocional y social pueda desempeñarse de tal manera que se sienta con mayor confianza y seguridad a favor de su bienestar.

Actualmente en nuestro país, se le dio la importancia a la inteligencia emocional, como prueba de ello, el ministerio de educación (2015) dio a conocer la elaboración de nuevos fascículos de las rutas de aprendizaje, como una herramienta de mejora, enfatizando la integración de áreas brindando gran importancia al desarrollo social y emocional del niño y adolescente para el éxito no solo en la escuela sino en todas las áreas de la vida.

En la IES “Politécnico Huáscar” los adolescentes, tienen como características propias de esa etapa del desarrollo humano como la poca socialización con sus pares, miedo para expresar sus sentimientos hacia a los demás, vergüenza y emociones ocultas, lo que dificulta que los adolescentes puedan lograr un aprendizaje significativo. Por ello, la institución educativa promueve de una forma activa el juego, el cual le permite desenvolverse con más confianza, en la actualidad los adolescentes cada día juegan menos, porque el repertorio de juegos que utilizan es cada vez más pobre, si nos referimos al juego motriz, señalan evidencias de extinción de éstos, argumentando entre algunas causas, la acelerada revolución tecnológica, dejando de lado aquellos juegos que durante años han pasado de generación en generación. En este sentido los juegos les permite a los estudiantes expresar y realizar sus deseos y preparar su imaginación para el desarrollo de su actitud moral, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos positivos o negativos que ayuda a superar su equilibrio emocional



1.2 Definición del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019?.

1.3 Hipótesis

1.3.1 Hipótesis general

La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.

1.3.2 Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno, 2019.



- Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.
- Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.

1.4 Justificación del problema

Se ha podido observar que la educación, en las instituciones educativas están centradas en el desarrollo cognitivo y en la competitividad descuidando la conducta social del niño y adolescente, en este sentido no podemos hablar de una educación integral si sólo se desarrolla la parte cognitiva y no la social.

El adolescente en edad escolar, cuando ingresa al sistema educativo, ingresa a un mundo social con un ambiente diferente al de la familia, al cual debe adaptarse e integrarse al grupo de trabajo, participar activamente y respetar reglas (de juego, de cooperación, trabajo en equipo o grupo, disciplina, competencia, etc.).

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad dar a conocer a los agentes educativos, que los adolescentes pueden alcanzar un óptimo desarrollo de la inteligencia emocional a través de los juegos tradicionales, porque se considera que todos los juegos que implican una interacción y el convivir, compartir con los demás, facilitan la convivencia, tolerancia y respeto entre los púber, adolescentes; es por ello que estas actividades propuestas como los juegos tradicionales favorecerán la comunicación entre los adolescentes y los adultos, así como poder transformar sus comportamientos en función de los otros, la espera del turno de juego entre otros aspectos, todo ello le ayudará a superar su egocentrismo y comprenderá los puntos de vista de los demás; resaltando



también la importancia que estos juegos constituyen como preciados valores culturales para la formación del hombre. Finalmente, se considera pertinente este trabajo de investigación porque responde a las necesidades que hoy en día se está observando en el comportamiento de un gran porcentaje de nuestros adolescentes y que el juego como un recurso didáctico, va a desarrollar positivamente tantos sus habilidades de liderazgo como las capacidades emocionales y sociales que utilizarán durante el resto de sus vidas, ya sea en el hogar, en la escuela, en la calle, en el trabajo o en su rol como futuros padres y ciudadanos creando lazos con su cultura.

Lo que se pretende demostrar que los juegos tradicionales, son una fuente de aprendizaje muy rica, ya que está de acuerdo a la realidad socio cultural de los adolescentes y la aplicación de estos tiene directa relación con el nivel de inteligencia emocional. Los resultados de la presente investigación ayudan a mejorar la calidad educativa, pretendiendo que nuestros estudiantes puedan manejar sus problemas, prestar atención y concentrarse, controlar sus impulsos, sentirse responsables por su trabajo e interesarse en su aprendizaje.

1.5 Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.

1.5.2. Objetivos específico

- Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.



- Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.
- Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.



II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

Se encontró los siguientes antecedentes que se relacionan con la investigación.

Mamani y Garcia (2019), en su investigación tuvo como objetivo determinar la eficacia de los juegos tradicionales como recurso didáctico para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°192 Puno, fue una investigación de tipo experimental de diseño cuasi experimental. Entre otras llegó a la conclusión que se ha comprobado la eficacia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica, cuando se aplica en forma continua, previa planificación, para el desarrollo psicomotor en los niños de 4 años con que se ubican en la categoría de “logro previsto” el 81% en el grupo experimental y 66% en el grupo control, con prueba de “T” $10.6 > 1.96$ los datos referidos explican la eficacia de la aplicación programada de los juegos tradicionales durante las sesiones de aprendizaje.

Escobar y Mamani (2017), en su investigación tuvo como objetivo determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 Chanu Chanu Puno – 2016, fue una investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental. Entre otras llegaron a la conclusión que los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autoestima y auto concepto en niños y niñas de 4 años fueron eficaces, porque los niños del grupo experimental elevaron a un nivel alto; a diferencia en el grupo control que no recibieron los talleres se presentó en menor porcentaje; por tanto, se acepta la hipótesis planteada.

Paredes (2018), en su investigación: tuvo como objetivo determina la efectividad de la aplicación de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional



en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa particular “Abraham Lincoln International School” Cercado, fue una investigación experimental con diseño cuasi experimental. Entre otra se llegó a la conclusión que así mismo el valor estadístico de $t=9.255$ además del intervalo de confianza que comprende las diferencias de medias está comprendida entre los valores 12.343 y 19.790, dado que la diferencia entre las dos medias es de 16.067 y este valor se encuentra dentro del intervalo de confianza, nos permite aceptar que las medias de ambas muestras son estadísticamente diferentes y su valor $p=0,000$ que al ser menor a 0.05 nos permite aceptar la hipótesis de investigación; afirmando entonces que la aplicación de talleres de juegos tradicionales mejorará el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa particular Abraham Lincoln International School- Cercado.

Maza (2016), en su investigación: *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016*. Tuvo como objetivo demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, 2016, fue una investigación experimental de diseño cuasi experimental. Entre otras se llegó a la conclusión que la aplicación del programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”, alcanzando un 95% de Nivel de confianza; haciendo uso del método estadístico del T-student; dando como grado de significatividad $p=0,025$ siendo ($p<0.05$); demostrando la aceptación de la hipótesis alternativa.



Andrade (2011) en su tesis el diseño empleado fue el pre experimental con pre test y post test, utilizando la técnica de observación y lista de cotejo. Entre otras se llegó a las siguientes conclusiones: El juego recreativo favorece el desarrollo emocional de los niños y niñas permitiéndole satisfacer necesidades, superar experiencias traumáticas, y dominar dificultades psicológicas muy complejas del pasado y del presente, reconocer sus propios sentimientos y de los demás, motivarse y manejar adecuadamente su relación e interpersonal, descargar tensiones, explorar y descubrir el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir adquisiciones asimilándolas, relacionarse con los demás, ensanchar sus horizontes y desarrollar su pensamiento.

Calderón y Villanueva (2016) en su tesis tiene como objetivo general determinar la efectividad de la práctica de los juegos recreativos tradicionales. Llegaron a las siguientes conclusiones: El grado de violencia escolar en la mitad de los niños de 9 a 12 años de edad en la I.E. Particular Santa Magdalena Sofía de Arequipa, antes de la práctica de los juegos recreativos tradicionales es medio; el grado de violencia escolar en más de la mitad de los niños de 9 a 12 años de edad en la I.E. Particular Santa Magdalena Sofía de Arequipa, después de practicar los juegos recreativos tradicionales es mínimo; la efectividad de la práctica de los juegos recreativos tradicionales luego de ser aplicados a los niños de 9 a 12 años de edad de la I. E. Particular Santa Magdalena Sofía de Arequipa, es significativa, ya que se aprecia una mejora en el grado máximo y medio.

2.2. Marco teórico

2.2.1. El juego

Es una actividad lúdica que desarrolla el ser humano de forma voluntaria, con intencionalidad estableciendo reglas en un determinado tiempo y espacio, el juego no solo es considerada como una actividad de ocio o de recreación sino también como un medio óptimo para el desarrollo de habilidades, capacidades y competencias, asintiendo esta



definición el MINEDU, (2015), asevera que el juego favorece el desarrollo social, pues, propicia la integración a un grupo donde participa cooperativamente en una actividad, compartiendo materiales, llegando a acuerdos y aprendiendo a aceptar los puntos de vista y las decisiones de la mayoría.

2.2.1.1. Teorías del juego

Morrison (2001) cita a los siguientes autores:

- Según Froebel, la idea de que los niños aprenden jugando, comenzó con Froebel, quien construyó su sistema de enseñanza en el valor educacional del juego. Froebel creía en el desarrollo natural que se producía mediante el juego. En su época, muchos programas de Educación incluían el juego en el currículum, siendo considerado como una parte de la vida diaria.
- Según Montessori, consideraba la participación activa de los niños con los materiales y el medio ambiente como el método principal para la asimilación del conocimiento y del aprendizaje. Concebía el juego como el trabajo de niños y de la familia y Educación Inicial como el lugar de trabajo donde el aprendizaje ocurre por juego. Los niños juegan y los juegos ayudan a los niños para que estén preparados para trabajar con los adultos.
- Según Vigotsky, concebía la interacción social que ocurre con el juego, como esencial para el desarrollo de los niños. Creía que los niños aprendían por interacciones sociales.
- Según Piaget, creía que el juego animaba al conocimiento cognitivo, siendo un modo para que los niños construyan su mundo. Identificó tres tipos de conocimiento: físico, matemático-lógico y social. Según Piaget, el conocimiento activo considera cómo los niños aprenden sobre objetos y las propiedades físicas de los mismos, acumulan conocimiento de su medio ambiente y sus papeles en él, adquieren conocimiento matemático lógico, numeración, series, clasificación, tiempo, espacio y números. Piaget



creía que los niños aprendían el conocimiento social, el vocabulario, la conducta viendo actuar a los demás.

2.2.1.2. Contribución del juego en el desarrollo del adolescente

Hurlock (1991), afirma que el juego contribuye en los siguientes aspectos en el desarrollo del niño y adolescente

- *Desarrollo Físico:* El juego activo es esencial para que desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que, si se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables.
- *Fomento de las Comunicaciones:* El jugar adecuadamente con otros exige que aprendan a comunicarse con ellos en términos que puedan entender y ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles.
- *Salida para la energía emocional acumulada:* El juego les proporciona una salida para que liberen las tensiones que se deben a las restricciones que ejerce el ambiente sobre su conducta.
- *Salida para las necesidades y deseos:* Las necesidades y los deseos que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos.
- *Fuente de aprendizaje:* El juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela.
- *Estímulo para la creatividad:* Mediante la experimentación de los juegos descubren que el crear algo nuevo y distinto satisfactorio.
- *Aprenden a ser sociables:* Al jugar con otros, aprenden a establecer relaciones sociales y resolver problemas que causan dichas relaciones.



- *Normas Morales:* Aun cuando aprenden en el hogar y lo que el grupo considera como correcto o incorrecto la aplicación de las normas morales no es en niños tan rígida como en un grupo de juegos.
- *Aprenden a desempeñar papeles sexuales apropiados:* Descubren, en el hogar y la escuela los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, cuenta muy pronto de que deben aceptarlos para convertirse en miembros del grupo de juegos.
- *Desarrollo de rasgos convenientes de personalidad:* A partir de los contactos con los demás, aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a mostrarse agradables para otras personas.

2.2.2. Juegos tradicionales

Velázquez, A. y Peñalba, J. (2009), sostiene que los juegos tradicionales son aquellos que forman parte del acervo cultural de una sociedad” es por ello que se encuentran inmersos en algunos rituales, celebraciones e incluso fiestas típicas del lugar a esto los autores del libro Velázquez y Peñalba añaden que los juegos tradicionales son aquellos que han logrado una gran difusión entre la población, de forma que son conocidos y practicados tanto por niños como por adultos. Muchas canciones, rimas y retahílas infantiles pertenecen a juegos populares, así como una gran cantidad de actividades lúdicas que se juegan con materiales sencillos (Chapas, piedras, pañuelos, aros, cuerdas, tizas.) que están al alcance de todos.

Es importante explicar que los juegos tradicionales en muchas ocasiones sufren algunas alienaciones que son propias de la evolución de la cultura de una población por tal motivo no podemos indicar que los juegos tradicionales de cada región tengan una semblanza fidedigna de las costumbres ancestrales del lugar por ello el Ministerio de Educación publicó el siguiente enunciado los juegos tradicionales se han ido transmitiendo de



generación en generación en forma oral, pero también han ido sufriendo modificaciones y hasta cambio de nombre en algunos lugares. Hay evidencias también de incorporación de juegos occidentales a los que se le han introducido, a veces, algunas variantes locales (MINEDU, 2014).

Entonces se entiende por juegos tradicionales a los juegos que representan de alguna manera las costumbres, tradiciones de cada país, región, departamento, provincia o distrito con la clara finalidad de la preservación de cultura a través de la transmisión de cultura mediante los juegos que trascienden de generación en generación así asiente (Janut y Verdeny, 2002)

Son aquellos juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de éstos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: la petanca, el chito, los bolos, la rana, etc.



Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que sólo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan juegos o deportes autóctonos. Ej. Lucha canaria, el silbo, el palo canario, la sogá tira, pelota mano, lanzamiento de barra etc. (Nuñez y Nuñez, 2011)

Como también Moreno (2002) cita a los siguientes autores:

Trigo (1994) indica que es el juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos: de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos, se ha comenzado su transmisión escrita.

Generelo y Plana (1996) menciona que el juego practicado por generaciones, dentro de una comunidad más o menos grande, que se encuentra arraigado en una cultura dada y que por lo tanto nos habla de la forma de ser y sentir de la gente de una región.

Camarasa (1980) citado por Trigueros (2002), menciona que es aquella actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad, conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no sólo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores.

2.2.2.1 Taxonomía de los juegos tradicionales

De acuerdo a la naturaleza de los juegos tradicionales según sus características, estos se clasifican en tres aspectos según el lugar de procedencia, es decir, cada juego tiene una característica propia del lugar en que se originó, aunque este haya sufrido algunos cambios o influencias de otros lugares, otra clasificación es según la actividad física



absoluta como saltos, carreras. y por ultimo según los materiales que se usan o movimientos corporales, como ademanes, mímicas, cantos, rimas, y en caso del uso de materiales chapas, piedras, sogas, tizas. (Rodriguez, 2013)

Sin embargo, la clasificación de los juegos tradicionales según el lugar de procedencia es de nuestro interés y menester de investigación por ende en el libro “Juegos multiculturales 225 Juegos tradicionales de un mundo global” los autores tipifican esta clasificación en niveles; la primera eficacia en la agrupación a considerar es el del continente en el cual han sido localizados: África, América, Asia, Europa y Oceanía. En segundo lugar, y siguiendo con la propuesta de ubicación espacial, dentro de cada continente, se estima oportuno que los juegos aparecen según sea su país de procedencia (Janut yVerdeny, 2002)

2.2.2.2 Características de los juegos tradicionales

A continuación, Veiga (1988) citado por Moreno (2002) para diferenciar los Juegos Tradicionales de otro tipo de juegos, enumera las siguientes características:

- Estar plenamente integrados en el entorno, tanto que no se suele hacer referencia a espacios específicos, y donde el juguete, cuando es necesario para el desarrollo del juego, suele ser un material presente en el entorno transformado para la actividad lúdica.
- Poseer reglas y condiciones cambiantes, precisamente por la necesidad de adaptarse al medio o a las circunstancias concretas en las que va a ser practicado.
- El juego, por el hecho de carecer de reglas fijas y estar integrado en el entorno, puede ser recreado constantemente, apareciendo continuamente nuevas variantes de determinados juegos.



- El juego tradicional no es sólo juego. Cuando un juego tradicional es realizado importa tanto, todo lo que rodea al juego, como el juego en sí. Desde la propia elección de jugadores, como las actitudes y relaciones de los mismos, así como el lenguaje utilizado, toda forma parte de la escenificación del juego, siendo imprescindible para contar y analizar el propio juego.
- Nacidos en sociedades que precisan actividades lúdicas para todos sus miembros, existen juegos tradicionales para todas las edades.
- La principal función del juego tradicional es procurar la enculturación de los individuos nuevos en la sociedad; siendo este el verdadero sentido de los mismos.

2.2.2.3 Marco social de los juegos tradicionales

Moreno (2002) cita a los siguientes autores:

Hargreaves (1996), afirma que estamos pasando de las culturas de la certeza a las culturas de la incertidumbre condicionados por las siguientes razones:

- La información y las fuentes de conocimiento se están expandiendo a una escala cada vez más global.
- La comunicación y la tecnología están comprimiendo el espacio y el tiempo, lo que lleva a un ritmo creciente de cambio en el mundo que buscamos o conocemos y en nuestras formas de entenderlo, lo que a la vez amenaza la estabilidad y permanencia de los fundamentos de nuestro conocimiento, haciéndolos irremediabilmente frágiles y provisionales.
- Las migraciones más multiculturales y los viajes internacionales están provocando un contacto mayor entre sistemas de creencias diferentes.



- La comunicación rápida, la reforzada orientación al conocimiento y su continuo desarrollo y aplicación están llevando a una relación entre investigación y desarrollo social cada vez más fuerte e interactiva, en donde el mundo social cambia a medida que lo estudiamos.

Así mismo, Pérez A. (1998) señala que ante esta revolución electrónica que predomina en los últimos años del siglo XXI, las transmisiones orales (canciones, cuentos, relatos, etc.) y los libros impresos, cada vez tienen menos relevancia en nuestra cultura popular condicionada fundamentalmente por la televisión que invade hasta el último de nuestros rincones.

Ante ello, Torres (1999) afirma que, en las sociedades industriales avanzadas, también nos encaminamos a pasos agigantados hacia una civilización del ocio, gracias a la disminución del tiempo de trabajo que proporciona la tecnología en general y la tecnología de la informática en particular, como demuestra la reducción de la jornada laboral de los últimos tiempos. Pero las tendencias humanas del juego, exploración, movimiento y dinámica, se han transformado por la influencia de los medios audiovisuales, la propaganda, la publicidad, las nuevas tecnologías, etc. en actividades pasivas y abandonados relajamientos. Finalmente, se ha descrito un marco social desfavorable para el desarrollo de los juegos tradicionales, pero no debemos olvidar que las tradiciones son una forma de recordar, porque tan sólo se llega al presente a partir del pasado, y éste es el que sirve para explicar el presente.

2.2.2.4 Uso de los juegos tradicionales en la escuela

Trigueros (1999) citado por Moreno (2002), describe el uso de los juegos tradicionales dentro de los contenidos de los ámbitos conceptual, procedimental y actitudinal:



A nivel conceptual, es una buena forma de colaborar en el mantenimiento y fomento de las tradiciones de la comunidad, enseñando a nuestros estudiantes a valorar y respetar, a través de:

- Conocimiento de los juegos, origen, nombres y variantes.
- Conocimientos de diferentes formas de diversión, ritos, cultura y tradiciones.
- Conocimiento de las posibilidades y limitaciones en el juego.
- Conocimiento de diferentes formas de comunicación y relación a través de los juegos tradicionales.
- Conocimiento de nuestra cultura tradicional.
- Conocimiento del entorno y de sus posibilidades.
- Diferenciación entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.
- Identificación de las influencias recibidas en los juegos tradicionales según la zona o localidad donde se desarrollan.
- Identificación e interiorización de las reglas del juego, etc.

A nivel procedimental, se puede apreciar como aumenta la participación motriz de los estudiantes menos dotados para la actividad física, al tiempo que alcanzamos un mayor grado de integración social en el desarrollo de los juegos; un ejemplo puede ser a través de:

- Clasificación de los juegos en función de las capacidades que desarrollan.
- Construcción del propio material de juego.
- Experimentación de juegos tradicionales en distintos entornos de aprendizaje.
- Experimentación de juegos con diferentes reglas, roles y variantes.
- Práctica de diferentes estrategias de juego.
- Recopilación de juegos populares, tradicionales y autóctonos.



- Preparación de actividades relacionadas con los juegos por parte de los estudiantes para los actos de la semana cultural, etc.

A nivel actitudinal, estos juegos son de un marcado carácter socializador en cuanto a la asunción de roles por parte de los jugadores, por ejemplo:

- Participación de todos los estudiantes sin discriminación
- Valoración de las tradiciones.
- Valoración de la cultura propia.
- Valoración de los juegos tradicionales como medio de transmisión de la cultura.
- Socialización a través de la práctica de juegos tradicionales.
- Respeto a las normas del juego.
- Respeto a los compañeros de juego.
- Respeto al entorno, espacio y material de juego.
- Participación en los juegos de manera tolerante y cooperativa.
- Ocupación constructiva del ocio.
- Desarrollo de los valores humanos.
- Aceptación de las propias limitaciones y de los demás, etc.

2.2.2.5 Criterios educativos para seleccionar los juegos tradicionales

Son muchos los criterios que se deben tener presentes a la hora de su selección, por ello Moreno (2002), indica aquellos aspectos que se deben favorecer en el juego y aquellos que se deben evitar.

2.2.2.6 Factores que se deben favorecer en los juegos tradicionales

- **Identidad personal:** Los juegos son actividades totalmente vivenciales, donde es necesario el respeto hacia las diferentes personalidades, así mismo a través de los juegos hemos de aprender a aceptar a los demás con sus virtudes y sus defectos, donde cada



uno será libre de encauzar las diferentes acciones y tener sentimientos diversos. Por todo ello, la tolerancia, la sinceridad, la seguridad y el respeto hacia uno mismo y los demás son valores que deben estar muy presentes en los juegos.

- **Creatividad:** La posibilidad de poner en juego la creatividad de cada uno y del grupo,
- es algo que debe ser fundamentalmente en los juegos; más aún cuando estamos dentro de una sociedad (industrializada e informatizada) que limita enormemente la utilización de esta capacidad.
- **Participación:** Los juegos tienen que posibilitar la participación de todos los niños, los más dotados, los menos y los niños con necesidades educativas especiales, etc., procurando la integración y aceptación de todos.
- **Cooperación:** El objetivo principal ha de ser el de la diversión individual y colectiva, por ello, serán espacios donde el jugador viva una participación e integración plena y donde se fomenten las relaciones sociales.

2.2.2.7 Factores que se deben evitar en los juegos

Según palacios (1994) citado por Paredes (2018), menciona los siguientes factores:

- **Eliminación:** Los juegos eliminatorios provocan la marginación de determinados niños, generalmente los menos dotados, que pasan a ser menos observadores del juego, en clara contradicción con la participación, que veníamos anteriormente como un factor primordial a tener presente en los juegos.
- **Discriminación sexual:** Tradicionalmente, han existido juegos que han sido practicados por un sexo determinado y no por otro (la goma elástica, las canicas, etc.), pero esto no sucede por el juego en sí, sino por las influencias socioculturales. En la actualidad, la sociedad va evolucionando hacia una equiparación e igualdad sexual, pero todavía



queda mucho por recorrer, en esta y otras culturas, por ello los juegos no deben ser sexistas, sino todo lo contrario, favorecer la igualdad de oportunidades (participación, adquisición de experiencias, desempeño de roles, etc).

- **Dirección autoritaria:** Normalmente los juegos son propuestos o dirigidos por el profesor, algún adulto u otro niño; pero esta actuación no debe ser autoritaria, ni sistemáticamente realizada por los mismos (el profesor, etc.), hay que dar posibilidades a todos para que propongan y dirijan los juegos.

2.2.2.8 Los juegos tradicionales en la región andina

Los juegos tradicionales tienen una significancia universal por ser un derecho que le atañe a la primera infancia, sin embargo, estos suponen diferentes gamas específicas de un determinado grupo poblacional porque son gestores de la transmisión cultural y este es el caso de nuestra región andina porque la idiosincrasia de la región sur no es la misma que el de la región selva, incluso los rituales y fiestas costumbristas son diferentes. Los juegos en esta zona del Perú se desarrollan dentro de un marco conceptual que modelan las manifestaciones culturales e incluso algunos comportamientos lúdicos de la población ya que el juego y el trabajo se encuentran entrelazados en la infancia a causa de las prácticas de crianza en la zona. A pesar de las limitaciones, los niños y niñas, usan su creatividad e inventiva en los momentos de ocio para encontrar oportunidades de juego, aprovechando juntarse con otros niños; siento ratificado este estudio por el Ministerio de Educación. En esta actividad lúdica es frecuente observar niños y niñas que asumen el rol de mamá o papá como si esto supondría una preparación para su futuro rol en su propia familia cuando estos lleguen a la adultez es entonces que el juego y la imitación son la forma en la que los niños desarrollan de manera óptima sus aprendizajes porque van adquiriendo habilidades que asumen la comprensión de la lógica y las reglas del mismo.



Por otro lado, al no contar con juguetes ostentosos aprovechan los recursos de la naturaleza. (DESP, 2016)

2.2.3. Inteligencia emocional

Salovey y Mayer (1990), citado por Santrock (2002) sostienen que: La Inteligencia Emocional es la capacidad de percibir y expresar emociones de manera precisa y adaptativa (como adoptar el punto de vista de otros), de entender las emociones y el conocimiento emocional (como entender el papel que tienen las emociones en la amistad y en el matrimonio), de utilizar sentimientos para facilitar el pensamiento (como tener un estado de ánimo positivo, el cual está relacionado con el pensamiento creativo), y de manejar las propias emociones y las de los demás (como ser capaz de controlar el propio enojo).

Así mismo, Thorndike (1920), citado por Santrock (2002) define que:

La inteligencia emocional como: “La habilidad para comprender y dirigir a los hombres y mujeres, muchachos y muchachas, y actuar sabiamente en las relaciones humanas”.

Por otro lado, Goleman (1995), citado por Santrock (2002) sostiene que:

Llevó el tema al centro de la atención de todo el mundo al publicar su obra “La Inteligencia Emocional” y la definió como la capacidad para reconocer sentimientos en sí mismo y en otros, siendo hábil para gerenciarlos al trabajar en otros.

2.2.3.1 Componentes de la inteligencia emocional

Martin y Boeck (2007), identifican cinco capacidades o componentes emocionales:

- **Reconocer las propias emociones:** La conciencia de uno mismo, el reconocer un sentimiento mientras ocurre, es la clave de la Inteligencia Emocional. Sólo quien sabe por qué se siente como se siente puede manejar sus emociones, moderarlas y ordenarlas de manera consciente.



- **Saber manejar las propias emociones:** Emociones como el miedo, la ira o la tristeza son mecanismos de supervivencia que forman parte de nuestro bagaje básico emocional. No podemos elegir nuestras propias emociones. No se puede simplemente desconectar o evitar. Pero está en nuestro poder conducir nuestras reacciones emocionales. Lo que hagamos con nuestras emociones, el hecho de manejarlas de forma inteligente, depende de la inteligencia emocional.
- **Utilizar el potencial existente:** Un 10 por 100 de inspiración, un 90 por 100 de esfuerzo; esta sentencia popular da en el clavo: un elevado cociente intelectual, por sí solo, no nos convierte ni en el primero de la clase, ni en Premio Nobel. Los verdaderos buenos resultados requieren cualidades como la perseverancia, disfrutar aprendiendo, tener confianza en uno mismo y ser capaz de sobreponerse a las derrotas.
- **Reconocer las emociones en los demás:** Los estudios sobre la comunicación parten de la base de que alrededor del 90 por 100 de la comunicación emocional se produce sin palabras. La empatía ante otras personas requiere la predisposición a admitir las emociones, escuchar con concentración y ser capaz también de comprender pensamientos y sentimientos que no se hayan expresado verbalmente.
- **Crear relaciones sociales:** En todo contacto con otras personas entran en juego las capacidades sociales: en el trato con los clientes, en la discusión con la pareja. Que tengamos un trato satisfactorio con las demás personas depende, entre otras cosas, de nuestra capacidad de crear y cultivar las relaciones, de reconocer los conflictos y solucionarlos, de encontrar el tono adecuado y de percibir los estados de ánimo del interlocutor. (Salovey y Mayer ,1990)

-



2.2.3.2 Habilidades de la inteligencia emocional

Goleman citado por Blas (2005) sostiene que, comparándole con las inteligencias múltiples, definió en su última conferencia en Madrid que las habilidades prácticas que se desprenden de la Inteligencia Emocional son cinco y pueden ser clasificadas en dos áreas:

- La Inteligencia Intrapersonal (interna, de autoconocimiento).
- La Inteligencia Interpersonal (externas, de relación e interacción).

Inteligencia intrapersonal: Pertenecen 3 habilidades:

- **Conciencia en uno mismo:** Es la capacidad de reconocer y entender en uno mismo las propias fortalezas, debilidades, estados de ánimo, emociones e impulsos, así como el efecto que éstos tienen sobre los demás y sobre el trabajo. Esta competencia se manifiesta en personas con habilidades para juzgarse a sí mismas de forma realista, que son conscientes de sus propias limitaciones y admiten con sinceridad sus errores, que son sensibles al aprendizaje y que poseen un alto grado de auto-confianza.
- **Autorregulación o control de sí mismo:** Es la habilidad de controlar nuestras propias emociones e impulsos para adecuarlos a un objetivo, de responsabilizarse de los propios actos, de pensar antes de actuar y de evitar los juicios prematuros. Las personas que poseen esta competencia son sinceras e íntegras, controlan el estrés y la ansiedad ante situaciones comprometidas y son flexibles ante los cambios o las nuevas ideas.
- **Auto-motivación:** Es la habilidad de estar en un estado de continua búsqueda y persistencia en la consecución de los objetivos, haciendo frente a los problemas y encontrando soluciones. Esta competencia se manifiesta en las personas que muestran un gran entusiasmo por su trabajo y por el logro de las metas por encima de la simple

recompensa económica, con un alto grado de iniciativa y compromiso, y con gran capacidad optimista en la consecución de sus objetivos

Inteligencia interpersonal: Compuestas por 2 habilidades:

- **Empatía:** Es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, y responder correctamente a sus reacciones emocionales. Las personas empáticas son aquellas capaces de escuchar a los demás y entender sus problemas y motivaciones, que normalmente tienen mucha popularidad y reconocimiento social, que se anticipan a las necesidades de los demás y que aprovechan las oportunidades que les ofrecen otras personas.
- **Habilidades sociales:** Es el talento en el manejo de las relaciones con los demás, en saber persuadir e influenciar a los demás. Quienes poseen habilidades sociales son excelentes negociadores, tienen una gran capacidad para liderar grupos y para dirigir cambios, y son capaces de trabajar colaborando en un equipo.

2.2.3.3 Emociones básicas del ser humano

Según Ekman citado por Paredes (2018); son seis las emociones básicas del ser humano: ira, temor, tristeza, disgusto, felicidad y sorpresa. Sin embargo, siguiendo a Daniel Goleman encuentra ocho emociones básicas que se subdividen en verdaderas familias de emociones y pueden generar diversidad de combinaciones. Tenemos el siguiente cuadro:

EMOCIONES BÁSICAS	FAMILIAS EMOCIONALES
IRA	Furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, animosidad, fastidio, irritabilidad, hostilidad y tal vez en el extremo, violencia y odio patológico.



TRISTEZA	Congoja, pesar, melancolía, pesimismo, pena, autocompasión, soledad, batimiento, desesperación y en casos patológicos, depresión grave
TEMOR	Ansiedad, nerviosismo, preocupación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror y, en un nivel psicopatológico, fobia y pánico.
PLACER	Felicidad, alegría, alivio, contento, dicha, deleite, diversión, orgullo, placer sensual, estremecimiento, embeleso, gratificación, euforia, éxtasis y en el extremo, manía
AMOR	Aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración.
SORPRESA	Conmoción, asombro, desconcierto.
DISGUSTO	Desprecio, aborrecimiento, aversión, disgusto, repulsión.
VERGÜENZA	Culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación y contrición.

2.2.3.4 Rasgos característicos de las emociones de los niños

Hurlock, nos da a conocer los siguientes rasgos característicos de las emociones de los niños:

- Las emociones son intensas. Los niños pequeños responden con la misma intensidad a un evento trivial que una situación grave. Incluso los preadolescentes reaccionan con emociones intensas a lo que a los adultos les parecen frustraciones triviales.
- Las emociones aparecen con frecuencia. Los niños presentan sus emociones con frecuencia. Conforme aumenta su edad y descubren que las explosiones emocionales provocan desaprobación o castigos, aprenden a adaptarse a las situaciones que provocan emociones.
- Las emociones son transitorias. El paso rápido de los niños pequeños de la alegría a las lágrimas, de la ira a las sonrisas, o de los celos al afecto, se atribuye a tres factores: la desaparición de las emociones acumuladas, mediante expresiones libres, la falta de una



- comprensión completa de la situación por su madurez intelectual y su experiencia limitada, y el plazo breve de atención, que hace posible distraer al niño con facilidad.
- Las respuestas reflejan la individualidad: En todos los recién nacidos, el patrón de respuesta es similar. Gradualmente, conforme se dejan sentir las influencias del aprendizaje y el ambiente se individualiza la conducta que acompaña a las distintas emociones. Un niño huira de la habitación cuando se sienta asustado, otro llorará y otro más se ocultará detrás de una persona o un mueble.
 - Cambio en la intensidad de las emociones: Las emociones que son muy poderosas a ciertas edades, se desvanecen cuando los niños crecen, mientras que otras, anteriormente débiles, se hacen más fuertes, estas variaciones se deben, en parte al desarrollo intelectual del niño y, en parte, a cambio de intereses y valores.
 - Las emociones se pueden detectar mediante síntomas conductuales: Los niños pueden no demostrar sus reacciones emocionales en forma directa; pero lo harán indirectamente mediante inquietud, las fantasías, el llanto, las dificultades en el habla y los modales nerviosos, tales como: morderse las uñas y chuparse el dedo. (Hurlock ,1991)

2.3. Marco conceptual

Juego: El juego es la construcción del conocimiento, al menos en el periodo sensorial motriz y pre operacional. El niño construye todo este conocimiento sin una sola lección de andar, de razonamiento espacial o de conocimiento físico. Los adultos, especialmente los educadores, tienen tendencia a clasificar las actividades humanas en “trabajo” y “juego”, como si las dos se excluyeran mutuamente. Algunos juegos exigen un trabajo difícil, por ejemplo: esquiar, tocar el piano y otros pasatiempos, y que ciertos trabajos por los que nos pagan son muy agradables. La situación ideal para aprender es aquella en que la actividad es tan agradable que el que aprende la considera a la vez “trabajo” y “juego”.



Tradición: Transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación.

Inteligencia: La inteligencia es la capacidad global de actuar con un propósito, de pensar racionalmente y de enfrentarse de manera efectiva con el ambiente. La inteligencia es la capacidad general que posee el individuo para ajustar conscientemente su pensamiento a nuevas y cambiantes exigencias, aplicando y adaptando a las cosas y a los hechos concretos las nociones abstractas y generales.

Emoción: Sentimiento o afecto que surge cuando una persona se encuentra en cierto estado o interacción importante para ella. Las emociones se caracterizan por comportamientos que reflejan el estado placentero o displacentero en que se encuentra, o la transacción que está experimentando.

Memorización: Es el sistema de recordar lo que hemos aprendido. Hay que distinguirlo del "memorismo" que es intentar recordar, pero sin haberlo asimilado. La memoria como tal no existe. Es un conjunto de funciones que realizan la tarea de: percibir, contrastar o experimentar, reconocer, reparar y comprender.

Concentración: Se conoce como concentración al acto y consecuencia de concentrar o de concentrarse (concepto que hace referencia al logro de reunir en un determinado punto lo que se encontraba separado, de reducir en varias partes o sustancias el líquido para disminuir su volumen, y a la capacidad de reflexionar de manera profunda).

Coordinación: Control de las programas y métodos de enseñanza para prevenir algunos cambios bruscos desajustes sobre todo en relación de una clase con otra. Las actividades de los miembros de un organismo deben ser coordinados,



Motivación: Se refiere a las tendencias emocionales que guían o facilitan el cumplimiento de las metas establecidas.

Inteligencia emocional: Capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño a pesar de las posibles fluctuaciones, de controlar los impulsos, de regular nuestro propio estado de ánimo, de evitar que la angustia interfiera en nuestras facultades racionales y la capacidad de confiar en los demás.

Control emocional: La inteligencia emocional te enseña y te ayuda a controlar tus emociones en todo momento en lugar de que tus emociones te controlen a ti. Pero para ello, primeramente, tienes que aprender a reconocerlas en ti para poder trabajar con ellas.

Automotivación: Capacidad para motivarse a uno mismo. Significa ser aplicado, tenaz, saber permanecer en la tarea, no desanimarse cuando algo no salga bien, no dejarse desalentar, ser capaz de ordenar las emociones al servicio de un objetivo esencial.



III. MATERIALES Y MÉTODOS

3.1. Ubicación geográfica del

El presente trabajo se llevó a cabo, en el departamento de Puno, en la provincia de Puno, distrito de Puno, en la Institución Educativa Secundaria “Politécnico Huáscar” la cual se encuentra ubicada en la parte norte de la ciudad, en el Barrio Huáscar, Jirón Antonio Machado N° 140. Está compuesto por una población escolar de varones y mujeres de 353 estudiantes a nivel secundario turno continuo solo en la tarde.

3.2. Periodo de duración del estudio

La duración del estudio comprendió tres meses del segundo semestre académico en el periodo 2019, los mismos que corresponden a los meses de octubre, noviembre y diciembre.

3.3. Procedencia de material utilizado

3.3.1. Material experimental

El material experimental que se aplicó y utilizó en la investigación, es un taller de juegos tradicionales.

3.3.2. Propósito

Desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes del primer grado haciéndolos humanos y felices por medio de la aplicación de este taller; como un método activo para promover el desarrollo global, cognitivo, afectivo, social, motriz y de autorrealización.

3.3.3. Estructura temática

Desarrollo de las sesiones ver anexo 3



Fecha	Sesiones	Actividad
25 de setiembre	1	Huevo podrido
		Gallinita ciega
2 de octubre	2	El gato y el ratón
		Las escondidas
		Brigada invasora
9 de octubre	3	El lobo feroz
		Mama yuca
		El avión
16 de octubre	4	Los siete pecados
		El teléfono malogrado
		Estatuas
23 de octubre	5	El palito caliente
		Mata gente cuadrada
		Agua y cemento
30 de octubre	6	Debajo del puente
		Tres piernas
		La cadena
6 de noviembre	7	Tira sogá
		El rey manda

3.3.4. Metodología de trabajo

Se utilizó el método activo donde el estudiante es el principal agente protagonista de sus juegos y aventuras descubriendo un mundo de constante interacción.

El papel de la maestra es muy importante dentro de la aplicación del taller, puesto que su función fue de guiar, orientar ya que es la persona que puede aprovechar las situaciones que surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral, crea lazos de amor por las tradiciones y costumbres de su sociedad, propiciando así, un clima de armonía y comprensión para un adecuado desarrollo del estudiante.

En la Institución Educativa donde se realizó las actividades de los juegos, fue el patio del colegio con el fin de que los estudiantes puedan desplazarse al aire libre.



3.3.5. Evaluación de aprendizaje

La evaluación de inicio fue aplicada a través de una actividad de juego libre, siendo el instrumento de evaluación la escala valorativa, la que permite recolectar información y evaluar el desarrollo de la inteligencia emocional que tienen los estudiantes antes de la aplicación del taller. La valoración de las actividades de juegos tradicionales abarcó todas las capacidades, destrezas y actitudes de los estudiantes frente a la experiencia.

Finalmente, se aplicó la prueba de post-test, haciendo uso de una escala valorativa para recoger y analizar la información requerida, para comprobar en qué grado ha aumentado las habilidades o si de lo contrario no ha tenido cambio.

3.3.6. Medios y materiales

Los medios y materiales que se utilizaron en el desarrollo de las actividades son:

- Los estudiantes para la realización de las actividades: Se hizo uso del patio de la institución educativa, materiales del aula o de psicomotriz.
- La docente hizo uso de instrumentos de evaluación, así como materiales realizados por ellos dependiendo del juego a realizar.

3.3.7. Técnicas

Observación sistemática: Esta técnica permitió observar los comportamientos y actitudes de los estudiantes sobre el desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de aplicar los juegos tradicionales.

3.3.8. Instrumentos

Guía de observación (pre y post test): Permite registrar comportamientos y actitudes de los estudiantes, antes de aplicar la propuesta experimental (pretest) y al culminar su aplicación (pos test). Este test está constituida por 11 ítems de escala ordinal (Nunca, a



veces, casi siempre, siempre) que se consideraron para medir las dimensiones: Autocontrol, empatía y habilidades sociales.

3.3.9. Tipo de investigación

La investigación, de acuerdo al carácter de la medida, es cuantitativa y, de acuerdo a su nivel de profundidad, es experimental (Latorre, Del Rincón y Arnal, 2005). Es cuantitativa porque se centra en observar y medir el nivel de socialización de un grupo de estudiantes, utilizando metodología empírico-analítica y mediante una lista de cotejo que exige análisis estadístico. Es experimental porque pretende determinar si la aplicación de los juegos tradicionales tiene efectos sobre el desarrollo de la inteligencia emocional utilizando para ello metodología experimental donde se ejerce manipulación sobre la variable independiente y control y medición de la variable dependiente.

3.3.10. Diseño de investigación

El diseño de la investigación corresponde a ser cuasi - experimental con pre y post prueba y grupos intactos; se administra pre y post prueba al grupo experimental y al grupo control (Hernandez *et al.*, 2010), también el autor mencionado esquematiza el diseño de la siguiente manera:

G.E.	Y1	X	Y2
G.C.	Y1	- o -	Y2
G	O₁	X	O₂

En donde:

G.E. : Grupo Experimental.

G.C : Grupo Control.

Y₁ : Pre Prueba

X : Tratamiento Experimental

Y₂ : Post Prueba

3.4. Población y muestra de investigación

3.4.1. Población

La población de estudio está constituida por todos los estudiantes que asisten con normalidad a las labores escolares del primer grado de la IES Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno, son aproximadamente 40 estudiantes distribuidos en secciones A y B. La institución educativa es mixta, las cifras están expresadas en la siguiente tabla.

Tabla 1

Número de estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno

SECCIÓN	SEXO				TOTAL	
	MASCULINO		FEMENINO		N°	%
	N°	%	N°	%		
“A”	9	22.5	11	27.5	20	50
“B”	8	20	12	30	20	50
TOTAL	17	42.5	23	57.5	40	100

Fuente: Nomina de Matricula de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno

3.4.2. Muestra

El muestreo fue no probabilístico, intencional puesto que los estudiantes se encontraron ubicados en secciones definidas, la muestra está conformada por dos secciones A y B. En consecuencia, no hay aleatorización, ni tamaño, ni error muestral.

Tabla 2

Muestra de estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno

SECCIÓN	TOTAL	
	N°	%
“A” (<i>experimental</i>)	20	50
“B” (<i>control</i>)	20	50
TOTAL	40	100

Fuente: Tabla 1



3.5. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

Para la identificación y descripción de datos, se utilizó la estadística descriptiva con tablas de distribución de frecuencias, figuras estadísticas y medidas de tendencia central (Media, moda y mediana).

Como también se utilizó la estadística inferencial, con tablas de contingencia en el cruce de variables, con el fin de apreciar el nivel de relación entre dichas variables y ver el nivel de significancia.

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon: Para comprobar la hipótesis se utilizó la prueba Wilcoxon ya que esta es una prueba no paramétrica aplicada a dos muestras independientes, de hecho, es la versión no paramétrica de la habitual prueba t de Student. Se optó por este método ya que la estadística de este estudio es de tipo no-paramétrica, es decir, los datos no se ajustan a una distribución normal.

- a. Se calculan los valores de diferencia entre pares de puntuaciones, en el sentido establecido por la hipótesis.
- b. En un segundo paso, se ordenan las puntuaciones de diferencia, D, por rangos de menor a mayor sin tener en cuenta los signos.
- c. En la columna de rangos se recuperan los signos que tenían los valores de diferencia.
- d. En la última columna se colocan los rangos de signo menos frecuente, y se procede a su suma. Siendo T el valor de esta suma.

3.6. Procedimiento del experimento

Los procedimientos que se realizaron en el experimento son los siguientes:

Primero: Se realizó el trámite administrativo en la Institución Educativa “Politécnico Huáscar” de la ciudad de Puno



Segundo: Se hizo la coordinación con el directorio el docente titular del área de educación física del primer grado de educación secundaria, para viabilizar la investigación.

Tercero: Se aplicó una prueba de entrada con el objetivo de conocer el nivel de desarrollo de inteligencia emocional de los estudiantes.

Cuarto: Se planificó el desarrollo de las actividades por sesiones

Quinto: Se aplicó el taller experimental propiamente dicho en el grupo de estudiantes de primer grado

Sexto: Se aplicó el post test con el objetivo de verificar si se elevó el nivel de desarrollo de inteligencia emocional en los estudiantes, para luego diferenciarlo con el pre test.

3.7. Variables

En la investigación se han considerado dos variables de estudio las cuales son:

Variable independiente: juegos tradicionales : Generelo y Plana (1996) los juegos tradicionales son practicados por generaciones, dentro de una comunidad más o menos grande, que se encuentra arraigado en una cultura dada y que por lo tanto nos habla de la forma de ser y sentir de la gente de una región.

Variable dependiente: inteligencia emocional: Santrock (2002), sostiene que la Inteligencia Emocional es la capacidad de percibir y expresar emociones de manera precisa y adaptativa (como adoptar el punto de vista de otros), de entender las emociones y el conocimiento emocional (como entender el papel que tienen las emociones en la amistad y en el matrimonio), de utilizar sentimientos para facilitar el pensamiento (como tener un estado de ánimo positivo, el cual está relacionado con el pensamiento creativo), y de manejar las propias emociones y las de los demás (como ser capaz de controlar el propio enojo).

Operacionalización de variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
VARIABLE INDEPENDIENTE JUEGOS TRADICIONALES	El juego es el complemento ideal para lograr una educación de calidad donde se ejercita la memoria, se educa la concentración, se desarrolla los sentidos de la coordinación y por último es un ente motivador.	Memorización	- Memoriza las indicaciones que se les plantea.
		Concentración	- Se concentra y pone mucha atención a las indicaciones planteadas.
		Coordinación.	- Coordina los movimientos de acuerdo a la actividad que se realiza.
		Motivación.	- Está motivado y seguro de las acciones que realiza.
VARIABLE DEPENDIENTE INTELIGENCIA EMOCIONAL	Es una destreza que nos permite conocer y manejar nuestros propios sentimientos, interpretar o enfrentar los sentimientos de los demás, sentirnos satisfechos y ser eficaces en la vida.	Autocontrol	- Demuestra seguridad de lo que dice y hace. - Demuestra satisfacción durante el juego - Reacciona positivamente cuando alguien le corrige. - Reconoce sus limitaciones al jugar.
		Empatía.	- Anima a su amigo cuando está triste. - Apoya a su amigo cuando necesita ayuda. - Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros
		Habilidad social.	- Es afectuoso y cariñoso con sus amigos. - Juega en armonía con sus compañeros - Demuestra alegría cuando comparte.

3.8. Análisis de los resultados

El procesamiento estadístico de los datos que se recogieron durante la investigación fueron procesados, considerando instrumentos de la estadística descriptiva y luego inferencial. Los resultados se presentaron en tablas estadísticas debidamente analizados e interpretados, que sirvieron de base para la discusión respectiva y para elaborar las



conclusiones generales de la investigación. De manera específica el tratamiento estadístico de los instrumentos fue manual y electrónico, se siguió el siguiente proceso.

- **Seriación:** Para dar inicio al procesamiento de datos, ha sido necesario ordenar los instrumentos aplicados en un solo sistema de seriación para facilitar la identificación.
- **Codificación:** Siguiendo con el procesamiento de datos se dio inicio a la codificación para lo cual se utilizarán hojas de Excel para codificación, teniendo en cuenta las respuestas para codificarlas en números.
- **Tabulación:** Para el inicio de la tabulación se registró la respuesta de las hojas de Excel codificación en una matriz, la cual permitirá elaborar cuadros estadísticos correspondientes a través del paquete estadístico SPSS 22 para la contratación de los objetivos.
- **Prueba de hipótesis:** Se utilizó para demostrar que existe relación o diferencia estadísticamente significativas, entre las variables categóricas, contrastando la asociación entre dos grupos cuyos resultados es una variable dicotómica, para dicha demostración se utilizó el paquete estadístico SPSS 22



IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Los resultados de la investigación son planteados a partir de la aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno.

De acuerdo al diseño de investigación, se midió el nivel de desarrollo de inteligencia emocional al iniciar la investigación se aplicó el pretest y al finalizar se aplicó el pos test, estos a un grupo control y experimental. Los resultados de investigación están dados según a los objetivos planteados y se presentan de la siguiente manera:.

Para la identificación y descripción de datos, se utilizó la estadística descriptiva con tablas de distribución de frecuencias, figuras estadísticas y medidas de tendencia central (Media, moda y mediana).

Como también se utilizó la estadística inferencial, con tablas de contingencia en el cruce de variables, con el fin de apreciar el nivel de relación entre dichas variables y ver el nivel de significancia.

4.1.1. Juegos tradicionales en el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno

Para identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la IES Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019, se aplicó un pre test y post test tanto en el grupo control como en el grupo experimental; en tal sentido se ha encontrado los resultados que se presentan a continuación:

Tabla 3
Desarrollo del autocontrol antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control

AUTOCONTROL	PRE TEST		POS TEST	
	N	%	N	%
Baja	4	20	2	10
Moderada	13	65	14	70
Alta	3	15	4	20
Muy alta	0	0	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno - 2019.

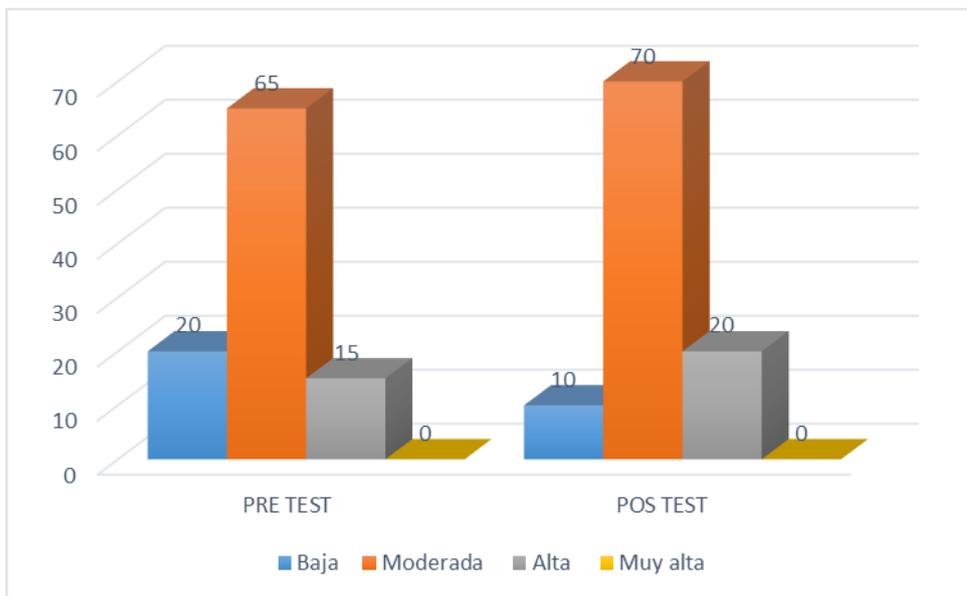


Figura 1. Distribución porcentual del desarrollo del autocontrol antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control

En la tabla 3 y figura 1, se tiene los resultados obtenidos del grupo control, en el pre y post test del desarrollo del autocontrol de los estudiantes, donde se aprecia que en el pre test el 65% presentaron autocontrol moderada, el 20% bajo y un 15% alto; en el pos test el 70% tienen autocontrol moderada, el 20% alto y el 10% bajo. Con los resultados obtenidos se demuestra que el desarrollo de autocontrol entre el pre y pos test presentan alguna diferencia, sin embargo, cabe resaltar que los que mejoraron fueron muy pocos.

Tabla 4
Desarrollo del autocontrol antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental

AUTOCONTROL	PRE TEST		POS TEST	
	N	%	N	%
Baja	9	45	0	0
Moderada	11	55	5	25
Alta	0	0	9	45
Muy alta	0	0	6	30
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno - 2019.

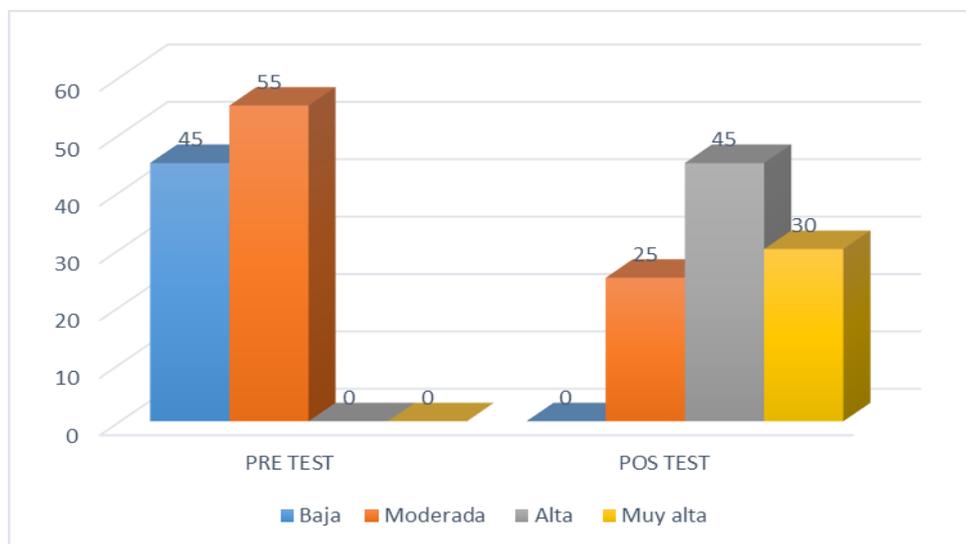


Figura 2. Distribución porcentual del desarrollo del autocontrol antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental

En la tabla 4 y figura 2, se tiene los resultados obtenidos del grupo experimental, en el pre y post test del autocontrol de los estudiantes, donde se aprecia que el pre test el 55% presentaron autocontrol moderado, el 45% baja; en el pos test el 45% tuvieron autocontrol alto, el 30% muy alta y el 25% moderada. Con los resultados obtenidos se demuestra que los juegos tradicionales mediante la aplicación de los talleres educativos influyen en el autocontrol de los estudiantes puesto que contribuyó a que los estudiantes tengan confianza en sí mismos, a convivir en grupo y comprenderse a sí mismo y con los demás; permitiendo crear lazos solidarios y convirtiéndose en una posibilidad de diálogo entre pares y adultos.

Prueba de hipótesis específica 1

Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.

Tabla 5

Estadísticos descriptivos de la dimensión autocontrol

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Autocontrol Pre test Grupo control	40	1,13	,352	1	3
Autocontrol Pre test Grupo experimental	40	1,27	,467	1	2
Autocontrol Post test Grupo control	40	1,13	,352	1	3
Autocontrol Post test Grupo experimental	40	3,82	,405	2	4

Los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ($3,82 > 1,13$), además los valores máximos y mínimos es mejor en el pos test, ubicándose en la escala cualitativa de moderado a muy alto, de ello se deduce que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del autocontrol.

Tabla 6

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Autocontrol Post test Grupo control	Rangos negativos	4 ^a	1,50	6,00
	Rangos positivos	4 ^b	1,50	6,00
	Empates	32 ^c		
	Total	40		
Autocontrol Post test Grupo experimental	Rangos negativos	0 ^m	,00	,00
	Rangos positivos	40 ⁿ	8,00	120,00
	Empates	0 ^o		
	Total	40		

a. Autocontrol Post test Grupo control < Autocontrol Pre test Grupo control

b. Autocontrol Post test Grupo control > Autocontrol Pre test Grupo control

c. Autocontrol Post test Grupo control = Autocontrol Pre test Grupo control

m. Autocontrol Post test Grupo experimental < Autocontrol Pre test Grupo experimental

o. Autocontrol Post test Grupo experimental > Autocontrol Pre test Grupo experimental

p. Autocontrol Post test Grupo experimental = Autocontrol Pre test Grupo experimental



La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la dimensión del autocontrol, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 40 estudiantes, no existiendo empates y rangos negativos se demuestra que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del autocontrol.

Tabla 7
Estadísticos de contraste

	Autocontrol Post test Grupo control - Autocontrol Pre test Grupo control	Autocontrol Post test Grupo experimental - Autocontrol Pre test Grupo experimental
Z	,000	3,482
Sig. asintótica (bilateral)	1,000	,000

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de autocontrol del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula, entonces decimos que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.

4.1.2. Juegos tradicionales en el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno

Para identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de secundaria, se aplicó un pre test y post test tanto en el grupo control como en el grupo experimental; en tal sentido se ha encontrado los resultados que se presentan a continuación:

Tabla 8

Desarrollo de la empatía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control

EMPATÍA	PRE TEST		POS TEST	
	N	%	N	%
Baja	4	20	2	10
Moderada	13	65	15	75
Alta	3	15	3	15
Muy alta	0	0	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno - 2019.

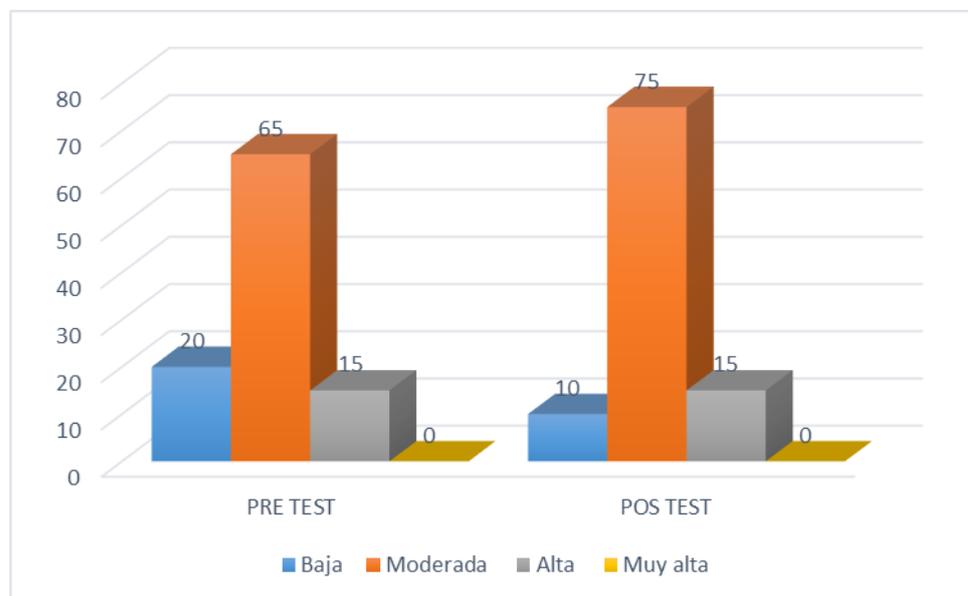


Figura 3. Distribución porcentual del desarrollo de la empatía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control

En la tabla 8 y figura 3, se tiene los resultados obtenidos del grupo control, en el pre y post test del desarrollo de la empatía de los estudiantes, donde se aprecia que en el pre test el 65% presentaron empatía moderada, el 20% bajo y un 15% alto; en el pos test el 75% tienen empatía moderada, el 15% alto y el 10% bajo. Con los resultados obtenidos se demuestró que el desarrollo de empatía entre el pre y pos test presentan alguna diferencia, sin embargo, cabe resaltar que los que mejoraron fueron muy pocos.

Tabla 9

Desarrollo de la empatía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental

EMPATÍA	PRE TEST		POS TEST	
	N	%	N	%
Baja	2	10	0	0
Moderada	11	55	3	15
Alta	7	35	12	60
Muy alta	0	0	5	25
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno - 2019.

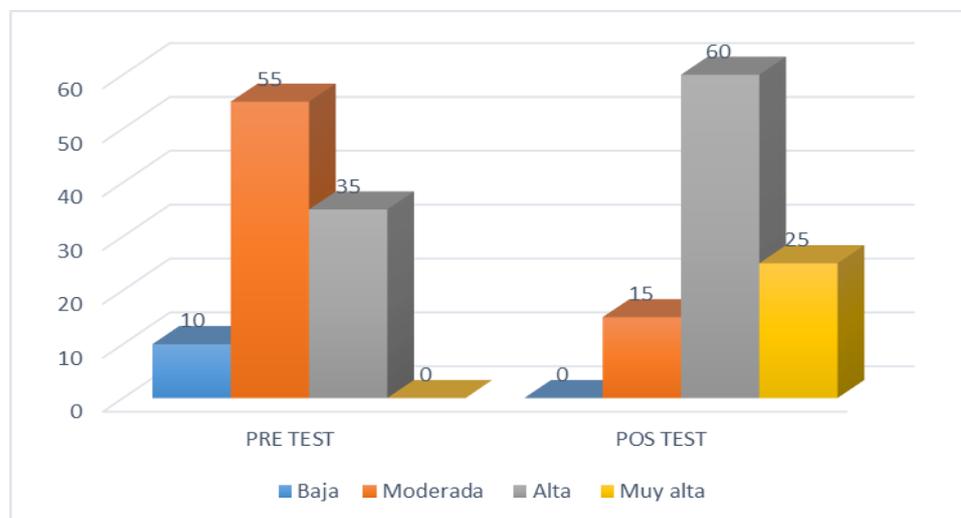


Figura 4. Distribución porcentual del desarrollo de empatía antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental

En la tabla 6 y figura 4, se tiene los resultados obtenidos del grupo experimental, en el pre y post test de la empatía de los estudiantes, donde se aprecia que el pre test el 55% presentaron empatía moderada, el 35% alto y el 10% bajo; en el pos test el 60% tienen empatía alto, el 25% muy alto y el 15% moderado. Con los resultados obtenidos se demuestra que los juegos tradicionales mediante la aplicación de los talleres educativos influye en la empatía de los estudiantes puesto que contribuyó a que los estudiantes puedan entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en el lugar del otro, y responder correctamente a sus reacciones emocionales, en tal sentido al desarrollar los juegos tradicionales, los estudiantes fueron más capaces de escuchar a sus demás compañeros y entender sus problemas y motivaciones que estos tienen.

Prueba de hipótesis específica 2

Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la empatía en estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la Ciudad de Puno, 2019.

Tabla 10
Estadísticos descriptivos de la dimensión empatía

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Empatía Pre test Grupo control	40	1,20	,561	1	3
Empatía Pre test Grupo experimental	40	1,33	,617	1	3
Empatía Post test Grupo control	40	1,27	,357	1	3
Empatía Post test Grupo experimental	40	3,40	,507	2	4

Los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ($3,40 > 1,33$), además los valores máximos y mínimos es mejor en el pos test, ubicándose en la escala cualitativa de moderado a muy alto, de ello se deduce que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de empatía.

Tabla 11
Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Empatía Post test Grupo control	Rangos negativos	8 ^d	2,25	18,00
	Rangos positivos	5 ^e	1,50	7,50
	Empates	27 ^f		
	Total	40		
Empatía Post test Grupo experimental	Rangos negativos	0 ^p	,00	,00
	Rangos positivos	40 ^q	8,00	120,00
	Empates	0 ^r		
	Total	40		

d. Empatía Post test Grupo control < Empatía Pre test Grupo control

e. Empatía Post test Grupo control > Empatía Pre test Grupo control

f. Empatía l Post test Grupo control = Empatía Pre test Grupo control

n. Empatía Post test Grupo experimental < Empatía Pre test Grupo experimental

q. Empatía Post test Grupo experimental > Empatía Pre test Grupo experimental

r. Empatía Post test Grupo experimental = Empatía Pre test Grupo experimental



La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la dimensión de la empatía, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 40 estudiantes, no existiendo empates y rangos negativos se demuestra que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la empatía.

Tabla 12
Estadísticos de contraste

	Empatía Post test Grupo control - Empatía Pre test Grupo control	Empatía Post test Grupo experimental - Empatía Pre test Grupo experimental
Z	,816	3,542
Sig. asintótica (bilateral)	,414	,000

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de la empatía del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula, entonces decimos que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno, 2019.

4.1.3. Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno

Para identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de secundaria, se aplicó un pre test y post test tanto en el grupo control como en el grupo experimental; en tal sentido se ha encontrado los resultados que se presentan a continuación:

Tabla 13

Desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control

HABILIDADES SOCIALES	PRE TEST		POS TEST	
	N	%	N	%
Baja	6	30	4	20
Moderada	14	70	13	65
Alta	0	0	3	15
Muy alta	0	0	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno - 2019.

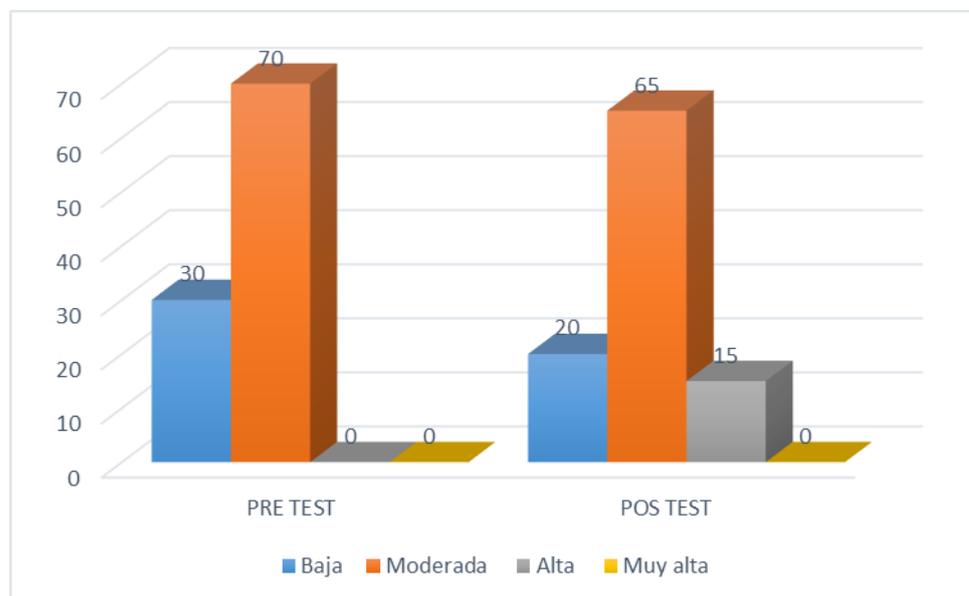


Figura 5. Distribución porcentual del desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control

En la tabla 13 y figura 5, se tiene los resultados obtenidos del grupo control, en el pre y post test del desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, donde se aprecia que en el pre test el 70% presentan habilidades sociales moderadas y un 30% bajo; en el pos test el 65% tienen habilidades sociales moderadas, el 20% bajo y el 15% alto. Con los resultados obtenidos se demuestra que el desarrollo de habilidades sociales entre el pre y pos test presentan alguna diferencia, sin embargo, cabe resaltar que los que mejoraron fueron muy pocos.

Tabla 14

Desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental

HABILIDADES SOCIALES	PRE TEST		POS TEST	
	N	%	N	%
Baja	5	25	0	0
Moderada	14	70	3	15
Alta	1	5	12	60
Muy alta	0	0	5	25
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno, -2019.

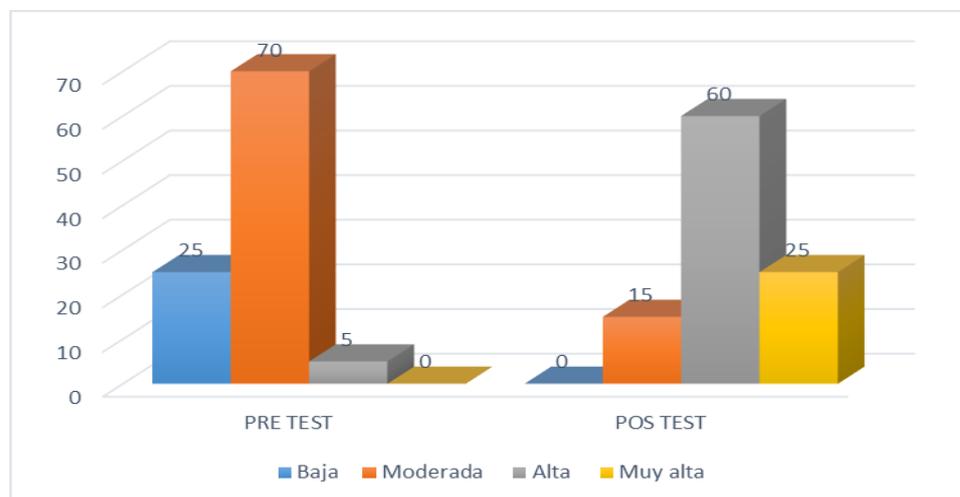


Figura 6. Distribución porcentual del desarrollo de las habilidades sociales antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental

En la tabla 14 y figura 6, se tiene los resultados obtenidos del grupo experimental, en el pre y post test de las habilidades sociales de los estudiantes, donde se aprecia que el pre test el 70% presentaron habilidades sociales moderadas, el 25% bajo y el 5% alto; en el pos test el 60% tuvieron habilidades sociales alto, el 25% muy alto y el 15% moderado. Con los resultados obtenidos se demostró que los juegos tradicionales mediante la aplicación de los talleres educativos influyeron en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes, puesto que contribuyó a que los estudiantes puedan tener mejores relaciones sociales con los demás, es decir persuadió e influyó en los demás, como también demostraron capacidad para liderar grupos y para generar cambios, ya que al desarrollar las habilidades sociales fueron capaces de trabajar en equipo.

Prueba de hipótesis específica 3

Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la Ciudad de Puno - 2019.

Tabla 15

Estadísticos descriptivos de la dimensión habilidades sociales

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Habilidades sociales Pre test Grupo control	40	1,07	,215	1	2
Habilidades sociales Pre test Grupo experimental	40	1,37	,258	1	3
Habilidades sociales Post test Grupo control	40	1,37	,258	1	3
Habilidades sociales Post test Grupo experimental	40	3,80	,414	2	4

Los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ($3,80 > 1,37$), además los valores máximos y mínimos es mejor en el pos test, ubicándose en la escala cualitativa de moderado a muy alto, de ello se deduce que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales.

Tabla 16

Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades sociales Post test Grupo control	Rangos negativos	3 ^g	2,25	6,75
Habilidades sociales Pre test Grupo control	Rangos positivos	1 ^h	1,50	1,50
Habilidades sociales Post test Grupo experimental	Rangos negativos	0 ^s	,00	,00
Habilidades sociales Pre test Grupo experimental	Rangos positivos	40 ^t	8,00	120,00
	Empates	0 ^u		
	Total	40		

g. Habilidades sociales Post test Grupo control < Habilidades sociales Pre test Grupo control

h. Habilidades sociales Post test Grupo control > Habilidades sociales Pre test Grupo control



- i. $\text{Habilidades sociales Post test Grupo control} = \text{Habilidades sociales Pre test Grupo control}$
- o. $\text{Habilidades sociales Post test Grupo experimental} < \text{Habilidades sociales Pre test Grupo experimental}$
- s. $\text{Habilidades sociales Post test Grupo experimental} > \text{Habilidades sociales Pre test Grupo experimental}$
- t. $\text{Habilidades sociales Post test Grupo experimental} = \text{Habilidades sociales Pre test Grupo experimental}$

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la dimensión de las habilidades sociales, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 40 estudiantes, no existiendo empates y rangos negativos se demuestra que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales.

Tabla 17
Estadísticos de contraste

	Habilidades sociales Post test Grupo control – Habilidades sociales Pre test Grupo control	Habilidades sociales Post test Grupo experimental – Habilidades sociales Pre test Grupo experimental
Z	,264	-3,578
Sig. asintótica (bilateral)	,804	,000

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de las habilidades sociales del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula, entonces decimos que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.

4.1.4. Juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno

Para identificar la influencia de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de secundaria, se aplicó un pre test y post test tanto en el grupo control como en el grupo experimental; en tal sentido se ha encontrado los resultados que se presentan a continuación:

Tabla 18

Desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control

INTELIGENCIA EMOCIONAL	PRE TEST		POS TEST	
	N	%	N	%
Baja	13	65	4	20
Moderada	7	35	10	50
Alta	0	0	2	10
Muy alta	0	0	4	20
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno - 2019.

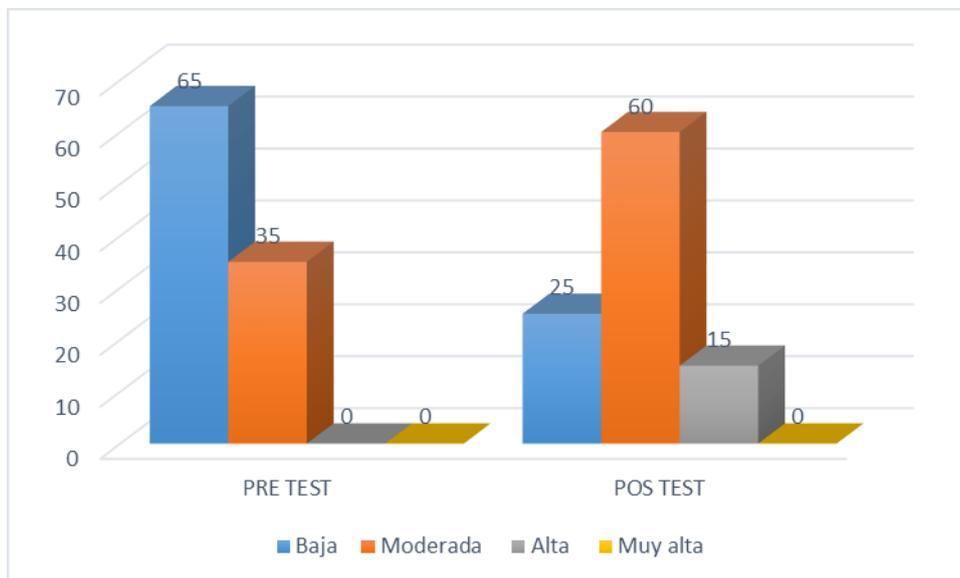


Figura 7. Distribución porcentual del desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo control

En la tabla 18 y figura 7, se tiene los resultados obtenidos del grupo control, en el pre y post test del desarrollo de inteligencia emocional de los estudiantes, donde se aprecia que el pre test el 65% presento inteligencia emocional baja y el 35% moderado; en el pos test el 60% tuvieron inteligencia emocional moderada, el 25% bajo y el 15% alto. Con los resultados obtenidos se demuestró que el desarrollo de inteligencia emocional entre el pre y pos test presente alguna diferencia, sin embargo, cabe resaltar que los que mejoraron fueron muy pocos.

Tabla 19

Desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental

INTELIGENCIA EMOCIONAL	PRE TEST		POS TEST	
	N	%	N	%
Baja	16	80	0	0
Moderada	4	20	1	5
Alta	0	0	15	75
Muy alta	0	0	4	20
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Pre y post test aplicado a los estudiantes del primer grado de secundaria de la I.E.S. Politécnico Huáscar de Puno - 2019.

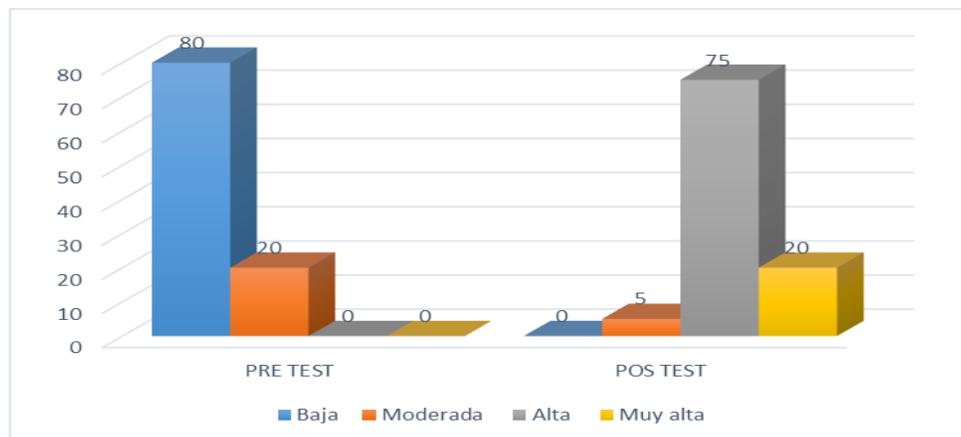


Figura 8. Distribución porcentual del desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de la aplicación de los juegos tradicionales en el grupo experimental

En la tabla 19 y figura 8, se tiene los resultados obtenidos del grupo experimental, en el pre y post test del desarrollo de inteligencia emocional de los estudiantes, donde se aprecia que el pre test el 80% presentaron inteligencia emocional baja y el 20% moderado; en el pos test el 75% tuvieron inteligencia emocional alta, el 20% muy alto y el 5% moderado. Con los resultados obtenidos se demuestra que los juegos tradicionales mediante la aplicación de los talleres educativos influyeron en el desarrollo de inteligencia emocional, puesto que gracias a esta intervención el estudiante aceleró el proceso de desarrollo de inteligencia emocional. En tal sentido el estudiante aprendió a controlar y a reconocer emociones de amor, tristeza, temor, rabia, placer, etc. en su persona como en sus compañeros; sumándose a ello adquirió habilidades sociales, como la empatía, la equidad, la responsabilidad, la confianza.

Prueba de hipótesis general

La aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno – 2019.

Tabla 20
Estadísticos descriptivos de inteligencia emocional

	N	Media	Desviación típica	Mínimo	Máximo
Inteligencia emocional Pre test Grupo control	40	1,07	,258	1	2
Inteligencia emocional Pre test Grupo experimental	40	1,27	,414	1	3
Inteligencia emocional Post test Grupo control	40	1,07	,258	1	2
Inteligencia emocional Post test Grupo experimental	40	3,60	,527	2	4

Los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ($3,60 > 1,27$), además los valores máximos y mínimos es mejor en el pos test, ubicándose en la escala cualitativa de moderado a muy alto, de ello se deduce que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de inteligencia emocional.

Tabla 21
Prueba de los rangos con signo de Wilcoxon

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Inteligencia emocional Post test Grupo control	Rangos negativos	1 ^j	1,50	1,50
Inteligencia emocional Pre test Grupo control	Rangos positivos	1 ^k	1,50	1,50
Inteligencia emocional Post test Grupo experimental	Rangos negativos	0 ^v	,00	,00
Inteligencia emocional Pre test Grupo experimental	Rangos positivos	40 ^w	8,00	120,00
	Empates	38 ^l		
	Total	40		
	Empates	0 ^x		
	Total	40		

j. Inteligencia emocional Post test Grupo control < Inteligencia emocional Pre test Grupo control

k.	Inteligencia emocional Post test Grupo control > Inteligencia emocional Pre test Grupo control
l.	Inteligencia emocional Post test Grupo control = Inteligencia emocional Pre test Grupo control
v.	Inteligencia emocional Post test Grupo experimental < Inteligencia emocional Pre test Grupo experimental
w.	Inteligencia emocional Post test Grupo experimental > Inteligencia emocional Pre test Grupo experimental
x.	Inteligencia emocional Post test Grupo experimental = Inteligencia emocional Pre test Grupo experimental

La prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra resultados de la inteligencia emocional, evidenciando que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 40 estudiantes, no existiendo empates y rangos negativos se demuestra que los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de inteligencia emocional

Tabla 22

Estadísticos de contraste

	Inteligencia emocional Post test Grupo control - Inteligencia emocional Pre test Grupo control	Inteligencia emocional Post test Grupo experimental - Inteligencia emocional test Grupo experimental
Z	,000	3,508
Sig. asintótica (bilateral)	1,000	,000

La prueba de muestras de estadísticos de contraste, evidencia resultados de la dimensión de inteligencia emocional del pos test y pre test, observando que la probabilidad error es 0,000 menor al parámetro de 0,05, con ello aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula, entonces decimos que la aplicación de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno.

4.2. Discusión

Toda investigación busca alternativas de solución a un determinado problema de la sociedad. Es por ello, que la presente investigación se realizó justamente a partir de la



preocupación por el estado emocional de los niños. En el sentido general de la propuesta que aquí se presenta tiene que ver con aquellas conductas de los niños que son inapropiadas, en particular, sus juegos agresivos.

Los juegos tradicionales son importantes donde los niños y niñas tienen una mayor interacción social, es necesario utilizar la creatividad y la imaginación a la vez que pueden realizar actividades la cual está orientada a mejorar el estado emocional tales como: la solidaridad, responsabilidad y justicia a través de los juegos tradicionales. Numerosas generaciones, desde niños han adquirido habilidades y destrezas a través de juegos que son identificados como juegos tradicionales el cual les permite un desarrollo tanto físico como cognitivo. Es por ello que la docencia, debe orientarse a través de actividades que fundamenten esos valores culturales como los juegos tradicionales, los cuales han venido pasando de generación en generación exaltando nuestra raíz cultural y contribuyendo a la solidificación de la identidad cultural en los diferentes ámbitos.

La inteligencia emocional es de suma importancia, ya que involucra cada una de las emociones que expresan los individuos. Los sentimientos indican cómo se encuentra una persona, qué cosas le agradan o qué funciona mal a su alrededor; por tal motivo, el adecuado manejo de las emociones, sentimientos y afectos, se aprende a controlar y moderar las reacciones ante una problemática que se presente. Dentro de la educación que se imparte de padres a hijos se encuentra la inteligencia emocional; ya que es un factor determinante para el buen desarrollo, escolar, laboral, social y educativo de una persona.



CONCLUSIONES

PRIMERA: La aplicación de los juegos tradicionales mejoraron significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno. Ello se observa en las tablas 9 y 10, además los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ($3,60 > 1,27$), la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra que los rangos positivos del pos test es mayor que el pre test en los 40 estudiantes, ello indica que todos los estudiantes mejoraron su inteligencia emocional, con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de inteligencia emocional.

SEGUNDA: Los juegos tradicionales mejoraron significativamente el desarrollo de autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno. Ello se observa en las tablas 3 y 4, además los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ($3,82 > 1,13$), la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 40 estudiantes, ello indica que todos los estudiantes mejoraron su autocontrol, con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del autocontrol.

TERCERA: Los juegos tradicionales mejoraron significativamente el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno. Ello se observa en las tablas 5 y 6, además los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo



experimental es mayor al pre test ($3,40 > 1,33$), la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra que los rangos positivos del pos test son mayores que el pre test en los 40 estudiantes, ello indica que todos los estudiantes mejoraron la empatía, con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la empatía.

CUARTA: Los juegos tradicionales mejoraron significativamente el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno. Ello se observa en las tablas 7 y 8, además los estadísticos descriptivos, muestra que la media en el post test del grupo experimental es mayor al pre test ($3,80 > 1,27$), la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon, muestra que los rangos positivos del pos test es mayor que el pre test en los 40 estudiantes, ello indica que todos los estudiantes mejoraron sus habilidades sociales con ello se demuestra que; los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales.



RECOMENDACIONES

- PRIMERA:** Los docentes deben aplicar los juegos tradicionales en los estudiantes; como estrategia metodológica para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes porque favorece en su desarrollo integral.
- SEGUNDA:** Los docentes deben estar debidamente capacitados para evaluar las emociones de los estudiantes, teniendo en cuenta que el uso de materiales educativos a utilizar debe ser asertivos para valorar y desarrollar las emociones.
- TERCERA:** El taller de juegos tradicionales, es una herramienta efectiva para desarrollar la socialización o la identidad cultural en los estudiantes; teniendo en cuenta como repertorio de juegos: el lobo feroz, la gallinita ciega, el teléfono malogrado, entre otros juegos tradicionales significativos para el desarrollo de la inteligencia emocional.
- CUARTA:** Se sugiere a otros investigadores continuar impulsando este tipo de investigaciones, que son positivos para la atención de grupos de estudiantes de educación básica regular.



BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, R. (2011). *Programa del juego creativo en el desarrollo emocional* (tesis de grado). Universidad Cesar Vallejo de Trujillo. Huánuco, Perú.
- Ávila, B. (2001). *Metodología de la investigación. Como elaborar la tesis y/o investigación*. Lima: Estudios y Ediciones R.A.
- Bísquerra (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis S.A.
- Calderón, A. y Villanueva, V. (2016). *Efectividad de los Juegos Recreativos Tradicionales en la Prevención de la Violencia Escolar en niños de 9 A 12 Años de La Institución Educativa Particular Santa Magdalena Sofía* (tesis de grado). Universidad Católica de Santa María. Arequipa, Peru.
- Constance, K., Rheta De, V. (2000). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Aprendizaje Visor.
- Escobar, D. y Mamani, C. (2017). *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirman su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°255 Chanu Chanu Puno – 2016* (tesis de grado). Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú.
- Generelo, E., Plana, C. (1997). *Análisis del compromiso fisiológico de la Educación Física en la Educación Primaria*. Madrid: Pilateleña.
- Goleman (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: KAIROS.
- Gonzalez (2009). *El juego como técnica de aprendizaje*. 2da. Edición Editorial Paidós.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill
- Hurlock, B (1991). *Desarrollo del Niño (6ª. ed.)*. Mexico: McGraw-Hill
- Janut, J. y Verdeny, J. (2002). *Juegos Multiculturales 225 juegos tradicionales de un mundo global*. Barcelona: Paidotribo.
- Lanuz, E.; Pérez, C.; Ferrando, V. (1980): *El juego popular aplicado a la Educación*. Madrid. Cincel.



- Latorre, A., Del Rincón, D. y Arnal, J. (2005). *Bases metodológicas de la investigación educativa*. Barcelona: Experiencia.
- Mamani, Y. y Garcia, Y. (2019). *Los juegos tradicionales en el desarrollo psicomotor en niños de 4 años en la Institución Educativa Inicial N° 192 Puno 2018* (tesis de grado). Universidad Nacional del Altiplano. Puno, Perú.
- Martin, D. y Boeck, K. (2007). *Qué es Inteligencia Emocional. Cómo lograr que las emociones determinen nuestro triunfo en todos los ámbitos de la vida*. España: EDAF.
- Maza, N. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016* (tesis de grado). Universidad Nacional del Santa. Chimbote, Perú.
- MINEDU (2015). *Fasciculo de Personal Social II CICLO*. Obtenido de Rutas de Aprendizaje: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Inicial/PersonalSocialII.pdf>
- Mirabent, G. (1995). *Revista Pedagógica Cubana*. Año II Abril – Junio No. 6. La Habana
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España: Aljibe
- Morrison, G. (2001). *El nuevo mundo de la educación durante la primera infancia, Educación Preescolar*. México: Pearson Prentice Hall.
- Núñez, D. y Núñez, A. (2011). *Juegos tradicionales en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños del iii ciclo de la I.E. N° 54301 de Chuquina, Chalhuanca 2011* (tesis de grado). Universidad Nacional Micaela Bastidas De Apurímac. Abancay, Peru.
- Paredes, M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School- Cercado* (tesis de segunda especialidad). Universidad Nacional San Agustín. Arequipa, Perú.
- Parra, M. (2010). *El rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la Identidad Regional*.



- Quijano, A. y González A. (2013). *La Inteligencia Emocional como herramienta pedagógica en el preescolar*.
- Rodriguez, I. (2013). *El juego tradicional como contenido y herramienta didáctica en Educación Primaria*. Obtenido de Biblioteca virtual Universidad de Rioja.
- Santrock, J. (2001). *Desarrollo Infantil (Undécima ed.)*. México: Mc Graw Hill.
- Santrock, J. (2002) *Desarrollo Infantil (Onceava ed.)*. México: Mc Graw Hill.
- Taboada, M. y Vilcano, R. (2010). *Influencia de los juegos infantiles en el desarrollo del Esquema Corporal en los niños de 5 años del Colegio Parroquial Particular Raimondi-Chimbote*.
- Trigo, E. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Trigueros, C. (2002). *Nuevos significados del juego tradicional en el desarrollo curricular de la Educación Física en Centros de Educación Primaria de 44 Granada*. Granada: Diputación Provincial de Granada.
- Velázquez, A. y Peñalba, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid. España: Editex
- Vigotsky (1966). *El juego y su papel en el desarrollo psíquico del niño*. Voprosi Psijologuii.



ANEXOS



ANEXO 01

PRE TEST

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula: _____
Fecha de observación: _____

ASPECTOS A OBSERVAR:

N°	CAPACIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA	PUNTAJE MÁXIMO
AUTOCONTROL						
1	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.	4	3	2	1	
2	Demuestra satisfacción durante el juego.	4	3	2	1	
3	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.	4	3	2	1	
4	Reconoce sus limitaciones al jugar.	4	3	2	1	
EMPATÍA						
1	Anima y a su amigo cuando está triste.	4	3	2	1	
2	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.	4	3	2	1	
3	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros	4	3	2	1	
HABILIDADES SOCIALES						
1	Es afectuoso y cariñoso con sus compañeros.	4	3	2	1	
2	Juega en armonía con sus compañeros.	4	3	2	1	
3	Demuestra alegría cuando comparte.	4	3	2	1	
TOTAL						

Instrumento adaptado a la población en estudio:

PUNTAJE	
I.E Baja: (0-10)	I.E Moderada: (11 – 20)
I.E Alta: (21 – 30)	I.E Muy alta: (31 – 40)



POST TEST

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula: _____
Fecha de observación: _____

ASPECTOS A OBSERVAR:

Nº	CAPACIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA	PUNTAJE MÁXIMO
AUTOCONTROL						
1	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.	4	3	2	1	
2	Demuestra satisfacción durante el juego.	4	3	2	1	
3	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.	4	3	2	1	
4	Reconoce sus limitaciones al jugar.	4	3	2	1	
EMPATÍA						
1	Anima y a su amigo cuando está triste.	4	3	2	1	
2	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.	4	3	2	1	
3	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros	4	3	2	1	
HABILIDADES SOCIALES						
1	Es afectuoso y cariñoso con sus compañeros.	4	3	2	1	
2	Juega en armonía con sus compañeros.	4	3	2	1	
3	Demuestra alegría cuando comparte.	4	3	2	1	
TOTAL						

Instrumento adaptado a la población en estudio:

PUNTAJE	
I.E Baja: (0-10)	I.E Moderada: (11 – 20)
I.E Alta: (21 – 30)	I.E Muy alta: (31 – 40)



ESCALA VALORATIVA: JUEGOS TRADICIONALES

I. DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula: _____

Fecha de observación: _____

II. ASPECTOS A OBSERVAR:

Nº	CAPACIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA	PUNTAJE MÁXIMO
IDENTIDAD PERSONAL						
1	Respeto las opiniones de sus compañeros.	3	2	1	0	
2	Acepta las limitaciones de los demás.	3	2	1	0	
3	Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos.	3	2	1	0	
CREATIVIDAD						
1	Crea reglas en el juego de forma espontánea.	3	2	1	0	
2	Propone creativamente nombres a un juego.	3	2	1	0	
3	Propone espontáneamente juegos.	3	2	1	0	
PARTICIPACIÓN						
1	Interactúa con los demás activamente.	3	2	1	0	
2	Se organiza para formar grupos.	3	2	1	0	
3	Asume responsabilidades en el juego.	3	2	1	0	
COOPERACIÓN						
1	Cumple con agrado su rol en el juego.	3	2	1	0	
2	Ayuda a su compañero que presenta dificultades en el juego.	3	2	1	0	
3	Colabora con la docente en el desarrollo del juego.	3	2	1	0	
TOTAL						

PRE TEST

S=SIEMPRE 3

CS= CASI SIEMPRE 2

AV= A VECES 1

N= NUNCA 0



ANEXO 02

DESARROLLO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES

ACTIVIDAD 1: REY MANDA

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: Corona de rey elaborado en cartulina; sin embargo, no es necesario.

Indicadores: (Conocimiento de sí mismo)

- Demuestra seguridad de lo que dice y hace.
- Demuestra satisfacción durante el juego
- Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.
- Reconoce sus limitaciones al jugar.

Orientación pedagógica:

Uno de los estudiantes será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros participantes de este modo: El rey dice... saltar con un solo pie; El rey dice...sentarse en el suelo; El rey dice... darse una vuelta. Los otros participantes tendrán que hacer todo lo que el rey les mande y se eliminarán si no siguen correctamente sus órdenes.

Si el rey dice: Corre, saltar... sin decir antes **El rey dice...** todos los participantes tendrán que quedarse quietos ya que solo le tendrán que hacer caso si da la orden completa, es decir, si después de decir El rey dice... añade una orden. Por lo tanto, si los participantes se equivocan siguiendo la orden también estarán eliminados.

Ganará el último participante que quede en el juego, aquel que no se habrá eliminado.

Reglas:

- Seguir la orden, si dice El rey manda.
- Si no dice El rey manda, debe quedarse quieto.
- El estudiante participante si se equivoca en seguir una orden, estará eliminado.

Normas:

- Deben estar atentos.
- Cuido mi cuerpo.
- Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 2: CARRERA DE SACOS

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: Sacos.

Orientación pedagógica:

Se presenta el juego “Carrera de sacos”, para realizar esta carrera los estudiantes deben introducirse dentro de los sacos, sujetar el borde de estos y saltar hasta el lugar asignado.

Dos estudiantes se introducen en los sacos y se colocan en columna sobre la línea blanca (línea de partida) pero dejando un espacio al lado de su compañero.

Los otros estudiantes se sientan a observar y a esperar su turno.

Los estudiantes sobre la línea blanca al escuchar el silbato empiezan a saltar con los pies y sujetando el borde del saco con sus dos manos

Gana quien llega primero a la meta.

Reglas

- ✓ No salir antes de tiempo
- ✓ Saltar con los dos pies.

Normas

- ✓ Deben estar atentos.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 3: MATA GENTE

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Una pelota.

Orientación pedagógica:

Se marca el territorio cuadrangular de juego; y se escoge a dos jugadores que se colocaran a los extremos; mientras que los demás jugadores se colocan en el centro de los lanzadores. El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central; si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego; si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central.

Reglas:

- ✓ Si la pelota llega a tocar al jugador y cae al suelo el jugador sale del juego.
- ✓ Si la pelota llega a tocar al jugador, pero atrapa la pelota, éste “gana una vida”.
- ✓ No se debe salir del territorio marcado del juego.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 4: SILLA MUSICAL

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Sillas, grabadoras, Cds,

Indicadores: (Conocimiento de sí mismo)

- ❖ Demuestra seguridad de lo que dice y hace.
- ❖ Demuestra satisfacción durante el juego
- ❖ Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.
- ❖ Reconoce sus limitaciones al jugar.

Orientación pedagógica

Se presenta el juego “Las sillas” el cual se colocará una cantidad de sillas donde los estudiantes tendrán que colocarse delante de ella y al ritmo de la canción se irán moviendo alrededor de ellas. Al parar la música se tendrán que sentar en una silla cada uno. El que no logre sentarse en una silla se retira del juego.

Se colocará 6 sillas (espaldar de silla con espaldar de silla). Pedimos a 7 estudiantes colocarse alrededor de las sillas.

Los estudiantes cuando escuchen el sonido de la música van a tener que ir moviéndose al ritmo de este, alrededor de las sillas colocadas.

Al parar la música el estudiante tendrá que sentarse en una silla.

El estudiante que no se sienta en una silla perderá el juego y se tienen que sentar a observar enseguida sacaremos una silla y seguiremos con el juego: hasta que lleguemos a un ganador.

Reglas:

- ✓ Respetamos el espacio de nuestros compañeros.
- ✓ Nadie se empuja, todos deben bailar al compás de la música.
- ✓ Debe estar bien sentado en la silleta.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos.
- ✓ Cuido mi cuerpo y de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 5: HUEVO PODRIDO

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Pelota pequeña de trapo.

Orientación pedagógica:

Todos se sientan en ronda y un estudiante es seleccionado para que vaya recorriendo por afuera llevando algo (un trapo, una pelota, una maderita, es decir; el huevo podrido) mientras todos cantaban:

“Jugando al huevo podrido, se lo pongo al distraído, si el distraído no ve huevo podrido será”.

El estudiante debe colocar el huevo podrido detrás de alguien de la ronda sin que se diera cuenta, antes de que se terminara la canción. Y cuando el estudiante se dé cuenta, tiene que salir corriendo atrás del otro, en la misma dirección de la ronda, y tratar de alcanzarlo antes de que aquel se siente en el lugar que había dejado libre.

Reglas:

- ✓ Si lo alcanza, el “estudiantes atrapado” sale del juego y se sienta en el medio de la ronda.
- ✓ El estudiante que recibió el “huevo podrido” es quien toma el turno (tanto si atrapó al otro estudiante como si no).
- ✓ No deben dejar atraparse por el huevo podrido.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 6: GALLINITA CIEGA

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Venda para los ojos.

Orientación pedagógica:

Al estudiante o la niña que hace de “gallinita ciega” le vendan los ojos para que no pueda ver nada.

El resto de participantes rodea a la “gallinita ciega” y le pregunta:

-Gallinita ciega ¿qué se te ha perdido una aguja o un dedal?

-(Responde una de las dos cosas)

-Pues da tres vueltas y lo encontrarás. Una, dos y tres y la del revés.

Entonces los estudiantes participantes en el juego dan a la “gallinita ciega” tres vueltas en el mismo sentido y una vuelta en el sentido contrario, para que pierda las referencias espaciales y no pueda localizar a los jugadores.

Mientras la “gallinita ciega” intenta atrapar a alguien, los jugadores bailan y dan vueltas alrededor de ella, acercándose y alejándose, mientras le hablan y tocan, tratando de despistarla.

Reglas:

- ✓ Si consigue atrapar a alguien debe adivinar su nombre, pero sin oír su voz, empleando únicamente el tacto.
- ✓ Si no acierta el nombre de la persona que ha atrapado continúa el juego hasta que consiga identificar a alguien.
- ✓ Cuando el participante que hace de “gallinita ciega” acierte el nombre del que ha atrapado, la persona que ha logrado identificar hará de “gallinita ciega”.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.



ACTIVIDAD 7: EL LOBO FERROZ

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Orientación pedagógica:

Un jugador se mantiene apartado del grupo y gira al contrario de la ronda, el resto de los jugadores forman la ronda tomándose de las manos, girando y cantando:

Juguemos en el bosque mientras el lobo no está, porque si el lobo aparece a todos nos comerá. ¿Lobo qué estás haciendo?

Entonces el jugador que se encuentra apartado de la ronda contesta que está haciendo algo tantas veces como él/ella quiera:

Me estoy lavando los dientes. Me estoy peinando.

Fui a hacer las compras. Me estoy bañando

En el momento en que él contesta “*Estoy listo para comerlos*” la ronda se separa corriendo, el lobo debe perseguir a cualquiera de los jugadores para que sea el nuevo lobo y se repite el juego desde el principio.

Reglas:

- ✓ El lobo debe encontrarse fuera de la ronda.
- ✓ El lobo debe tratar de atrapar a cualquier otro jugador para que este sea el nuevo lobo.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 8: EL GATO Y EL RATÓN

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Orientación pedagógica:

Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.

El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato.

Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes!

¿Estás gordito?

¡Hasta la punta de mi rabito!

Reglas:

- ✓ Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón.
- ✓ Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo y el cuerpo de mis compañeros.



ACTIVIDAD 9: LAS ESCONDIDAS

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Orientación pedagógica:

Todos los jugadores acuerdan hasta qué número se va a contar. Un jugador cuenta en "la pared" (contra la pared, un árbol, etc.), sin mirar, hasta el número estipulado. Al dejar de contar sale a buscar a los demás jugadores, que están escondidos, y corre a su piedra evitando que los descubiertos lleguen primero. Si es así, el jugador descubierto que llega primero, toca la pelota y grita "pelota libre para todos mis compañeros". Así el que contó debe volver a contar. Si no, cuenta el último encontrado.

Reglas:

- ✓ Los jugadores de escondite se capturan si se les ve, se va al punto en que se inició una cuenta y se pronuncia su(s) nombre(s) en voz alta.
- ✓ El jugador que atrapa a los otros debe contar hasta cierto número (que es impuesto por los demás integrantes del juego) y una vez que termina de contar, comienza su búsqueda.
- ✓ El juego termina una vez que todas las personas son encontradas y el juego vuelve a repetirse.
- ✓ En algunas variantes, si el jugador escondido alcanza "chufa", "casa", "piedra" o como quiera que sea el nombre acordado en la variante, (tocando el lugar convenido para ello, generalmente, un árbol o poste) no puede volver a ser cogido.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 10: LOS SIETE PECADOS

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Una pelota inflable grande.

Orientación pedagógica:

Cada estudiante puede ser un país, una fruta, un animal, etc. Un estudiante coge una pelota suave y la lanza al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los estudiantes se alejan corriendo.

Pero el estudiante al que le corresponde el nombre debe correr a coger la pelota, al tiempo que grita "Basta". Todos se detendrán de inmediato. El estudiante elegirá entonces a su "víctima" (generalmente la que está más cerca) y podrá, si quiere, dar (o saltar) hasta tres pasos hacia ella, y le lanza la pelota.

Reglas:

- ✓ Si el estudiante elegido le da a la víctima, éste tiene un pecado y es su turno de lanzar la pelota.

Si el estudiante elegido no le da a la víctima, el pecado es para él y le toca lanzar la pelota.

- ✓ El primer estudiante que acumule 7 pecados pierde.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.



ACTIVIDAD 11: EL TELÉFONO MALGRADO

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Orientación pedagógica:

En este juego deben participar un mínimo de 5 estudiantes que se colocan formando un círculo. El que inicia el juego dice una palabra o una frase en voz baja al oído del estudiante que tiene a su lado. El juego debe transmitirse, de la misma forma, a través de todo el grupo. El último estudiante debe decir la palabra o frase al primero. Si la palabra o frase no es correcta, el estudiante que transmitió el mensaje de forma incorrecta ocupará el último lugar.

Reglas:

- ✓ El mensaje no puede ser repetido.
- ✓ Si se termina con la misma palabra con la que se empezó, se irá probando con una palabra o una frase más larga o difícil.

Normas:

- Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.



ACTIVIDAD 12: ESTATUAS

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Orientación pedagógica:

El juego consiste en moverse mientras que uno de los estudiantes se ubica de espaldas al resto (representando al monstruo) y, de tanto en tanto, se da vuelta de improviso. Esa es la señal de convertirse en estatuas.

Cada participante se debe quedar en la posición en que lo halle la orden de detenerse. Se debe quedar inmóvil y no reaccionar ante estímulos para no perder. Si se ríen, se mueven, pierden pie o tiemblan, pierden. El juego se irá repitiendo hasta que quede un único jugador sin eliminar.

Reglas:

- ✓ Si se ríen, se mueven o tiemblan entonces pierden.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 13: TRES PIERNAS

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Una pelota inflable grande.

Orientación pedagógica:

Se forman tantas parejas como se puedan entre los estudiantes. Una vez formadas las parejas, la docente atará con un cordel, a la altura del tobillo, el pie izquierdo de un estudiante con el pie derecho de la pareja.

Se trata de una carrera a una distancia marcada; en donde se tendrá una línea de salida y una línea de llegada.

A la señal de salida, las parejas correrán desde la línea de salida hasta la línea de llegada. Para avanzar deberán ponerse de acuerdo para avanzar juntas las dos piernas atadas y poder así avanzar.

Reglas:

- ✓ Deben de avanzar en pareja, con las piernas atadas; si se desata; vuelven a la línea de inicio.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 14: PASA LA PELOTA

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Orientación pedagógica

Se presenta a un estudiante para que él pasa la pelota a su compañero al ritmo de la música y cuando ésta se detenga el estudiante que se haya quedado con la pelota se retira del juego.

Los estudiantes se colocan formando un círculo luego se le dará la pelota al estudiante que se encuentre en el punto de partida donde empezará el juego.

El estudiante al escuchar la canción, pasará la pelota a su compañero que se encuentra al lado de él y así sucesivamente se irá pasando la pelota. Al parar la canción el estudiante que tenga la pelota tendrá que salir del juego y así sucesivamente con los demás jugadores. Sólo quedará un ganador.

Reglas:

- ✓ No se debe hacer caer la pelota, se debe entregar a las manos.
- ✓ Pasa de inmediato la pelota, no quedarse con ella.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.



ACTIVIDAD 15: LOS ENCANTADOS

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Orientación pedagógica:

Se presenta el juego “Los encantados” el cual dos estudiantes serán los encantadores, los estudiantes que son tocados por éstos automáticamente deberán quedarse quietos.

Los estudiantes a la cuenta de tres, tendrán que ir corriendo por el lugar donde se jugará.

El que sea tocado por los encantadores automáticamente debe quedarse quieto. Solo podrá moverse si otro estudiante lo desencanta tocándolo. El juego termina cuando todos sean encantados.

Reglas:

- ✓ Cuando un estudiante es tocado ya no debe moverse.
- ✓ Debe esperar quieto, hasta que otro estudiante lo desencante.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 16: EL PASO REY

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Orientación pedagógica:

Para iniciar este juego, primero se deben elegir dos personas altas, que van a alzar sus manos y unir las en el aire, formando un puente alto, para que el resto de los jugadores puedan pasar debajo de estas en una fila, pero sin estar pegados unos de los otros; luego, los que forman el puente se reúnen, y cada uno indicará una fruta que lo represente, pero que el resto no se entere. Cuando se empieza a jugar, comenzarán a cantar aquellos que forman el arco en el aire la siguiente canción:

Al paso rey que ha de quedar el hijo del conde se ha de quedar un pañuelo de oro y otro de plata salga la que salga por esta puerta falsa. ¡quedó!

Mientras se canta todos pasan bajo el puente de brazos que hicieron los que cantan. Al momento que se termina diciendo ¡quedó!, al mismo tiempo bajan los brazos, y atrapan a un jugador, al que le darán las opciones que tiene de fruta, y la que seleccione, entonces será del equipo de esta persona. Todo este procedimiento se repetirá, hasta que no haya más jugadores, y ambos grupos formarán dos filas y empezarán a tirar unos de otros, hasta que el grupo con más fuerza gane.

Reglas:

- ✓ Mientras se canta todos pasan bajo el puente de brazos, uno detrás de otro.
- ✓ Los estudiantes que son atrapados, deben escoger una de las dos frutas; yendo detrás de uno de los dos participantes.
- ✓ Cuando los equipos están formados, tirarán uno de otros; hasta que el grupo con más fuerza gane.

Normas:

- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 17: SAN MIGUEL

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Orientación pedagógica:

Los estudiantes se sientan sujetándose bien del brazo de su compañero formando una línea, serán los hijos de San Miguel (estudiante elegido); así mismo habrá un ladrón quien será un estudiante que se ofrezca.

El ladrón llega a casa de San Miguel, e inventa una excusa como: ¡Señora, señora su cocina se está incendiando! Haciendo que San Miguel salga de casa y vaya corriendo, el ladrón aprovechará para robar algunos de sus hijos, quienes gritaran llamando a San Miguel. Luego San Miguel regresa y trata de espantar a los ladrones quienes pueden haber robado algún hijo que se convertirá en ladrón también.

Así, sucesivamente los ladrones se irán sumando e inventarán diferentes excusas, para lograr robar a todos sus hijos.

Reglas:

- ✓ Los hijos que son atrapados por el ladrón, se convertirán en ladrón.
- ✓ Si uno de los ladrones es atrapado por la mama yuca, se convierte en hijo.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.



ACTIVIDAD 18: EL AVIÓN

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Algún objeto que sirva para trazar la figura del avión en el suelo, y una piedra o chapa para lanzarla a los cuadros.

Orientación pedagógica:

Para comenzar, se dibuja sobre el piso un “avión” como el de la ilustración, con casillas aproximadamente de 40 X 30 cm. Cada jugador debe tener su teja, algunos estudiantes hacen su teja con una bola de papel absorbente mojado, ésta facilita que se pegue al piso de la casilla cuando se lanza. Parado frente a la casilla 1, el jugador en turno arroja dentro de ésta su teja y salta con un solo pie a la casilla 2, y después a la 3. En las alas 4 y 5 descansa un pie en cada casilla, luego vuelve a saltar, en un solo pie a la casilla 6, y en dos pies salta a las casillas 7 y 8. En un pie salta a la casilla 9, y al llegar al círculo que es el número 10 pone los dos pies y gira para regresar. El regreso es el mismo procedimiento, pero al llegar a la casilla 2 se agacha para recoger su teja y salta fuera del avión, siempre hacia el frente, sin tocar la casilla 1. Si el jugador hizo el recorrido sin pisar las líneas, ni mover el pie una vez saltando dentro de la casilla, podrá arrojar su teja a la casilla 2. Poner un pie en la casilla 1 y saltar a la casilla 3 sin tocar la 2 y así continuamente, hasta que arroje su teja a la casilla 10, vaya a recuperarla y vuelva.

Reglas:

- ✓ El primer jugador lanza su teja al cuadro número uno. Salta en un solo pie ese cuadro, después pasa al tercero y así todos hasta llegar al final.
- ✓ En las casillas cinco y nueve descansa apoyando los dos pies.
- ✓ Para regresar, se da la media vuelta en la última casilla y avanza recogiendo su teja al llegar al cuadro donde está también en un solo pie. Después lanza la piedra a la segunda casilla y repite el proceso.
- ✓ Si alguno de los jugadores lanza su teja y ésta no cae en la casilla que corresponde, pierde, también si pisa una de las líneas, entonces, tiene que ceder el turno al siguiente jugador.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos y no distraerse.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 19: CADENA HUMANA

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno.

Orientación pedagógica:

Se necesita un espacio sin obstáculos. El juego comienza eligiendo al estudiante que empezará con la cadena. Una vez elegido y desde una esquina del terreno de juego, comienza a perseguir al resto de jugadores; cada jugador que consigue tocar se irá incorporando en la red, que no es más que una cadena humana. El juego finaliza cuando todos los jugadores están en la cadena.

Reglas:

- ✓ Cuando la cadena tiene más de tres jugadores, sólo podrán tocar los jugadores de los extremos.
- ✓ Los perseguidos pueden salvarse del acoso pasando entre medias de la cadena, sobre todo cuando ésta tiene bastantes jugadores.
- ✓ Los tocados no valen si la cadena está rota en el momento del tocado.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos.
- ✓ Cuido mi cuerpo.



ACTIVIDAD 20: EL PALITO CALIENTE

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Un palito que debe tener algo distintivo que permita diferenciarlo de otros palos o varas en caso de haber similares cerca.

Orientación pedagógica:

Es necesario tener a mano un palito o vara que será denominado el palito caliente, luego se elegirá un jugador, quien será el encargado de esconderlo, mientras el resto se dan la vuelta, y sin mirar atrás, deberán esperar la señal del primer jugador para iniciar la búsqueda.

Una vez que esta ha empezado, el que ha escondido el palito deberá ir indicando a cada jugador si se encuentra a poca distancia o no del palito elegido, para esto utilizará palabras como frío, en caso de que esté lejos del palito, tibio para cuando un jugador se esté acercando al lugar donde se escondió, o dirá caliente, cuando este a muy corta distancia de encontrar el palito caliente.

Una vez que alguien lo encuentre, este pasará a esconder el palito, y nuevamente todos se pondrán de espaldas a la espera de la señal. Así será sucesivamente, todo se repetirá hasta que los jugadores se cansen del juego.

Reglas:

- ✓ Se debe esperar la señal del jugador para iniciar la búsqueda.
- ✓ Una vez que alguien encuentre el palito, este pasará a esconderlo.

Normas:

- ✓ Deben estar atentos.
- ✓ Cuido mi cuerpo.
- ✓ Cuido el cuerpo de mis compañeros.
- ✓ Vale todo, menos hacernos daño.



ACTIVIDAD 21: AGUA Y CEMENTO

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Orientación pedagógica:

Los estudiantes serán organizados en dos grupos: Agua y Cemento; en donde el grupo denominado “Agua” se correrán del grupo contrario, evitando que los toquen en el intento de no ser convertidos en cemento. Si un integrante “Agua” es tocado por un miembro de “Cemento”; se quedará estático hasta que otro de su mismo grupo, lo vuelva a tocar convirtiéndolo en agua.

Reglas:

- ✓ El estudiante “Agua” que es tocado por “Cemento” se queda estático.
- ✓ Para volver a convertirse en “Agua”, debe ser tocado por alguien de su mismo grupo

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: INFLUENCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S. POLITÉCNICO HUÁSCAR DE LA CIUDAD DE PUNO, 2019

Planteamiento del problema	Objetivo(s)	Hipótesis	Variable (s)	Dimensiones	Diseño	Población y muestra
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>La aplicación de los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019</p>	<p>Variable Independiente</p> <p>JUEGOS TRADICIONALES</p>	<p>Memorización Concentración Coordinación. Motivación.</p>	<p>Diseño pre experimental con pre y pos test</p>	<p>La población es de 40 estudiantes de primer grado y el muestreo realizado fue no probabilístico, intencional puesto que se trabajó con el total de estudiantes</p>
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019?</p> <p>¿En qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019?</p>	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.</p> <p>Identificar en qué medida los juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.</p>	<p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</p> <p>Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo del autocontrol de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.</p> <p>Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de la empatía de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.</p> <p>Los juegos tradicionales mejoran significativamente el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Politécnico Huáscar de la ciudad de Puno - 2019.</p>	<p>Variable Dependiente</p> <p>INTELIGENCIA EMOCIONAL</p>	<p>Autocontrol Empatía. Habilidades sociales.</p>		