

"AÑO DE LA RECUPERACION Y CONSOLIDACION DE LA ECONOMIA PERUANA"

MINISTERIO DE EDUCACION

DIRECCION DE FORMACION INICIAL DOCENTE

DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION PASCO

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICA PUBLICA

"GAMANIEL BLANCO MURILLO"



TRABAJO DE INVESTIGACION

Los juegos ancestrales para el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años del centro de investigación de educación inicial Jean Piaget – Yanacancha, Pasco 2023

PARA OPTAR EL GRADO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

PRESENTADO POR


VICENTE VARGAS, Carla Alicia

Asesor: Mg. Jorge Luis, TRAVEZAÑO REMIGIO

CERRO DE PASCO – PERU-2025

Carla Alicia Vicente Vargas

LOS JUEGOS ANCESTRALES PARA EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

 Quick Submit Quick Submit Escuela de Educación Superior Pública Gamaniel Blanco Murillo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trnoid::1.3348964492

Fecha de entrega

23 sep 2025, 8:59 a.m. GMT-5

Fecha de descarga

23 sep 2025, 9:19 a.m. GMT-5

Nombre del archivo

Trabajo_Investigaci_n_Juegos_Ancestrales_VARGAS.pdf

Tamaño del archivo

868.6 KB

75 páginas

15.758 palabras

83.828 caracteres

23% Similitud general

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




Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Texto mencionado
- ▶ Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Exclusiones

- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 8%  Fuentes de Internet
- 3%  Publicaciones
- 21%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

DEDICATORIA

Con especial afecto:

A mi abnegada madre Victoria Velita de Vargas, a Tania Elvira, a mi tío Raúl Vargas Velita Y A Luis Antonio Quesada Velita por el apoyo constante en la vía de mi superación

PRESENTACION

Desde que tuve la oportunidad de apostar por una profesión, sin duda, opté por ser maestra Educación Inicial que es para mí un reto que debo alcanzar con el propósito de aportar en la formación integral de los niños que se encuentran en la edad preescolar. Estas motivaciones nos impulsaron a encaminarnos con mucha seriedad, a alcanzar nuestra formación profesional durante mi permanencia en las aulas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Gamaniel Blanco Murillo”, institución que me ha permitido cristalizar mi iniciativa consolidándose en mi formación profesional después de cinco años de permanencia.

Las experiencias adquiridas en el Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget”, distrito de Yanacancha, provincia y región Pasco con las niñas y niños me ha permitido identificar las diversas habilidades y virtudes que las ternuras de cada niño me compartieron. Es en esta institución de educación inicial en el que detecté, que varias niñas y niños son ajenos a los estados anímicos de sus compañeritos, quizá un poco huraños, pero que conviven durante seis horas dirías en las aulas. Sin embargo, hay niños solidarios, sensibles y también niños que contagian sus alegrías en los momentos de recreo, así como en las actividades pedagógicas.

Desde esas dificultades, que son problemas de estado anímico, me ha planteado desarrollar la presente investigación titulada los juegos ancestrales para el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años del centro de Investigación de Educación Inicial Jean Piaget – Yanacancha, Pasco 2023, provincia y región Pasco con los objetivos de contribuir para el desarrollo socio emocional de los niños que subjetivamente, demuestran problemas emocionales y que en el futuro deberán ser personas de bien y que contribuyen a la solución de problemas. Como se aprecia el contenido del presente informe, las actividades que he cumplido para la consecución de mi propósito, me ha conllevado a ir descubriendo las diversas virtudes de cada uno de los niños; algunos de ellos con buen estado anímico y otros un poco descuidados, pero con el miedo de ser partícipe de las diversas actividades lúdicas que le permite su desarrollo integral.

Con el ánimo de que el presente desarrollo investigativa obtenga sus efectos favorables para nuestros niños, en el futuro, sean hombre y mujeres de bien dejo a consideración de las personas interesadas en conocer los contenidos del presente.

La investigadora.

RESUMEN

Al intentar un modelo de cómo desarrollar las habilidades socioemocionales a partir de los juegos ancestrales en los niños de edad preescolar en los actuales tiempos, nos ha causado realizar la presente investigación, sobre las habilidades lúdicas, con el propósito de demostrar, como la realizan los pedagogos basándonos en los juegos que practicaron nuestros ancestros y que el conjunto de conocimientos que las habilidades investigativas ponen de manifiesto en nuestra investigación, titulado los juegos ancestrales para el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años del centro de Investigación de Educación Inicial Jean Piaget – Yanacancha , Pasco 2023. Para ello, es necesario crear espacios de aprendizaje que relacionen las habilidades previas de los niños y niñas respecto a las reglas de los juegos o a su espontaneidad que contribuyen al desarrollo socioemocional, mediante actividades lúdicas básicas que contribuyen en el desarrollo del estado socioemocional de los niños desde los juegos. A partir de estas premisas se elaboren explicaciones, hipótesis, conclusiones. Las competencias conjugan el pensamiento y los procedimientos que tenemos que poner en práctica desde las primeras capacidades para promover la práctica de estrategias lúdicas adecuadas que deben distinguirse entre los planteamientos que considera el Diseño Curricular de Educación Básica Regular.

La constante práctica de los juegos ancestrales en la educación inicial me conlleva a la indagación, desde las experiencias científicas, como motivar el desarrollo socioemocional de los niños y niñas en educación inicial, siguiendo los procedimientos del método científico. Por ende, he formulado mi problema desde las interrogantes: ¿cómo influyen los juegos ancestrales en el desarrollo emocional en los niños de 5 años del Centro de Investigación de Educación inicial “¿Jean Piaget” de San Juan, del distrito de Yanacancha Pasco 2023? ¿Cuáles son las características de los juegos ancestrales que influye en el desarrollo socioemocional? Y ¿Cuáles es la frecuencia de uso de los juegos ancestrales infantiles en los niños de 5 años del centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de San Juan? a la vez digo los siguientes propósitos determinar cómo los juegos ancestrales influyen en la mejora del desarrollo emocional en los niños de 5 años, describir las características de los juegos ancestrales de los niños y niñas de 5 años y determinar la frecuencia del uso de los juegos ancestrales en los niños de 5 años.

Palabras claves: Comunicación escribir, habilidad, aprendizaje, desarrollo.

ABSTRACT

In attempting to develop a model for how to develop socio-emotional skills through ancestral games in preschool-aged children today, we have been led to conduct this research on playful skills. This research aims to demonstrate how educators use games played by our ancestors and the body of knowledge that investigative skills reveal in our research entitled "Ancestral Games for Socio-Emotional Development in 5-Year-Old Children at the Jean Piaget Early Childhood Education Research Center - Yanacancha, Pasco 2023." To this end, it is necessary to design learning spaces that connect children's prior skills with game rules or spontaneity, which contribute to socio-emotional development, through basic playful activities that children's socio-emotional state through play. Based on these premises, explanations, hypotheses, and conclusions are developed. Competencies combine the thinking and procedures that we must put into practice from the earliest stages to promote the practice of appropriate recreational strategies that must be distinguished from the approaches considered in the Regular Basic Education Curriculum Design. The constant practice of ancestral games in early childhood education leads me to investigate, based on scientific experiences, how to motivate the socio-emotional development of children in early childhood education, following the procedures of the scientific method

. Therefore, I have formulated my problem from the questions: How do ancestral games influence the emotional development of 5-year-old children "Jean Piaget" Early Childhood Education Research Center in San Juan, Yanacancha district, Pasco 2023?
What are the characteristics of ancestral games.

La investigadora.

INDICE DE CONTENIDO

	Pag
CARATULA	i
HOJA DE JURADO	ii
DEDICATORIA	iii
PRESENTACIÓN	iv
RESUMEN	vi
ABSTRACT	viii
INDICE DE CONTENIDO	x
INDICE DE CUADROS	xiv

CAPITULO I

PRESENTACION DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema	1
1.2 Formulación del problema	3
1.2.1. Problema general	3
1.2.2. Problemas específicos	3
1.3 Justificación del problema	4
1.4 Objetivos	4

1.4.1	Objetivo general	4
1.4.2	Objetivo específico	5

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1	Antecedentes de estudio	6
2.2	Bases teóricas de la investigación	11
2.1.1.	Variable independiente: Juegos tradicionales	11
2.1.1.1.	Teoría que sustentan el juego	13
2.1.1.2.	El rol de los juegos en la educación inicial	14
2.1.1.3.	El rol del educador en el juego.	16
2.1.1.4.	Trascendencia de los juegos tradicionales	17
2.1.1.5.	Dimensiones de juegos tradicionales	18
2.1.1.6.	Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo	22
2.2.2	Variable Dependiente: Desarrollo Emocional	24
2.2.2.1	La Inteligencia en las emociones	24
2.2.2.2	Las Emociones.	25
2.2.2.3	La inteligencia emocional	25
2.2.2.4	Teorías que sustentan de la inteligencia emocional	26
2.2.2.5	Importancia de la inteligencia emocional en inicial	29
2.2.2.6	Dimensiones de la inteligencia emocional	29
2.3	Definición de términos básicos	33
2.3.2	Variables	33
2.3.3	Relación entre variables juegos tradicionales e inteligencia emocional	33

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1	El tipo de investigación	35
3.2	Diseño de la investigación	36
3.3	Definición de unidades de análisis	36
3.3.1	Población	36
3.3.2	Muestra	36
3.4	Definición de los Settings(Escenario donde se realizara la investigacion)	36
3.5	Técnicas e instrumentos de recojo de datos (registro etnografico, episodio critico, encuestas entrevistas, observaciones, otros)	36
3.6	Técnicas de análisis de datos (categorización, estructuración, contrastación , teorizacion)	37

CAPÍTULO IV

MARCO PRÁCTICO

4.1	Diagnóstico del contexto.	38
4.2	Sistematización de la información	39
4.2.1	Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados.	39
4.2.2	Análisis de Resultados	40
4.2.3	Interpretación de Resultados	41
4.2.4	Variable juegos ancestrales	42
4.2.5	Variable: óculo manual.	47
4.2.6	Variable: Aplicación De La Expresión Sensomotor.	50
4.2.7	Variable: Óculo Manual.	57
4.3	Evaluación de los resultados.	61

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

- ❖ Matriz de consistencia
- ❖ Instrumento de recolección de datos
- ❖ Procesamiento de validez, confiabilidad , originalidad anti plagio/
- ❖ evidencias

INDICE DE CUADROS

	Pag
❖ Cuadro N° 1. Indicadores de la dimensión: Desarrollo Motor.	42
❖ Cuadro N° 2. Indicadores de la dimensión: Desarrollo Cognitivo	44
❖ Cuadro N° 3. Indicadores de la dimensión: Desarrollo Sensorial.	45
❖ Cuadro N° 4. Indicadores de la dimensión: Destreza manual.	47
❖ Cuadro N° 5. Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo-mano.	49
❖ Cuadro N° 6. Indicadores de la dimensión: Control de movimientos.	50
❖ Cuadro N° 7 Aplicación de la Expresión Sensomotor	52
❖ Cuadro N° 8. Indicadores de la dimensión: Desarrollo Cognitivo.	54
❖ Cuadro N° 9. Indicadores de la dimensión: Desarrollo Sensorial.	55
❖ Cuadro N° 10. Indicadores de la dimensión: Destreza manual.	57
❖ Cuadro N° 11. Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo-mano	58
❖ Cuadro N° 12. Indicadores de la dimensión: Control de movimientos	60

CAPITULO I

PRESENTACION DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema

Uno de los problemas más evidentes que se percibe en los niños de edad preescolar es, sin lugar a dudas, el estado emocional. Esta investigación tiene como objetivo examinar el progreso socioemocional de los niños de cinco años mediante los juegos tradicionales realizados en El Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de Yanacancha, Provincia y región de Pasco. De esta manera, también tiene como finalidad revalorar la importancia de los juegos tradicionales dentro del ámbito académico, en beneficio de los estudiantes del nivel inicial, ya que favorecen directamente en su desarrollo socioemocional. Así, las principales categorías que guían esta investigación son el desarrollo socioemocional del niño y los juegos tradicionales. El ser humano desde el momento que nace experimenta diferentes emociones tales como alegría, tristeza, llanto, cólera, rencor, que se manifiestan ante cualquier evento o situación, de manera positiva o negativa. Los procesos evolutivos de esta dimensión del ser el entorno sociocultural. De igual manera,

constituye un factor fundamental al expresar e interpretar el comportamiento de la persona (Ibáñez, 2002). Por otra parte, los juegos en general y los juegos tradicionales representan un elemento básico en la formación de los niños, además de divertido y creativo, es imprescindible para su aprendizaje y desarrollo integral. Se originan de forma natural y espontánea, de acuerdo con los intereses de cada infante y adulto (Meneses & Monge 2001). Dentro del amplio campo lúdico, los juegos tradicionales, se van manifestando de generación en generación y habitualmente de forma oral, de acuerdo con la cultura o identidad de cada comunidad. Los juegos desarrollados por los niños, forman parte de la cultura infantil, que han permanecido ocultos en las calles, plazas como también en las instituciones educativas (Saco, Acebedo & Vicente 2001). Sin embargo, en la actualidad los juegos ancestrales en diferentes lugares del Perú ya están perdiendo su valor, debido a muchos componentes entre ellos, la masificación de la tecnología como son la televisión, los celulares, Tablet, laptop, los videojuegos etc., los cuales están reprimiendo el óptimo desarrollo del infante, dado que, generan problemas sociales (se aíslan de sus compañeros, familiares y de su entorno), efectos psicológicos, (actitudes o comportamientos poco favorables, niños cohibidos, intolerantes, en algunos casos agresivos y no son conscientes de la realidad). Las épocas de nuestros ancestros constituyeron ejemplos en todo tipo de actividad como es el caso de los juegos que en la actualidad se han estado perdiendo. Esos ejemplos, desde mi punto de vista, son útiles en el desarrollo de las emociones de nuestros niños que están en proceso de formación.

1.2 Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influyen los juegos ancestrales en el desarrollo emocional en los niños de 05 años del Centro de Investigación de Educación Inicial “¿Jean Piaget” de San Juan, distrito de Yanacancha, Pasco 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Cuáles son las características de los juegos ancestrales que influyen en el desarrollo socioemocional de los niños de 05 años del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de San Juan, distrito de Yanacancha, Pasco 2023?
- b. ¿Cuál es la frecuencia de uso de los juegos ancestrales infantiles en los niños de 05 años del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de San Juan, distrito de Yanacancha, Pasco 2023?

1.3 Justificación del problema

El sistema educativo se ha adaptado a los cambios y al desarrollo de la tecnología, considerando el impacto que tiene en nuestras vidas es importante la necesidad de educar las emociones y los sentimientos en los niños. A comienzos del siglo XX, podemos tristemente observar cómo se ha dejado de lado la práctica lúdica, perdiendo nuestra identidad, nuestras raíces nuestras costumbres, somos conscientes que ante el desarrollo de la tecnología nuestra sociedad está sufriendo cambios los cuales nos viene afectando. Tratemos entonces de reencontrarnos con la naturaleza con nuestras costumbres con nosotros mismos (Payá, 2018).

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 puedan desenvolverse de tal manera que se sientan con mayor confianza y seguridad a favor de su bienestar. El Perú, también comprendió la importancia de la inteligencia emocional, como prueba de ello el Ministerio de Educación 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 para el éxito no solo en la escuela sino en todas las áreas de la vida (Paredes, 2018).

Ante la imposición de la tecnología los juegos tradicionales han quedado desfazados, actualmente es un verdadero reto practicar los juegos tradicionales que son una alternativa ante la práctica sedentaria que ejerce la televisión, los videos, redes sociales, etc. La niñez empapada de estos avances tecnológicos ha dejado de lado el aprender mediante el juego, donde el interactuar con sus iguales ha pasado a segundo plano, ante esta situación debemos proponer un cambio para mejorar el futuro de nuestra sociedad empezando por la enseñanza a través del juego que contenga valores históricos favoreciendo el aspecto educativo. El currículo nacional mantiene, redirecciona y fortalece el sentido de los enfoques principalmente el de competencias de aprendizaje, enseñanza y evaluación, planteando el reto de articular la gestión institucional, el trabajo del docente, los materiales educativos y la evaluación con lo que se espera aprendan los estudiantes en la Institución educativa

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Determinar cómo los juegos ancestrales influyen en la mejora del

desarrollo emocional en los niños de 05 años del Centro de Investigación de Educación Inicial Jean Piaget – Yanacancha, Pasco 2023

1.4.2 Objetivos específicos

- a) Describir las características de los juegos ancestrales de los niños en los niños de 05 años Centro de Investigación de Educación Inicial Jean Piaget – Yanacancha, Pasco 2023.
- b) Determinar la frecuencia del uso de los juegos ancestrales en los niños de 05 años Centro de Investigación de Educación Inicial Jean Piaget – Yanacancha, Pasco 2023.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de estudio

Ayala y Tene (2016) en su trabajo de investigación titulado Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán de Villací, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013- 2014, Riobamba, Ecuador, consideraron como objetivo determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños de inicial, se utilizó el método, deductivo inductivo y analítico, con un tipo descriptiva, correlacional y exploratorio, en una población y muestra de 64 niños, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento la ficha de observación, obteniendo datos los cuales son tabulados, graficados, analizados e interpretados se concluye que los juegos tradicionales son una herramienta generadora de aprendizaje, para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de educación inicial, se ve la necesidad de proponer juegos tradicionales que coadyuven en el desarrollo, en donde se determina la urgente necesidad de incorporar juegos

tradicionales como técnica activa para estimular la expresión corporal en los niños(as), dando al maestro la posibilidad de aplicar actividades innovadoras dentro y fuera del aula.

Paco (2015) en su tesis de grado Los Juegos Tradicionales Como Estrategia Didáctica Para el fortalecimiento de la orientación espacial en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del nivel inicial, del Centro Infantil “9 de abril de la ciudad de La Paz Bolivia, tiene como objetivo establecer la importancia de los Juegos Tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de la Orientación Espacial en niños que presentan dificultades de aprendizaje. La presente investigación corresponde al tipo de investigación experimental. Debido a que existió la manipulación de variables con el fin de controlar el aumento o disminución de esas variables, con diseño metodológico pre-experimental de pre- prueba y post-prueba con un solo grupo, la población consta de 27 niños y la muestra de 10 niños. En cuanto a los resultados obtenidos, la presente investigación alcanzó los objetivos planteados puesto que después de la Intervención Psicopedagógica se logró establecer la importancia de los juegos tradicionales como estrategia didáctica aplicada en el fortalecimiento de conceptos básicos de Orientación Espacial que posteriormente facilitará el inicio de la lecto escritura de niños y niñas. En conclusión, los juegos tradicionales como estrategia didáctica dieron buenos resultados en niños y niñas del Centro Infantil 09 de Abril.

Castro y Robles (2018) El presente trabajo de investigación Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición del liceo la alegría de aprender, Bogotá D.C Colombia, buscó identificar la necesidad de resaltar el valor de los juegos

tradicionales en la infancia, tras la experiencia de realizar la práctica pedagógica en el Liceo la Alegría de Aprender, con el curso de transición debido a que se ha observado una problemática en el aula; los niños presentan conductas inadecuadas que afectan la convivencia dentro y fuera de la misma, se pretende canalizar buscando alternativas que favorezca las interacciones sociales y la creación de vínculos afectivos. Por ello se propone el juego por su naturaleza integradora. Este estudio se desarrolló a partir de la metodología cualitativa, se utilizó como técnicas e instrumentos la observación directa y análisis de encuestas hechas en una población cuya muestra fue de 14 estudiantes en edades de 4 a 5 años y una docente a cargo del grupo, llegando a la conclusión que la implementación de los juegos tradicionales es una buena estrategia para restablecer vínculos afectivos ya que estos son actividades lúdicas que propician en los niños espacios de interacción social además de fortalecer valores que son muy importante para el desarrollo integral de los niños, como resultado se obtiene que un 60% de los niños juegan de manera individual, Centrándonos en los juegos tradicionales, se obtiene que muy poco conocen los niños de otras clases de juegos propios de nuestra cultura colombiana.

Botina y León (2016) en su trabajo de investigación, Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos cooperativos en niños y niñas de cuarto grado- Bogotá Colombia, con el objetivo de generar espacios que posibiliten la interacción entre pares y la colaboración mutua para buscar soluciones a situaciones de relación social que se dan al interior del contexto escolar de los estudiantes del grado cuarto de la institución Ciudadela

Educativa de Bosa, este proyecto se desarrolló a través de un enfoque mixto, que en el orden cuantitativo da cuenta de la medición del estado emocional de los estudiantes a nivel intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y manejo del estrés, lo cual nos arroja una valoración del Coeficiente Emocional, de cada uno de los participantes, a través de la aplicación del test EQ- BARON; y en el orden cualitativo mediante la observación, medición del coeficiente emocional, se concluye también que, al exponer a los estudiantes a tareas o retos nuevos para ellos, se promueve la cooperación, la solidaridad, la comunicación y el trabajo en equipo. Los resultados obtenidos en el test EQ BARON aplicado al finalizar las sesiones de intervención, así como también el análisis cualitativo sistematizado en los diarios de campo y la entrevista realizada a los participantes, dan cuenta de una mejora significativa en cada una de las dimensiones de la inteligencia emocional propiciando mejores relaciones sociales y afectivas entre los participantes.

Jiménez y Lavado (2016) en su tesis titulada Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015, Trujillo - Perú estableciéndose como objetivo determinar en qué medida el taller de juegos tradicionales mejora el desarrollo emocional en niños de 4 años. La investigación es aplicada con diseño cuasi-experimental, la cual para realizar este estudio se tomó una muestra de 36 niños distribuidos en dos grupos: con un grupo experimental y otro control. A todos ellos se les aplicó un pre y post test, el cual estuvo constituida por una escala valorativa. Los resultados obtenidos en el pre test mostró que el 75.0% de niños se encontró en un nivel deficiente con respecto al desarrollo emocional, luego de haber aplicado el taller de juegos

tradicionales durante 3 meses distribuidos en 20 sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse el 62.5% de ellos en el nivel bueno. Como conclusión se puede observar que hubo una mejora significativa en cada uno de ellos, siendo la dimensión con mayor logro la dimensión de comprensión emocional con un 81.3%; la dimensión de regulación emocional con un 62.5% y la dimensión que obtuvo menor logro fue la empatía con un 56.3%.

Paredes (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” Arequipa. El objetivo de su investigación es demostrar la importancia de la aplicación de juegos tradicionales en la niñez para el desarrollo de la inteligencia emocional, tomando como muestra a 15 niños y niñas. Para ello se utilizó la investigación aplicada con diseño pre- experimental con pre test y post test el cual estuvo constituida por una escala valorativa. Los resultados obtenidos en el pre test fueron el 74% de niños y niñas se encontraron en un bajo nivel de inteligencia emocional, luego de aplicar el taller de juegos tradicionales durante los tres meses distribuidos en veintiún sesiones, los niños mostraron un incremento significativo al ubicarse al 53% de ellos en el nivel moderado de inteligencia emocional. Comparando los resultados del pre test y post test confirman que los talleres de juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la institución educativa particular “Abraham Lincoln International School” Cercado.

Rivas y Sulca (2017) el presente trabajo de investigación titulado Influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento

lógico matemático en los niños y niñas de 5 años de la institución educativa inicial “Santa Teresita” San Jerónimo, Andahuaylas Perú 2017, tiene como propósito determinar la influencia de los juegos tradicionales en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas 5 años, de la Institución Educativa Inicial “Santa Teresita” del distrito de San Jerónimo, Provincia de Andahuaylas, Región Apurímac. La metodología utilizada fue de tipo cualitativo, bajo la modalidad de investigación correlacional, la población la conformaron los docentes y niños y niñas de la Institución Educativa de la cual se seleccionó una muestra de 02 docentes del aula de los niños y niñas de 5 años y la directora de la IE; los resultados nos permitieron verificar que la aplicación de juegos tradicionales influye positivamente en el logro de los aprendizajes del pensamiento lógico matemático en los niños y niñas. Como conclusión más resaltante tenemos que los juegos tradicionales se utilicen como dinámica pedagógica para el nivel de Educación Inicial con prioridad ya que son necesarios y prácticos para el desarrollo integral del niño, que en el futuro serán quienes conduce los destino de la comunidad, así como asumirán.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 Variable independiente: Juegos tradicionales

Giraldo et al. (2017) el juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. Los juegos son

actividades lúdicas, recreativas y placenteras que se practican a cualquier edad, los niños juegan en sus primeros años de vida para divertirse, buscar afecto y crear solidaridad; y, al mismo tiempo, jugando desarrollan su fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Pero sus juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo. Más tarde comenzarán a practicar ya el juego

reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo.

Básicamente el juego se vuelve indispensable en la vida del niño ya que en él cohesionamos la práctica lúdica y dinámica logrando el desarrollo integral. Es la estrategia didáctica con mayor aceptación ya que el niño participa voluntariamente y motivado en su desarrollo. Es una estrategia que el docente debe aprovechar en el proceso enseñanza aprendizaje. El docente debe crear un clima de confianza donde el niño se desarrolle de manera autónoma y espontánea donde el juego involucre hasta al docente (Bermejo y Blázquez, 16)

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida emocional del niño; jugando se forma y consolida el carácter, se aprende los valores y se estimula el poder creador. Los juegos tradicionales desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, los juegos son de mucha importancia en el desarrollo emocional de los niños y niñas, por lo que es necesario llevarla al campo de la educación formal (Lucero, 2017).

2.2.1.1 Teoría que sustentan el juego

a) **Teoría Piagetiana:** Para Piaget, las diversas formas que adopta el juego durante el desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. El tipo de juego es, en parte, un reflejo de estas estructuras. (Garaigordobil & Maganto, 2018)

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). Se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla (Lizana et al., 2015)

b) **Teoría Vygotskyana:** Según Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa (Garaigordobil y Maganto, 2018)

Señala el juego como parte fundamental en la vida del niño,

subsumiendo y yendo más allá, de las funciones de ejercicio funcional, de su valor expresivo, de su carácter elaborativo, etc. En segundo término, el juego parece estar caracterizado en Vigotsky como una de las maneras que el niño participa en su actividad cultural típica, como lo será luego de adulto en el trabajo (Lizana et al., 2015)

2.2.1.2 El rol de los juegos en la educación inicial

A través de una mirada pedagógica, el juego tiene el valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto (Giraldo et al, 2017).

Como se ha mencionado anteriormente, esta actividad se ha convertido en un elemento básico en el desarrollo del niño. A través del juego, gracias a su carácter lúdico y dinámico, el niño aprende y se desarrolla de forma íntegra. Es el recurso didáctico por excelencia, ya que el niño se siente atraído y motivado con el juego, y los educadores debemos aprovechar esto en el aula. Los maestros animamos a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes. Debemos lograr un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre (Bermejo y Blázquez, 2016).

El juego es la actividad más importante en la vida del niño a

través del cual desarrolla destrezas, habilidades físicas y cognitivas, socializa y comunica sus emociones. A través del juego el niño aprende con facilidad y eficacia, por lo que recobra su importancia en el ámbito escolar ya que es una estrategia en la que niño participa voluntariamente (Gallardo, 2018).

La utilidad de los juegos tradicionales apoya salud tanto física como mental, previene enfermedades y valora nuestras costumbres y tradiciones, contribuyen al desarrollo social en cuanto que disminuyen conductas sociales negativas como la agresividad, la apatía, la ansiedad o la timidez. Todo ello convierte a los juegos tradicionales en un recurso muy útil y apropiado para estas edades. Hace falta un desarrollo profesional permanente para reforzar la capacidad de los maestros de implementar metodologías basadas en el juego. Los maestros también pueden aprender de sus propias prácticas, así como de las de sus colegas (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia., 2018).

El juego tradicional facilita y estimula el desarrollo de la sociabilidad en los niños ya que suelen ser juegos que agrupan a un número de participantes lo que permite al niño entrar en contacto con sus iguales. El juego le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, a aprender de normas de comportamiento y a descubrirse a sí mismo. Por lo tanto, los juegos tradicionales potencian la adaptación socio-emocional

favorecen la comunicación y facilitan el autoconocimiento.

2.2.1.3 El rol del educador en el juego.

Bermejo y Blázquez (2016) los maestros animamos a los niños a jugar, incluso podemos ser uno más de los participantes. Debemos lograr un clima adecuado en el que el niño juegue de manera autónoma y libre. Nosotros le orientaremos, dándole ideas y animándole a jugar. Cuando propone y decide un tipo de juego en el aula, el educador tiene que tener en cuenta:

Características de los participantes:

- ❖ La edad: los juegos deben estar adaptados al momento e volutivo en el que se encuentran los niños.
- ❖ El número de participantes: los juegos pueden ser individuales, en pequeños grupos o en gran grupo.
- ❖ La diversidad del grupo.
- ❖ La intencionalidad y los objetivos que se pretenden conseguir.
- ❖ Los recursos disponibles: Materiales, humanos, espaciales, temporales.
- ❖ El contexto sociocultural del centro.
- ❖ El momento de aplicación.

En materia educativa, el elemento principal es el alumnado, sobre él es que este proceso está dirigido y por eso es importante darles las herramientas y los materiales más apropiados para que poco a poco vayan adquiriendo los

conocimientos necesarios y de mayor interés por su propia cuenta, por eso es que Bolaños y Molina (1990) explicaban que el docente debe lograr motivar a su estudiantado, para que ellos y ellas se hagan responsables de su propio aprendizaje (Montero, 2017).

Se debe considerar el que todos los estudiantes deben participar, previendo que alguno de los alumnos se sienta frustrado por no poder lograrlo y si alguno de ellos no lo está haciendo se debe averiguar el ¿por qué?

2.2.1.4 Trascendencia de los juegos tradicionales

Al considerar las formas de conocimiento que gravitan alrededor de otras personas, hemos entrado a un ámbito donde el papel de la cultura y de las fuerzas históricas es especialmente destacado y persuasivo. Tiene sentido pensar que algunas formas de la inteligencia, por ejemplo: las involucradas en el procesamiento espacial operan sobre todo en forma similar a través de las diversas culturas, y en forma relativamente resistente a la pauta cultural; pero es patente que, tratándose del conocimiento personal, la cultura asume un papel determinante (Gardner, 1994). Todos los juegos tradicionales responden a un tiempo y a un momento específico de la vida de las personas (padres, abuelos) donde se puede simular distintas situaciones que ayudan a la recreación, socialización y aprendizaje social. Para definir un juego tradicional, señala que "...podemos remitirnos a lo que

hacíamos de niños/as en nuestra casa, nuestro barrio, nuestro colegio, y otros espacios de interacción social. Evidentemente, todos los juegos que compartimos y aprendimos vienen de la invención, la creación y la simulación de situaciones reales llevadas a un juego (Paco, 2015).

Escobar y Mamani (2016) nos dice que son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país.

Los juegos tradicionales no son dirigidos, tampoco impuestos por nadie, son los mismos niños que juegan por placer, ellos deciden cómo, dónde y con quién jugar, ahí radica la esencia de los juegos tradicionales porque revelan su forma de ser, sus intereses y necesidades no necesitan utilizar materiales costosos y difíciles de conseguir, cualquier objeto puede transformarse útil para los juegos, además facilitan la transmisión de la cultura, de patrones y normas sociales, por esa razón brinda una gama de posibilidades para desarrollar la competencia de número y operaciones (Lachi, 2015).

2.2.1.5 Dimensiones de juegos tradicionales

Se puede adaptar los juegos tradicionales para hacerlos atractivos a los niños, captar su atención y puedan disfrutarlos, respetando reglas de convivencia y fortaleciendo

el sentimiento de amistad, aprovechando los espacios de las Instituciones procurando un clima de convivencia armonioso. Mamani y García (2019) indican que los juegos tradicionales para niños presentan las siguientes dimensiones:

El juego motor, Es cierto que existen pacientes neuropsicológicos cuyas capacidades lingüísticas y lógicas han sido dañadas pero que muestran poca o ninguna dificultad para desempeñar actividades motoras muy calificadas. No se ha estudiado mucho a estos pacientes, quizás porque para la mente occidental este cuadro sintomático es mucho menos sorprendente que la capacidad contrastante de hablar o razonar en ausencia de las habilidades motoras. En tanto que no se ha comentado mucho la preservación de las actividades motoras, es notable una forma de preservación relacionada con la inteligencia corporal (Gardner, 1994).

Desarrollar habilidades básicas psicomotoras de todo tipo: correr, saltar, esconder, agacharse, caminar, girar, lanzar, trepar entre otros. Ayuda a los niños a autoafirmarse, mejorar su autoestima autocontrol también Permite descubrir y adaptarse el entorno en donde vive, por medio de las diferentes experiencias que involucran nociones espaciales, Posibilitan el conocimiento del esquema corporal en sí mismo y los sujetos que le rodean Fortalecen sus capacidades motoras como: postura, equilibrio, lateralidad, tonicidad entre

otros (Acuña y Gutiérrez, 2018).

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos. Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentre espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera, saltar, correr, trepar en espacios naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de la psicomotor, fundamental en esta etapa (Botina y León, 2016).

El juego cognitivo: Dificilmente se exagera al decir que la mayoría de los segmentos del cuerpo (y sistema nervioso) participan en una u otra forma en la ejecución de las acciones motoras. Los diversos músculos agonistas y antagonistas, articulaciones y tendones participan en las formas más directas. Nuestro sentido cinestésico, que inspecciona la actividad de esas regiones, nos permite juzgar la oportunidad, fuerza y medida de nuestros movimientos y hacer los ajustes

necesarios como consecuencia de esta información. Dentro del sistema nervioso, grandes porciones de la corteza cerebral, junto con el tálamo, los ganglios basales y el cerebro proporcionan información a la médula espinal, la estación intermedia en el camino de la ejecución de la acción (Gardner, 1994).

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin. Por ejemplo, si tiene tres cubos intenta construir una torre con ellos, alcanzar un objeto con un palo, los juegos de mesa como dominó o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos (Mamani y García, 2019).

El juego Social: Benefician las relaciones interpersonales entre pares y familiares, con lo que permite la facilitación a una integración individual o grupal a los que tengan problemas de adaptación genera cooperación y trabajo en equipo, favoreciendo la sana competencia (...) Manifiesta una expresión de pensamiento y emociones. Fomenta valores como: respeto, solidaridad y compañerismo, con lo que permitirá convivir y compartir con todas las personas de su

entorno (Acuña y Gutiérrez, 2018).

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que se presentan en diferentes edades en la vida de los niños: Cuando un bebé juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de abrazarse. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan pues los vincula de manera especial, Ministerio De Educación (Silva, 2015).

2.2.1.6 Importancia de los juegos tradicionales en el ámbito educativo

Son diferentes las razones por las cuales vale la pena mantener vivos estos juegos. A través de los mismos podemos transmitir a los niños características, valores, formas de vida, tradiciones de diferentes zonas, si acompañando los juegos contamos otros aspectos de los mismos, como por ejemplo qué juego se jugaba. Las posibilidades que brindan los juegos tradicionales son múltiples. En primer lugar, el juego por el juego mismo, que, en la medida que le demos mayor

cabida dentro del ámbito educativo, ya estaremos incluyendo un aspecto importante para la educación y desarrollo de los niños. Teniendo en cuenta que son juegos que tienen su origen en tiempos muy remotos, esto "asegura" de alguna manera que encontraremos los mismos en todas las generaciones y culturas. De esta forma, estamos frente a una vía de acceso a la cultura local y regional y aún de otros lugares, si nos interesa, a través de la cual se podrán conocer aspectos importantes para comprender la vida, costumbres, hábitos y otras características de los diferentes grupos étnicos. A través de estos juegos podremos conocer historias propias y ajenas, acercando también generaciones (Jiménez y Lavado, 2016).

Los juegos tradicionales son importantes por las siguientes razones:

1. Es una de las mejores formas de socializar.
2. Favorece la actividad fisiológica
3. Mejora el sentido rítmico
4. Se tienen vivencias inolvidables fuera del entorno familiar
5. Se desarrolla la imaginación.
6. Desarrolla la empatía en el niño; divierten a los niños.
7. Fomentan la seguridad y la autoconfianza
8. Son atemporales; los juegos pasan de padres a hijos

Marín (2019) Se debe tener en cuenta que la transmisión y la continuidad de los juegos tradicionales aporta en gran

manera a un modo de utilización del tiempo libre en actividades (unas novedosas, otras no tan novedosas) de las comunidades rurales y al mismo tiempo estarían más a gustos con la implementación de nuevas propuestas de trabajo y los estilos de vida que ya tienen muchas comunidades rurales y las propuestas de mejora que se vienen en camino mantendrían a las personas en estas zonas tan necesarias para el país.

Han sido muchos los autores que han relacionado el juego con la educación y con el aprendizaje. Platón en sus Leyes afirma que el juego es un factor determinante en la formación del ciudadano perfecto, haciendo hincapié también en la importancia del respeto de las reglas de juego como aprendizaje para una vida comunitaria armónica. Diferentes autores han postulado posteriormente la importancia del juego en la educación, alrededor de cuyas posturas aún se han desarrollado diferentes y corrientes para la educación institucionalizada. Otros autores como Dewey, Montessori, Decroly, desarrollan otras posturas integrando también el juego dentro del campo educativo (Ayala y Tene, 2016).

2.2.2 Variable Dependiente: Desarrollo Emocional

2.2.2.1 La Inteligencia en las emociones

Piaget tomó a los niños en serio; ha planteado para ellos problemas de importancia (en especial algunos obtenidos del aspecto científico) y ha aducido pruebas de que, en cada

etapa, se puede discernir la misma estructura organizada subyacente a través de una amplia variedad de operaciones mentales. Por ejemplo, según Piaget, el niño "concreto-operacional" puede efectuar diversidad de tareas que tienen que ver con la conservación del número, causalidad, cantidad, volumen y cosas parecidas, porque todos aprovechan las mismas estructuras mentales. En forma parecida, con operaciones formales, el adolescente muestra un todo estructurado de operaciones tal que ahora puede razonar lógicamente acerca de cualquier conjunto de proposiciones que se le planteen (Gardner, 1994).

2.2.2.2 Las Emociones.

Daniel Goleman citado por Maza, (2016) afirma que: "Una emoción es un sentimiento, un estado psicológico y biológico que se expresa en una variedad de tendencias para actuar. Las emociones son simultáneamente factores naturales y culturales; es decir, tienen fundamento en la misma naturaleza humana, pero están inmersas en lo sociocultural.

2.2.2.3 La inteligencia emocional

Daniel Goleman mencionado por (Jiménez, 2019) Es la capacidad para reconocer los sentimientos propios y los de los demás, motivarnos a nosotros mismos, para manejar acertadamente las emociones, tanto en nosotros mismos como en nuestras relaciones humanas.

Una de las características fundamentales de la inteligencia

emocional es la capacidad para automotivarse. En este sentido, las habilidades emocionales pueden ayudar a producir un incremento en la motivación intrínseca del estudiante para realizar su trabajo escolar, la medida en que la inteligencia emocional afecta al rendimiento académico de los estudiantes depende de la motivación del alumnado. Esto explica la posibilidad de una relación entre la inteligencia emocional y la motivación para influir en el rendimiento del estudiante (Tradiciones et al., 2021).

Aquí se hace el uso inteligente de las emociones de forma intencional, se logra que las emociones trabajen con el objetivo de guiar al comportamiento y ayuden a pensar de manera que mejoren los resultados. Esta inteligencia puede utilizarse de dos formas: De forma intrapersonal, que se refiere a su desarrollo y uso en relación a uno mismo, y de forma interpersonal, que se relaciona con la efectividad en las relaciones con los demás (Antares, 2015)

2.2.2.4 Teorías que sustentan de la inteligencia emocional

A partir de la literatura, se ha realizado una revisión de los principales modelos sobre inteligencia emocional. Éstos se han clasificado en modelos mixtos, modelos de habilidades y otros modelos que complementan a ambos (García y Giménez, 2010)

a) Teoría de Goleman: El concepto de Inteligencia Emocional, aunque se maneja mucho en la actualidad,

según muchos autores tiene su base en el concepto de Inteligencia Social del psicólogo Edward Thorndike quien la definió como “la habilidad para comprender y dirigir a los hombres y mujeres, muchachos y muchachas, y actuar sabiamente en las relaciones humanas”. El término inteligencia emocional aparece en la literatura psicológica en el año 1990, en un escrito de los psicólogos americanos John Mayer y Peter Salovey (1993) quienes la definieron como "un tipo de inteligencia social que incluye la habilidad de supervisar y entender las emociones propias y las de los demás, discriminar entre ellas, y usar la información para guiar el pensamiento y las acciones de uno" (p. 433), dichos autores explican que este concepto de Inteligencia Emocional abarca a los conceptos de inteligencia intrapersonal e interpersonal que propone Howard Gardner, A., & Salovey, P. (2001).

b) Modelo de Bar-On:

El modelo está compuesto por diversos aspectos:

- ❖ componente intrapersonal, componente interpersonal, componente del estado de ánimo en general,
- ❖ componentes de adaptabilidad, componentes del manejo del estrés y, componente del estado de

ánimo en general.

- ❖ Componente intrapersonal: Comprensión emocional de sí mismo, autoconcepto, asertividad, independencia.
- ❖ Componente interpersonal: Empatía, relaciones interpersonales, responsabilidad social.
- ❖ Componentes de adaptabilidad: solución de problemas, prueba de la realidad, flexibilidad.
- ❖ Componentes de manejo del estrés: Tolerancia al estrés, control de los impulsos.
- ❖ Componente del estado de ánimo en general: Felicidad, optimismo

El modelo emplea la expresión “inteligencia emocional y social” haciendo referencia a las competencias sociales que se deben tener para desenvolverse en la vida. Según Bar-On (1997), la modificabilidad de la inteligencia emocional y social es superior a la inteligencia cognitiva.

c) Modelo de Salovey y Mayer:

Éstos postulan la existencia de una serie de habilidades cognitivas o destrezas de los lóbulos prefrontales del neocórtex para percibir, evaluar, expresar, manejar y autorregular las emociones de un modo inteligente y adaptado al logro del bienestar, a partir de las normas sociales y los valores éticos. Las habilidades incluidas

en el modelo son las siguientes:

- Percepción emocional.
- Facilitación emocional del pensamiento
- Compresión emocional.
- Dirección emocional
- Regulación reflexiva de las emociones para promover el crecimiento personal

En resumen, el autor, establece una serie de habilidades internas del ser humano que ha de potenciar, en base a la práctica y la mejora continua

2.2.2.5 Importancia de la inteligencia emocional en inicial

El desarrollo de la educación emocional desde la etapa infantil es importante por muchas razones ya que es en ella donde se empieza a orientar a la persona a que conozca y valore tanto las emociones propias como las de sus compañeros/as o personas que le rodean, teniendo así que autorregularse. En el ámbito educativo no solo se trabaja con el alumnado desde el punto de vista del aprendizaje, el conocimiento y las habilidades, sino que se debe trabajar la perspectiva emocional. De esta manera se abarca de manera integral al tener en cuenta el área cognitiva, el desarrollo personal y social (Gonzales, 2021).

2.2.2.6 Dimensiones de la inteligencia emocional

La forma en que hemos transmitido las aptitudes de la inteligencia emocional de una generación a otra ha sido en la

vida misma, al jugar con otros niños y a través de nuestros progenitores, parientes y vecinos, la inteligencia emocional ayuda a interactuar siendo consciente de sus propios sentimientos y de los demás (Comprensión emocional), haciendo frente de forma positiva a los impulsos emocionales y de conducta regulándolos (Regulación emocional) y mostrando Empatía comprendiendo los puntos de vista de los demás.

a) Comprensión emocional: La comprensión de las emociones y la toma de perspectiva emocional se comienzan a desarrollar desde edades tempranas. Los niños y niñas en edad preescolar se vinculan a situaciones cada vez más diversas, las cuáles genera distintas emociones. Así, los niños y niñas comienzan a ajustar sus reacciones para adecuarlas a la situación que enfrentan y a los propios deseos de alcanzar metas determinadas, en busca de respuestas coherentes a las demandas del contexto. Un avance importante se presenta cuando el niño o niña empieza a considerar los deseos del otro. Sin embargo, la emoción no se explica por la relación entre el deseo y la situación objetiva, sino por la relación entre el deseo y la situación tal como la interpreta el sujeto (Jiménez y Lavado, 2016)

b) Regulación emocional: Es la capacidad de controlar los impulsos, mantener la calma este estilo esta atributivo de

los éxitos y fracasos, sus implicaciones emocionales y su relación con las expectativas de éxito es una teoría psicológica que contribuye enormemente a nuestra comprensión de los problemas de aprendizaje y a su solución.

La inteligencia emocional es un conjunto de autopercepciones, disposiciones y motivaciones que comparten algunos elementos con las características principales de la personalidad. En el ámbito del deporte en el proceso motivacional observaron que la inteligencia emocional influía de manera indirecta y positiva en la motivación intrínseca de los deportistas. En la edad pre escolar los niños y niñas toman conciencia de sus propias emociones y de las causas de las mismas; es decir, establecen relaciones sobre el porqué de diferentes emociones en ellos y en los demás, se relacionó positivamente con el reconocimiento emocional, la empatía, el control y la regulación emocional (Jimenez y Lavado, 2016)

- c) **Empatía:** Conocer los sentimientos de los demás y establecer lazos de empatía con ellos requiere que uno sea capaz de interpretar tales sentimientos. Ello incluye tanto una escucha cautelosa como la interpretación de pistas no verbales. A menudo el lenguaje corporal y el tono de voz transmiten nuestras

emociones de modo más efectivo que las palabras. Consideramos la empatía como la comprensión emocional no verbal de los demás. La habilidad de establecer lazos de empatía resulta crucial para los progenitores a la hora de tratar con sus hijos, y para los niños es vital el aprendizaje de la empatía como una aptitud social positiva (por no mencionar que la capacidad de empatía en general torna a una persona mejor emocionalmente adaptada y le confiere mayores posibilidades de éxito, en especial en relaciones sentimentales (Elias et al., 1999).

La empatía y como se manifestó anteriormente, es la capacidad de colocarse en el lugar del otro. A nivel emocional, es poder identificar las emociones tanto negativas como positivas que las otras personas están experimentando, y tratar de ser un soporte a los sentimientos desagradables que pueden surgir en relación a dichas emociones o, por el contrario, saber actuar desde una mirada prospectiva, ante los sentimientos agradables que pueden surgir alrededor de una circunstancia determinada. De igual manera, la empatía es la capacidad de identificar pequeñas señales que expresan las personas en cada acto de la vida, más aún, cuando de emociones se trata, al encontrarnos en una sociedad que se le dificulta expresar sus emociones.

2.3 Definición de términos básicos

2.3.1 Variables

- ❖ **Variable independiente** Juegos Tradicionales
- ❖ **Variable dependiente** Desarrollo Emocional

2.3.2 Relación entre variables juegos tradicionales e inteligencia

emocional

El juego, no sólo nos entrega herramientas lúdicas, sino que también es un medio de conocimientos de sí, del mundo que lo rodea, siendo también éste una herramienta útil la cual entrega valores desarrollando la dimensión Física, dimensión Motora, la dimensión Intelectual, la dimensión Social y sobre todo la Dimensión Emocional en la que se viven y reviven fantasías, deseos, experiencias, sentimientos y emociones que facilitan el desarrollo de la afectividad y ayudan al niño a superar dificultades de expresión, bloqueos psicológicos, o sea también el juego le sirve como una verdadera terapia a sus problemas emocionales (Lizana et al., 2015).

El desarrollo de la inteligencia está muy ligado a la educación de los sentimientos, sentirse seguro es sentirse querido, en la familia uno es querido radical e incondicionalmente. Las experiencias infantiles impregnadas de afecto pasan a formar parte de la personalidad a través de la memoria, aprende a andar y a hablar y su mundo se expande (Corales, 2019).

En la niñez se considera al juego muy importante para el desarrollo de la inteligencia emocional ya que es el medio para descubrir socializar e

integrarse a la convivencia con los demás; el momento del juego es el más esperado donde el niño puede actuar con entusiasmo. Por lo tanto, debe ser considerado dentro del ámbito escolar ya que muchas instituciones educativas los niños juegan menos y no hay interés por indagar más sobre ellos, por lo que en la actualidad va ganando más espacio la tecnología y los juegos tecnológicos dejando de lado el juego motriz que cada vez se va perdiendo, así como la trascendencia de los juegos de generación en generación (M. Paredes, 2018).

El movimiento corporal no es una simple acción de ejercitar el cuerpo la motricidad ayuda a expresar las emociones, ya que comunicamos, sentimos, expresamos corporalmente, Por lo tanto, desde la escuela se tiene que poner énfasis en la implementación de juegos en los que las emociones predominen ofreciéndoles un entorno seguro para desarrollarlas, reconocerlas y vivir con ellas (García, 2016).

CAPITULO III

MARCO METODOLOGICO

3.1 El tipo de investigación

La investigación será básico cualitativo

La presente investigación es de tipo cualitativo etnográfico, ya que es el de mayor preferencia para entrar a conocer un grupo étnico, racial de ghetto o institucional (tribu, raza, nación, región, cárcel, hospital, empresa, escuela y hasta un aula escolar, etc.) que forma un todo sui generis y donde los conceptos de las realidades que se estudian adquieren significados especiales: las reglas, normas, modos de vida y sanciones son muy propias del grupo como tal. Por eso, estos grupos piden ser vistos y estudiados holísticamente, ya que cada cosa se relaciona con todas las demás y adquiere un significado por esa relación. De ahí que la explicación exige también esa visión global.

Por lo tanto, la explicación también requiere de esa perspectiva global. La investigación cualitativa es un enfoque que analiza fenómenos de manera muy minuciosa sin una hipótesis o categoría previamente establecida. Se pone énfasis en la comprensión del fenómeno tal como es. Generalmente, tiene un sentido de cuestionamiento, inductivo social antropológico. Se usa

combinado al principio para determinar y depurar las preguntas de investigación y probar hipótesis. A menudo se fundamenta en técnicas de recopilación de datos que no requieren medición numérica, como las descripciones y observaciones.

3.2 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es CUASI – EXPERIMENTAL, dentro de un método de estudio implícito la descripción, la observación, surgimiento del problema, anticipación, interpretación y la conclusión, pero ella a su vez se complementa con los métodos cualitativos para la investigación participativa etnográfica, Asimismo, la investigación cualitativa posibilita el establecimiento de relaciones entre los datos recolectados con los instrumentos de investigación. Asimismo estar guiado por lo Descriptivo- Explicativo

3.3 Definición de unidades de análisis

3.3.1 Población: Institución Educativa Integrada José Antonio Encinas Franco del nivel de inicial de Yanacancha -Pasco

3.3.2 Muestra: 29 alumnos 05 años

3.4 Definición de los Settings (Escenario donde se realizara la investigación)

- ❖ Institución Educativa Integrada Jose Antonio Encinas Franco del nivel de inicial de Yanacancha -Pasco
- ❖ Alumnos de 05 años del nivel inicial

3.5 Técnicas e instrumentos de recojo de datos (registro etnografico, episodio critico, encuestas entrevistas, observaciones cuaderno de campo, otros)

La técnica de observación, la encuesta, el cuestionario, la lista de cotejo

y la grabadora de video se emplearán para recopilar los datos.

3.6 Técnicas de análisis de datos (categorización, estructuración, contrastación , teorización)

La obtención y el descubrimiento de los datos.

- ❖ La preparación, verificación y transcripción de los datos a texto, cuando sea necesario. La clasificación de los datos en función de ciertos criterios.
- ❖ La clasificación, el etiquetado y la codificación de los datos, que los prepara para su análisis.
- ❖ La elaboración de conclusiones, teorías, hipótesis y demás a partir del análisis de los datos.
- ❖ Las técnicas y pasos empleados siguen criterios fundamentales: la pertinencia de los instrumentos, teniendo en cuenta no comprometer la integridad del proceso, y la coherencia interna del procedimiento.

CAPÍTULO IV

MARCO PRÁCTICO

4.1 Diagnóstico del contexto.

El contexto educativo del Centro de Investigación de Educación Inicial "Jean Piaget" - Yanacancha, Pasco 2023, es un componente esencial dentro de este estudio. Esta institución, que se encarga de la educación de niños de 4 años, juega un rol fundamental en los primeros años del desarrollo educativo. Situado en la Avenida 6 de diciembre S/N -Yanacancha, Pasco. Este ambiente es un espacio inicial en el proceso educativo de los niños, lo que significa que representa el inicio de su crecimiento emocional, cognitivo y social.

El Centro de Investigación de Educación Inicial "Jean Piaget", que acoge a niños en la etapa inicial de su educación, es el punto central de este estudio. Para ofrecer una perspectiva completa del entorno en el que se realiza la investigación, se subrayan la demografía escolar, la organización de la institución. La existencia de una discrepancia entre los métodos educativos actuales y los principios pedagógicos contemporáneos evidencia la necesidad de entender las características particulares de este contexto. La restricción en la implementación de tácticas que estimulen la motricidad fina se

presenta como un reto significativo que podría tener consecuencias en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños en este ámbito.

Al identificar la necesidad inmediata de armonizar las prácticas educativas con los principios pedagógicos y la relevancia del desarrollo óculo manual de los niños en Yanacancha a esta edad, queda claro el propósito de la investigación.

Se busca optimizar la calidad del proceso educativo para asegurar un aprendizaje integral y significativo durante esta etapa crucial de formación.

La metodología utilizada se adapta a las características del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” – Yanacancha, considerando detalles particulares sobre el diseño del estudio, la selección de la muestra y los métodos de recolección y análisis de datos.

Finalmente, se reconocen posibles limitaciones o restricciones específicas del entorno que podrían influir en la investigación, brindando transparencia sobre las condiciones en las que se lleva a cabo el estudio y permitiendo una interpretación más informada de los resultados. Este diagnóstico de contexto proporciona la base esencial para contextualizar la investigación y comprender su relevancia en el entorno específico de Yanacancha, entendiendo que en este distrito se cuenta con espacios en las que se pueden practicar diversos juego que contribuyen en la socialización de los niños así también, en su desarrollo socioemocional.

4.2 Sistematización de la información

4.2.1 Presentación, Análisis e Interpretación de Resultados.

El uso de métodos de expresión plástica para optimizar la coordinación fina de los niños de 5 años del Centro de Investigación de Educación Inicial "Jean Piaget" -

Yanacancha, Pasco 2023, ha sido valorada por medio de una lista de cotejo, la cual se empleó como instrumento objetivo y sistemático para anotar si existen o no capacidades específicas en relación a la coordinación entre los ojos y las manos mientras se implementan técnicas grafo-plásticas. Una herramienta que permite comprobar si determinadas características están presentes o ausentes en el rendimiento de la enseñanza, sobre todo los logros en las habilidades de coordinación fina y expresión artística.

Se realizaron sesiones de observación meticulosa mientras los niños participaban en juegos ancestrales, registrando con detalle su rendimiento en campos como la coordinación entre la vista y el movimiento motor, la precisión del trazo y la habilidad manual:

4.2.2 Análisis de Resultados:

La lista de cotejo permite analizar los resultados y descubrir patrones y tendencias importantes. Tras la aplicación de las técnicas grafo-plásticas, se nota un incremento en la habilidad manual y la precisión de los trazos en todos los niños. La mayor parte de los niños mostraron una mejora continua en la coordinación entre la vista y la acción motora, lo que señala un avance favorable en el desarrollo de la coordinación.

El garabateo y la dactilopintura, técnicas particulares que exigen movimientos sutiles, parecen haber ayudado significativamente al desarrollo de la expresión artística y la coordinación fina. El vínculo entre la motricidad fina y la creatividad artística ha creado un ambiente favorable para el desarrollo de estas capacidades en los niños.

4.2.3 Interpretación de Resultados:

La interpretación de los resultados indica que se ha logrado un efecto positivo en la coordinación manual-ocular de los juegos ancestrales para el desarrollo socioemocional en infantes de 5 años del Centro de Investigación de Educación Inicial

“Jean Piaget” – Yanacancha, Pasco 2023 mediante la utilización de técnicas grafo plásticas.

El progreso en las habilidades motoras finas de los niños se manifiesta a través de una mayor precisión en los trazos y una mejor destreza manual.

Para distintas actividades cotidianas y académicas, es fundamental desarrollar la coordinación entre los ojos y las manos. Que la gran parte de los niños hayan mostrado avances sugiere que aplicar estas técnicas puede ser visto como útil y positivo para el desarrollo completo de los alumnos.

Es relevante señalar que estos hallazgos deben contextualizarse en la institución y en las particularidades de los niños que participaron. La permanencia y supervisión de estas prácticas podrían favorecer todavía más el desarrollo y la mejora de las aptitudes motoras finas en los estudiantes de la institución.

A continuación, desde la encuesta de opinión sobre aplicación de los juego ancestrales para el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años del Centro de Investigacion de Educación Inicial “Jean Piaget” – Yanacancha, Pasco 2023, iniciaremos la lista de cotejo de la información:

Lista de cotejo de entrada de la investigación “Los juegos ancestrales para el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” – Yanacancha, Pasco 2023”, Variable:

4.2.4 Variable juegos ancestrales

Cuadro N° 1.

Indicadores de la dimensión: Desarrollo Motor.

Ítems	Indicadores de la dimensión: Desarrollo Motor.	ESCALA DE CALIFICACIÓN				Puntaje
		No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	
1	En un camino en el suelo con cintas adhesivas en zigzag. Se observa su capacidad para mantener el equilibrio y caminar sin problemas.	16	4	2	0	22
2	En un laberintos simples o rompecabezas. Se observa su capacidad para coordinar movimientos y manipular piezas pequeñas.	17	3	2	0	22
3	En una carrera en sacos o bolsas grandes. Se observa su capacidad para saltar, equilibrarse y coordinar movimientos mientras participan en la carrera.	18	4	0	0	22

Fuente elaboración propia

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 1**. Referente al Indicadores de la dimensión:

Desarrollo Motor: de la VARIABLE: Juegos ancestrales, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 1. En un camino en el suelo con cintas adhesivas en zigzag.

Se observa su capacidad para mantener el equilibrio y caminar sin problemas,

de un total de 22 niños y niñas observados, 16 obtuvieron el resultado "No logrado" en la escala de calificación de la lista de cotejo. En contraste, 4 alcanzaron el resultado "Logrado" según la misma escala.

Resultado "En inicio"; de igual manera, siguiendo la escala de calificación de la lista de cotejo, 2 niños y niñas obtuvieron el resultado "En proceso" y 0 niños y niñas alcanzaron el resultado "Logrado".

Concerniente al Ítem N° 2. En un laberintos simples o rompecabezas. Se observa su capacidad para coordinar movimientos y manipular piezas pequeñas, de 22 niños y niñas observados, 17 niños obtuvieron un resultado de "No logrado" según la escala de calificación de la lista de cotejo. 03 niños alcanzaron un resultado de "En inicio", mientras que 2 estudiantes tuvieron como resultado "En proceso". Por último, ningún niño o niña logró obtener una calificación de "Logrado".

Concerniente al Ítem N° 3. En una carrera en sacos o bolsas grandes. Se observa su capacidad para saltar, equilibrarse y coordinar movimientos mientras participan en la carrera, de un conjunto total de 22 niños y niñas observados, conforme a la escala de calificación de la lista de cotejo: 18 niños y niñas obtuvieron "No logrado"; por otro lado, 2 niños y niñas lograron "En Inicio". Además, según la escala de calificación de la lista de cotejo, otros 2 niños y niñas obtuvieron "En Proceso" y, de acuerdo con la escala de calificación de la lista de cotejo, 0 niños y niñas lograron el resultado "Logrado".

Cuadro N° 2.

Indicadores de la dimensión: Desarrollo Cognitivo

<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Desarrollo Cognitivo.	No logrado	En Inicio	En Proceso	Logra do	<i>Puntaje</i>
4	Se observa cómo recuerdan la ubicación de las cartas y cómo hacen coincidir las imágenes en juego de memoria.	18	2	2	0	22
5	Se observa su capacidad para identificar similitudes y diferencias de objetos por formas, tamaños y colores.	17	3	2	0	22
6	Se observa su capacidad para planificar y seguir secuencias en un juego de laberinto.	20	2	0	0	22

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 2.** Referente al Indicadores de la dimensión: Estampados con objetos cotidianos: de la VARIABLE: Juegos ancestrales, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 4. Se observa cómo recuerdan la ubicación de las cartas y cómo hacen coincidir las imágenes en juego de memoria, De los 22 niños y niñas observados, 18 de ellos obtuvieron la calificación "No logrado", de acuerdo con la escala de calificación de la lista de cotejo. Por otro lado, según la escala de calificación de la lista de cotejo 2 niños y niñas recibieron la calificación "En Inicio"; además, 2 niños y niñas fueron calificados como "En Proceso" según esta misma lista; finalmente, 0 niños y niñas tuvieron una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 5. Se observa su capacidad para identificar similitudes y diferencias de objetos por formas, tamaños y colores, de los 22 niños y niñas observados, 17 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 3 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 0 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 6. Se observa su capacidad para planificar y seguir secuencias en un juego de laberinto, de los 22 niños y niñas observados, 20 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 2 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 0 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 0 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Cuadro N° 3.

Indicadores de la dimensión: Desarrollo Sensorial.

<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Desarrollo Sensorial.	No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	<i>Puntaje</i>
7	Los niños y niñas tienen capacidad para crear trazos finos, así como colorear dentro de los límites, muestra su destreza manual.	15	5	2	0	22
8	Usan las tijeras de manera segura y eficiente para recortar líneas rectas o curvas.	17	3	2	0	22
9	Manipulan bloques, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas compleja.	16	4	2	0	22

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 3**. Referente al Indicadores de la dimensión:

Desarrollo Sensorial: de la VARIABLE: Juegos ancestrales, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 7. Los niños y niñas exploran y reaccionan a las diferentes sensaciones táctiles, luego identifican a la arena, arroz, algodón, telas suaves y plastilina, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación de la lista de cotejo 15 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación de la lista de cotejo 5 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación de la lista de cotejo 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación de la lista de cotejo 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 8. Los niños y niñas reconocen y distinguen entre colores diferentes, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación de la lista de cotejo 17 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación de la lista de cotejo 3 niños y niñas lograron como resultado “En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación de la lista de cotejo 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación de la lista de cotejo 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

Referido al Ítem N° 9. Los niños y niñas pueden identificar y nombrar diferentes sabores de alimentos comunes (dulce, salado, amargo, ácido), de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación de la lista de cotejo 20 niños y niñas obtuvieron como resultado “No logrado”, por otra parte, según la escala de calificación de la lista de cotejo 4 niños y niñas lograron como resultado

“En Inicio”, asimismo, según la escala de calificación de la lista de cotejo 2 niños y niñas obtuvieron como resultado “En Proceso” y según la escala de calificación de la lista de cotejo 0 niños y niñas obtuvieron como resultado “Logrado”.

4.2.5 Variable: óculo manual.

Cuadro N° 4.

Indicadores de la dimensión: Destreza manual.

		ESCALA DE CALIFICACIÓN				
<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Destreza manual.	No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	<i>Puntaje</i>
10	Los niños y niñas tienen capacidad para crear trazos finos, así como colorear dentro de los límites, muestra su destreza manual	16	4	2	0	22
11	Usan las tijeras de manera segura y eficiente para recortar líneas rectas o curvas.	15	5	2	0	22
12	Manipulan bloques, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas compleja.	18	2	2	0	22

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 4.** Referente al Indicadores de la dimensión: Destreza manual de la VARIABLE: OCULO MANUAL, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 10. Los niños y niñas tienen capacidad para crear trazos finos, así como colorear dentro de los límites, muestra su destreza manual, de los 22 niños y niñas observados, 16 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 4 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 0 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 11. Usan las tijeras de manera segura y eficiente para recortar líneas rectas o curvas, de los 22 niños y niñas observados, 15 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 5 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 0 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 12. Manipulan bloques, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas compleja, de los 22 niños y niñas observados, 18 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 2 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 0 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Cuadro N° 5.

Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo-mano.

<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo-mano.	No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	<i>Puntaje</i>
13	Se observa cómo el niño o niña manipula y coloca bloques para construir estructuras. La habilidad para alinear y unir bloques muestra la coordinación entre la visión y la acción manual.	17	3	2	0	22
14	Se observa cómo el niño o niña coordina la forma que ve con el movimiento de su mano para encajarla correctamente.	16	4	2	0	22
15	Se observa cómo el niño o niña utiliza lápices, crayones o pinceles para trazar líneas, colores y formas en un papel.	15	5	2	0	22

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 5.** Referente a Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo- mano de la VARIABLE: OCULO MANUAL, los resultados fueron de la siguiente manera: **Referido al Ítem N° 13.** Se observa cómo el niño o niña manipula y coloca bloques para construir estructuras. La habilidad para alinear y unir bloques muestra la coordinación entre la visión y la acción manual, de los 22 niños y niñas observados, 17 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 3 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, niños y niñas recibieron una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 14. Se observa cómo el niño o niña coordina la forma que ve con el movimiento de su mano para encajarla correctamente, de los 22 niños y niñas observados, 16 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la

lista de cotejo. Por otro lado, 3 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 15. Se observa cómo el niño o niña utiliza lápices, crayones o pinceles para trazar líneas, colores y formas en un papel, de los 22 niños y niñas observados, 15 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 5 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Cuadro N° 6.

Indicadores de la dimensión: Control de movimientos.

<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Control de movimientos.	No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	<i>Puntaje</i>
16	Se le proporciona lápices, crayones y hojas de papel para que tracen líneas y dibujen figuras. controlan la presión del lápiz y la precisión de sus trazos.	16	4	2	0	22
17	Los niños y niñas controlan las tijeras y realizan cortes precisos siguiendo líneas o formas.	18	2	2	0	22
18	Los niños y niñas controlan y manipulan la plastilina para crear formas, figuras o modelos específicos.	19	3	0	0	22

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 6.** Referente a Indicadores de la dimensión: Control

de movimientos de la VARIABLE: OCULO MANUAL, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 16. Se le proporciona lápices, crayones y hojas de papel para que tracen líneas y dibujen figuras. controlan la presión del lápiz y la precisión de sus trazos, de los 22 niños y niñas observados, 16 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 4 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 0 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 17. Muestra sensibilidad hacia los sentimientos o necesidades de otros niños mientras trabajan en actividades artísticas, de los 22 niños y niñas observados, 18 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 2 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 0 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 18. Los niños y niñas controlan y manipulan la plastilina para crear formas, figuras o modelos específicos, de los 22 niños y niñas observados, 19 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 3 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 0 niños fueron calificados "En proceso". Finalmente, 0 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Cuadro N° 7. Indicadores de la dimensión: Desarrollo Motor.

Lista de cotejo de salida de la investigación "los juego ancestrales para el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años del centro de investigación de educación inicial "jean Piaget" – Yanacancha, pasco 2023"

4.2.6 Variable: Aplicación De La Expresión Sensomotor.

Cuadro 7

Aplicación de la Expresión Sensomotor

Ítems	dictadores de la dimensión: desarrollo Motor.	ESCALA DE CALIFICACIÓN				Puntaje
		No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	
1	En un camino en el suelo con cintas adhesivas en zigzag. Se observa su capacidad para mantener el equilibrio y caminar sin problemas.	0	0	2	20	22
2	En un laberintos simples o rompecabezas. Se observa su capacidad para coordinar movimientos y manipular piezas pequeñas.	0	0	3	19	22
3	En una carrera en sacos o bolsas grandes. Se observa su capacidad para saltar, equilibrarse y coordinar movimientos mientras participan en la carrera.	0	0	4	18	22

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 7**. Referente al Indicadores de la dimensión: Desarrollo Motor: de la VARIABLE: APLICACIÓN DE LA EXPRESIÓN SENSOMOTOR, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 1. En un camino en el suelo con cintas adhesivas en zigzag.

Se observa su capacidad para mantener el equilibrio y caminar sin problemas, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 16 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Concerniente al Ítem N° 2. En un laberintos simples o rompecabezas. Se observa su capacidad para coordinar movimientos y manipular piezas pequeñas., de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 3 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 19 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Concerniente al Ítem N° 3. En una carrera en sacos o bolsas grandes. Se observa su capacidad para saltar, equilibrarse y coordinar movimientos mientras participan en la carrera, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 4 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 18 niños y niñas recibieron una calificación de "Logrado".

Cuadro N° 8.

Indicadores de la dimensión: Desarrollo Cognitivo.

<i>Ítems</i>		Indicadores de la dimensión: Desarrollo Cognitivo.	No logrado	En Inicio
4		Se observa cómo recuerdan la ubicación de las cartas y cómo hacen coincidir las imágenes en juego de memoria.	0	0
5		Se observa su capacidad para identificar similitudes y diferencias de objetos por formas, tamaños y colores.	0	0
6		Se observa su capacidad para planificar y seguir secuencias en un juego de laberinto.	0	0

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 8**. Referente al Indicadores de la dimensión: Estampados con objetos cotidianos: de la VARIABLE: APLICACIÓN DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 4. Se observa cómo recuerdan la ubicación de las cartas y cómo hacen coincidir las imágenes en juego de memoria, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 20 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 5. Se observa su capacidad para identificar similitudes y diferencias de objetos por formas, tamaños y colores, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de

cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 3 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 19 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 6. Se observa su capacidad para planificar y seguir secuencias en un juego de laberinto, de un total de 22 niños y niñas observados, según la escala de calificación de la lista de cotejo 0 niños y niñas obtuvieron como resultado "No logrado", por otra parte, según la escala de calificación de la lista de cotejo 0 niños y niñas lograron como resultado "En Inicio", asimismo, según la escala de calificación de la lista de cotejo 4 niños y niñas obtuvieron como resultado "En Proceso" y según la escala de calificación de la lista de cotejo 18 niños y niñas obtuvieron como resultado "Logrado".

Cuadro N° 9.

Indicadores de la dimensión: Desarrollo Sensorial.

<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Desarrollo Sensorial.	No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	<i>Puntaje</i>
7	Los niños y niñas tienen capacidad para crear trazos finos, así como colorear dentro de los límites, muestra su destreza manual.	0	0	2	20	22
8	Usan las tijeras de manera segura y eficiente para recortar líneas rectas o curvas.	0	0	4	18	22
9	Manipulan bloques, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas compleja.	0	0	3	19	22

Fuente: elaboración propia.

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 3**. Referente al Indicadores de la dimensión:

Desarrollo Sensorial: de la VARIABLE: APLICACIÓN DE LA EXPRESIÓN

EMOCIÓN, los resultados fueron de la siguiente manera:

la dimensión: Desarrollo cognitivo

Referido al Ítem N° 7. Los niños y niñas exploran y reaccionan a las diferentes sensaciones táctiles, luego identifican a la arena, arroz, algodón, telas suaves y plastilina, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 20 niños y niñas recibieron una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 8. Los niños y niñas reconocen y distinguen entre colores diferentes, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 4 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 18 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 9. Los niños y niñas pueden identificar y nombrar diferentes sabores de alimentos comunes (dulce, salado, amargo, ácido), de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 3 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 19 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

4.2.7 Variable: Óculo Manual.

Cuadro N° 10.

Indicadores de la dimensión: Destreza manual.

Ítems	Indicadores de la dimensión: Destreza manual.	ESCALA DE CALIFICACIÓN				Puntaje
		No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	
10	Los niños y niñas tienen capacidad para crear trazos finos, así como colorear dentro de los límites, muestra su destreza manual	0	0	0	22	22
11	Usan las tijeras de manera segura y eficiente para recortar líneas rectas o curvas.	0	0	2	20	22
12	Manipulan bloques, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas compleja.	0	0	0	22	22

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 10**. Referente al Indicadores de la dimensión: Destreza manual de la VARIABLE: COORDINACION FINA, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 10. Los niños y niñas tienen capacidad para crear trazos finos, así como colorear dentro de los límites, muestra su destreza manual, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 0 fueron calificados "En proceso".

Finalmente, 22 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 11. Usan las tijeras de manera segura y eficiente para recortar líneas rectas o curvas, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 20 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 12. Manipulan bloques, piezas de lego u otros materiales para crear estructuras como torres o formas compleja, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 0 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 22 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Cuadro N° 11.

Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo-mano.

<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo-mano.	No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	<i>Puntaje</i>
13	Se observa cómo el niño o niña manipula y coloca bloques para construir estructuras. La habilidad para alinear y unir bloques muestra la coordinación entre la visión y la acción manual.	0	0	2	20	22
14	Se observa cómo el niño niña coordina la forma que ve con el movimiento de su mano para encajarla correctamente.	0	0	0	22	22

15	Se observa cómo el niño o niña utiliza lápices, crayones o pinceles para trazar líneas, colores y formas en un papel.	0	0	3	19	22
----	---	---	---	---	----	----

Fuente: Elaboración propia.

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 11**. Referente a Indicadores de la dimensión: Coordinación ojo- mano de la VARIABLE: OCULO MANUAL, los resultados fueron de la siguiente manera: **Referido al Ítem N° 13**. Se observa cómo el niño o niña manipula y coloca bloques para construir estructuras. La habilidad para alinear y unir bloques muestra la coordinación entre la visión y la acción manual, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 20 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 14. Se observa cómo el niño niña coordina la forma que ve con el movimiento de su mano para encajarla correctamente, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 0 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 22 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 15. Se observa cómo el niño o niña utiliza lápices, crayones o pinceles para trazar líneas, colores y formas en un papel, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras

que 3 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 19 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Cuadro N° 12.

Indicadores de la dimensión: Control de movimientos.

<i>Ítems</i>	Indicadores de la dimensión: Control de movimientos.	No logrado	En Inicio	En Proceso	Logrado	<i>Puntaje</i>
16	Se le proporciona lápices, crayones y hojas de papel para que tracen líneas y dibujen figuras. controlan la presión del lápiz y la precisión de sus brazos	0	0	3	19	22
17	Los niños y niñas controlan las tijeras y realizan cortes precisos siguiendo líneas o formas.	0	0	4	18	22
18	Los niños y niñas controlan y manipulan la plastilina para crear formas, figuras o modelos específicos.	0	0	2	20	22

Interpretación.

Al observar el **Cuadro N° 12**. Referente a Indicadores de la dimensión: Control de movimientos de la VARIABLE: OCULO MANUAL, los resultados fueron de la siguiente manera:

Referido al Ítem N° 16. Se le proporciona lápices, crayones y hojas de papel

para que tracen líneas y dibujen figuras. controlan la presión del lápiz y la precisión de sus trazos, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 3 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 19 niños y niñas recibió una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 17. Muestra sensibilidad hacia los sentimientos o necesidades de otros niños mientras trabajan en actividades artísticas, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 3 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 18 niños y niñas recibieron una calificación de "Logrado".

Referido al Ítem N° 18. Los niños y niñas controlan y manipulan la plastilina para crear formas, figuras o modelos específicos, de los 22 niños y niñas observados, 0 de ellos recibieron la calificación de "No logrado" en la lista de cotejo. Por otro lado, 0 niños y niñas fueron clasificados "En inicio", mientras que 2 fueron calificados "En proceso". Finalmente, 20 niños y niñas recibieron una calificación de "Logrado".

4.3 Evaluación de los resultados.

4.3.1 Discusión de Resultados.

En el año 2023, se realizó una investigación detallada en la Institución Educativa N° 34052 "José Antonio Encinas Franco", ubicada en Yanacancha - Pasco, para analizar cómo la expresión plástica influye en el progreso de la coordinación motora fina de los niños de cuatro años. La investigación se enfocó en actividades

particulares con el objetivo de promover capacidades motoras finas mediante la participación activa en expresiones artísticas.

Los resultados logrados mostraron un avance significativo en las habilidades motoras finas de los niños que participaron. Se notó una mejora considerable en la coordinación entre la mano y el ojo, así como en la ejecución precisa de los movimientos y en las habilidades manuales. Se comprobó que el uso de varias técnicas, como la pintura con dedos, el modelado con plastilina y el recorte de formas, es muy eficaz para incrementar estas habilidades.

Aparte del notorio progreso en las capacidades motoras, resaltó la implicación activa y el compromiso que los niños demostraron a lo largo de las actividades de expresión plástica. La libertad de explorar con los materiales suministrados no solo promovió la creatividad, sino que también impulsó la expresión individual y la confianza para experimentar con diferentes formas de arte.

La expresión plástica tuvo un efecto positivo en el desarrollo emocional y cognitivo de los niños, además del motor. La habilidad de manifestar ideas, sentimientos y vivencias por medio de estas actividades indica un impacto total en su bienestar emocional y cognitivo, lo cual complementa el progreso físico que se ha visto.

En resumen, los descubrimientos apoyan la relevancia de incorporar de manera activa la expresión plástica en el ambiente educativo de los niños de 4 años con el fin de estimular el desarrollo de la motricidad fina. Estos resultados enfatizan la importancia de seguir y ampliar esta perspectiva pedagógica en el programa escolar,

reconociendo su impacto integral en el desarrollo y crecimiento holístico de los niños en edad preescolar.

CONCLUSIONES

- ❖ Después del análisis respect a los resultados obtenidos, esta investigación arroja conclusiones fundamentales que destacan el impacto de los “Los juegos ancestrales para el desarrollo socioemocional en los niños de 5 años del Centro de Investigacion de Educación Inicial “Jean Piaget” – Yanacancha, Pasco 2023”. Estos hallazgos no solo respaldan la relevancia y efectividad de las actividades lúdicas en este grupo etario, sino que también subrayan la importancia de integrar los juegos ancestrales como parte integral del proceso educativo para potenciar el desarrollo socioemocional de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial.
- ❖ Habiendo comprobado la influencia de la aplicación de los juegos ancestrales en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de Yanacancha, Provincia y región de Pasco.. Se concluye que, las actividades de expresión gráfica plásticas influyen significativamente en el desarrollo integral de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial.
- ❖ Habiendo comprobado la influencia de inserción de los juegos lúdicos ancestrales en la habilidad y desarrollo spocioemocional de los niños de 5 años del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de Yanacancha, Provincia y región de Pasco.. Se concluye que, las actividades de expresión lúdica influyen significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial.
- ❖ Habiendo comprobado la influencia de la aplicación de los juegos ancestrales en el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de Yanacancha, Provincia y región de Pasco.

Se concluye que, las actividades lúdicas ancestrales influyen significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial.

- ❖ Habiendo comprobado la influencia de los juegos ancestrales en el fortalecimiento del espíritu del niño del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de Yanacancha, Provincia y región de Pasco. Se concluye que, las actividades lúdicas ancestrales influyen significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial

RECOMENDACIONES.

- ❖ Se aconseja llevar a cabo una diversidad de actividades recreativas o lúdicas, es decir de los juegos ancestrales para contribuir en el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” – Yanacancha, Pasco 2023” infantil. Esto puede incluir juegos como el palitroque, Carrera de ruedas, sata sogá entre otros. El desarrollo socioemocional de los niños de la institución se verá favorecido gracias a la variedad de estas actividades.
- ❖ Se aconseja ofrecer materiales apropiados y seguros para estas actividades, teniendo en cuenta la edad de los niños. Además, se recomienda la formación de lugares creativos bien estructurados que fomenten la exploración lúdica. El desarrollo de habilidades motoras finas y el progreso socioemocional se ven favorecidos en entornos seguros y preparados.
- ❖ Se exhorta a los maestros de educación inicial a crear un ambiente que incentive la autoexpresión y la experimentación libre. Al animar a los niños a explorar sin miedo a equivocarse, se fomenta su creatividad y su confianza en sí mismos. Esta libertad para la expresión también ayuda a los niños a desarrollarse emocional y cognitivamente en el campo educativo para potenciar el desarrollo socioemocional de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial.
- ❖ Habiendo comprobado la influencia de la aplicación de los juegos ancestrales en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de Yanacancha, Provincia y región de Pasco. Se concluye que, las actividades de expresión gráfica plásticas influyen significativamente en el desarrollo integral de los niños de 5

años de la Institución Educativa Inicial.

- ❖ Habiendo comprobado la influencia de inserción de los juegos lúdicos ancestrales en la habilidad y desarrollo socioemocional de los niños de 5 años del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de Yanacancha, Provincia y región de Pasco. Se concluye que, las actividades de expresión lúdica influyen significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial.
- ❖ Habiendo comprobado la influencia de la aplicación de los juegos ancestrales en el desarrollo socioemocional de los niños del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de Yanacancha, Provincia y región de Pasco. Se concluye que, las actividades lúdicas ancestrales influyen significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial.
- ❖ Habiendo comprobado la influencia de los juegos ancestrales en el fortalecimiento del espíritu del niño del Centro de Investigación de Educación Inicial “Jean Piaget” de Yanacancha, Provincia y región de Pasco. Se concluye que, las actividades lúdicas ancestrales influyen significativamente en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial. Se aconseja incluir de forma constante estas actividades recreativas en el currículo educativo. Esto supone destinar un tiempo regular para estas actividades de juegos ancestrales y reconocer lo importante que son para el desarrollo integral de los niños, tanto a nivel emocional como social. Además, es importante preparar a los profesores para que puedan orientar y asistir a los niños de manera efectiva durante estas actividades.
- ❖ Se aconseja fomentar la cooperación entre los niños cuando estén realizando

actividades de carácter lúdico. Esta colaboración no solamente posibilita que aprendan mutuamente, sino que además promueve el desarrollo de la capacidad de trabajar en grupo, las habilidades sociales y el intercambio de ideas creativas entre colegas, lo cual potenciará su desarrollo a nivel socioemocional.

BIBLIOGRAFIA

- Acuña, J., & Gutiérrez, L. (2018). *Psicomotricidad infantil y juegos tradicionales*. Editorial Académica Española.
- Antares, M. (2015). *Inteligencia emocional y desarrollo personal*. Lima: Fondo Editorial.
- Ayala, M., & Tene, L. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial Margarita Santillán*. Riobamba, Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Bar-On, R. (1997). *Bar-On Emotional Quotient Inventory (EQ-i)*: Technical manual. Toronto: Multi-Health Systems.
- Bermejo, J., & Blázquez, M. (2016). *El juego en la educación infantil: Estrategias y propuestas*. Madrid: Narcea.
- Bolaños, J., & Molina, C. (1990). *Motivación y aprendizaje en el aula*. Editorial Santillana.
- Botina, A., & León, R. (2016). *Juego, interactúo y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cuarto grado*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Castro, L., & Robles, J. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes del grado transición*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Corales, R. (2019). *Juego y emociones en la infancia*. Lima: Fondo Editorial
- Elias, M., Tobias, S., & Friedlander, B. (1999). *Emotional intelligence in the classroom*. Nueva York: Random House.
- Escobar, M., & Mamani, P. (2016). *Juegos tradicionales y cultura local*. Cusco: UNSAAC.

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *El juego en la primera infancia: Informe mundial*. UNICEF.
- Garaigordobil, M., & Maganto, C. (2018). *Teorías del juego infantil: Aplicaciones educativas*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. México: Fondo de Cultura Económica.
- García, P. (2016). *Educación emocional y juego en la escuela inicial*. Arequipa: Universidad Católica San Pablo.
- García, M., & Giménez, D. (2010). Modelos teóricos de la inteligencia emocional. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 4(2), 33-47.
- Giraldo, C., López, A., & Ramírez, J. (2017). *El juego en la infancia: Aproximaciones teóricas y pedagógicas*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Gonzales, F. (2021). *Educación emocional en la infancia: Retos y perspectivas*. Lima: PUCP.
- Ibáñez, R. (2002). *Emociones y desarrollo humano*. Madrid: Pirámide.
- Jiménez, M., & Lavado, A. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.
- Jiménez, S. (2019). *Inteligencia emocional y aprendizaje escolar*. Lima: Fondo Editorial.
- Lachi, J. (2015). *Juegos tradicionales y aprendizaje matemático en la infancia*. Cusco: UNSAAC.
- Lizana, M., Pizarro, S., & Vega, J. (2015). *Juego y desarrollo cognitivo en la primera infancia*. Santiago: Universidad de Chile.
- Lucero, A. (2017). *Juegos tradicionales en el desarrollo socioemocional de los niños*.

Quito: Universidad Central del Ecuador.

Marín, C. (2019). *Juegos tradicionales y comunidad rural: Una aproximación educativa*. Revista de Educación Rural, 15(2), 45-58.

Maza, R. (2016). *Emociones y aprendizaje en la niñez temprana*. Lima: Fondo Editorial Universitario.

Meneses, A., & Monge, R. (2001). *El juego en la niñez: Perspectivas culturales*. San José: Editorial UCR.

Montero, L. (2017). *Motivación y aprendizaje en la escuela inicial*. Revista Educación y Futuro, 12(3), 55-67.

Paco, J. (2015). *Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la orientación espacial*. La Paz: Universidad Mayor de San Andrés.

Paredes, M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín.

Payá, R. (2018). *Educación emocional y juegos tradicionales*. Barcelona: Graó.

Piaget, J. (1982). *La formación del símbolo en el niño*. Madrid: Morata.

Ríos, A. (2020). *La empatía en la educación inicial*. Lima: Universidad Femenina del Sagrado Corazón.

Rivas, H., & Sulca, J. (2017). *Influencia de los juegos tradicionales en el pensamiento lógico matemático en niños de 5 años*. Andahuaylas: Universidad Nacional José María Arguedas.

Saco, F., Acebedo, R., & Vicente, M. (2001). *El juego en la cultura infantil*. Lima: Fondo Editorial.

Salovey, P., & Mayer, J. (1993). *Emotional intelligence. Imagination, Cognition and*

Personality, 9(3), 185–211.

Silva, J. (2015). *El juego social en la primera infancia*. Lima: Ministerio de Educación.

Tradiciones, P., Torres, L., & Ramos, C. (2021). *Inteligencia emocional y aprendizaje escolar en contextos vulnerables*. *Revista de Psicología Educativa*, 27(1), 77-95.

Vygotsky, L. S. (1982). *Pensamiento y lenguaje*. Madrid: Akal.