

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SANTA
FACULTAD DE EDUCACION Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar
la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la
Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –
Nuevo Chimbote, 2016

TESIS PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Bch. Maza De la Quintana Naysha Liliana

ASESORA:

Mg. Soto Zavaleta Annie Rosa

NUEVO CHIMBOTE - PERÚ

2016

HOJA DE CONFORMIDAD

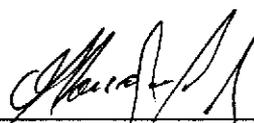
El presente trabajo de investigación titulado **“APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1563 CRISTO REY AMIGO DE LOS NIÑOS- NUEVO CHIMBOTE, 2016”** , ha contado con el asesoramiento de la Mg. Annie Soto Zavaleta quien deja constancia de su aprobación.



Mg. Annie Soto Zavaleta

HOJA DE CONFORMIDAD DEL JURADO EVALUADOR

El presente trabajo de investigación titulado “**APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1563 CRISTO REY AMIGO DE LOS NIÑOS- NUEVO CHIMBOTE, 2016**”, sustentado ha sido aprobado por el jurado evaluador, quienes firmaron en señal de conformidad.



Dra. Mary Juana Alarcón Neira



Mg. Jessica Gallardo Ramírez



Mg. Milagros Chu Amaranto

DEDICATORIA

A nuestro señor Jesús, quien me dio la fortaleza para superar los obstáculos que se me presentaron en el camino.

A mis padres por el apoyo incondicional, que me han brindado durante este proceso.

AGRADECIMIENTO

Para mi familia y asesora Annie Soto Zavaleta, quienes me brindaron su apoyo y un poco de su tiempo para hacer posible mi trabajo.

INDICE

CARÁTULA.....	i
DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE.....	iv
RESÚMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	9
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	10
1.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA.....	15
1.3 ANTECEDENTES.....	15
1.4 JUSTIFICACIÓN.....	20
1.5 LIMITACIONES.....	23
1.6 OBJETIVOS.....	23
1.6.1 OBJETIVO GENERAL.....	23
1.6.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	23
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	25
2.1 PROGRAMA	
2.1.1 Definición.....	26
2.1.2 Características.....	26
2.1.3 Aspectos del programa.....	27
2.2- EL JUEGO TRADICIONAL.....	28
2.2.1 Teorías del Juego.....	28
2.2.2 Concepto.....	30
A) Concepto de Juego.....	30
A.1) Contribuciones del juego al desarrollo del niño.....	31
B) Concepto de Tradición.....	33
C) Concepto de Juegos Tradicionales.....	33

2.2.3 Características de los Juegos Tradicionales.....	34
2.2.4 Marco social actual del Juego Tradicional.....	35
2.2.5 Valor de los Juegos tradicionales.....	37
2.2.6 Uso de los juegos tradicionales en la escuela	39
2.2.7 Criterios educativos para seleccionar los juegos tradicionales.....	41
A) Factores que se deben favorecer en los juegos.....	41
B) Factores que se deben evitar en los juegos.....	42
2.3.-INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	43
2.3.1 Definición.....	43
A) Definición de Inteligencia.....	43
B) Definición de Emoción.....	43
C) Definición de Inteligencia Emocional.....	44
2.3.2 Componentes de inteligencia emocional.....	45
2.3.3 Habilidades de la Inteligencia Emocional.....	46
2.3.4 Emociones básicas del ser humano.....	49
2.3.5 Rasgos característicos de las emociones de los niños.....	50
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....	52
3.1 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	53
3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.....	53
3.3 POBLACION Y MUESTRA.....	54
3.3.1 Población muestral.....	54
3.4 VARIABLES.....	55
3.4.1 Definición Conceptual.....	55
3.4.2 Definición Operacional.....	55
3.5 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION.....	56
3.5.1 Técnica.....	56
3.5.2 Instrumentos.....	56
3.6 HIPÓTESIS.....	57

3.6.1 Hipótesis Alternativa.....	57
3.6.2 Hipótesis Nula.....	57
3.7 MÉTODO DE ANALISIS Y PROCESAMIENTO ESTADISTICO.....	57
CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIONES.....	62
4.1 TABLAS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE PRE-TEST EN EL GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL.....	63
4.2 TABLA DE RESULTADOS OBTENIDO EN LA PRUEBA DE POST-TEST TRAS LA APLICACION DEL PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL GRUPO EXPERIMENTAL.....	66
4.3 CÁLCULOS HALLADOS EN EL PRE Y POST-TEST DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	70
CAPITULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	72
CAPÍTULO VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	75
ANEXOS.....	81
I.MATRIZ DE CONSISTENCIA	
II. CUADRO DE OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES	
III. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE DATOS	
IV. PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES	
V. EVIDENCIAS DE LAS ACTIVIDADES DEL PROGRAMA	

RESÚMEN

La investigación titulada “Programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016, tiene por objetivo principal demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años.

Para ello se utilizó como diseño de investigación el Cuasi experimental con pre y pos test. La población muestral es de 40 niños de 5 años. El instrumento utilizado fue una Escala Valorativa adaptada y validada por los expertos y cuyo grado de confiabilidad a través del coeficiente alfa de Cronbach fue de 0.95%.

Los métodos estadísticos utilizados fue a través del T-student ($p < 0.05$), asimismo, para el procesamiento de los datos se realizaron a través del software SPSS V22, los resultados indicaron aceptación de la hipótesis alternativa donde se demuestra que la aplicación del programa de juegos tradicionales es efectiva y significativa con un 95%, porque el desarrollo de la inteligencia emocional se incrementó en los niños del grupo experimental de un 80% y 20% en “nunca” y “a veces” respectivamente en el pre test, a un resultado de 90% y 5% en “casi siempre” y “siempre” en el post test.

Finalmente se concluye que la aplicación del programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”, alcanzando un 95% de Nivel de confianza.

ABSTRACT

The research entitled "Traditional game program in the development of Emotional Intelligence in children of 5 years of Educational Institution No. 1563" Christ King Friend of Children "- New Chimbote, 2016, has as main objective to demonstrate the Degree of significance of the application of the traditional game program in the development of Emotional Intelligence in children of 5 years.

For this, the experimental design with pre and post test was used as research design. The sample population is 40 children aged 5 years. The instrument used was a Valuation Scale adapted and validated by the experts and whose degree of reliability through Cronbach's alpha coefficient was 0.95%.

The statistical methods used were through the T-student ($p < 0.05$); also, for the processing of the data were performed through the software SPSS V22, the results indicated acceptance of the alternative hypothesis where it is shown that the application of the program Of traditional games is effective and significant with 95%, because the development of emotional intelligence increased in children of the experimental group of 80% and 20% in "never" and "sometimes" respectively in the pretest, a A result of 90% and 5% in "almost always" and "always" in the post test.

Finally, it is concluded that the application of the traditional games program significantly influences the development of Emotional Intelligence in children of 5 years of Educational Institution No. 1563 "Cristo Rey Amigo de los Niños", reaching 95% of Level Of trust.



CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En una sociedad tan cambiante como la actual, las necesidades de los niños en pleno siglo XXI son muy diferentes a las que tenían las generaciones anteriores; ya que hoy en día nos enmarcamos mucho más en atender al niño(a) en sus necesidades en todos los ámbitos; tanto fisiológicas, afectivas como también en el desarrollo de su aprendizaje mediante el juego que le permite experimentar, descubrir y socializar; así mismo desarrollar su autonomía, su confianza. Y esto lo afirma investigaciones que muestran que las primeras experiencias de los niños y niñas influyen considerablemente sobre el rumbo de su desarrollo futuro; el cual determinará su contribución a la sociedad a lo largo de sus vidas.

Extraído de: (UNICEF)
http://www.unicef.org/spanish/crc/index_30167.html
[http://www.unicef.org/sp
anish/crc/index_30167.html](http://www.unicef.org/spanish/crc/index_30167.html)

En el caso de España, aunque los niños actuales tienen un mayor coeficiente intelectual que los de décadas anteriores; las evaluaciones internacionales como el informe del Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes o Informe PISA por sus siglas en inglés (Programme for International Student Assessment) muestran que poseen un nivel académico por debajo de la media marcada por la OCDE (Organización para la Cooperación y Desarrollo Económico). Dicho resultado, da a conocer que la formación del niño no sólo se basa en un solo aspecto, que es la transmisión de conceptos en donde el niño es un ser pasivo, sino que teniendo en cuenta este informe, el niño muestra una mayor carencia el cual se debería prestar atención; que está en saber para vivir y convivir. Extraído de: (Bisquerra, 2012)
<https://escuelaconcerebro.wordpress.com/tag/inteligencia-emocional/>

Ante ello, la sociedad Española viene ejecutando diversos programas como es el “Programa Educación Responsable de la Fundación Emilio Botín”; en

donde Vanesa Galego, experta en pedagogía y propulsora de dicho programa; en el I Encuentro 'Academia y sociedad', organizado por el Instituto Cultura y Sociedad (ICS) de la Universidad de Navarra , explicó que en dicho programa se trabajan tres ámbitos: el desarrollo afectivo y emocional (autoestima, empatía, la identificación y la expresión emocional), el desarrollo cognitivo (autorregulación emocional o autocontrol, toma de decisiones responsables, actitudes positivas hacia la salud, valores universales) y las habilidades sociales (interacción, autoafirmación u oposición asertiva); teniendo resultados favorables tanto para la familia, la comunidad y la escuela; de esta manera aseguró que “La inteligencia emocional es clave en la educación de los niños y adolescentes, por lo que los profesores deben tener en cuenta el factor emocional y motivacional a la hora de educar.” Extraído de: (Galego, 2012) <http://noticias.universia.es/vidauniversitaria/noticia/2014/05/13/1096434/galego-inteligencia-emocional-clave-educacion-ninos-adolescentes.html#>

Por otro lado, el Centro de Psicología Área Humana de Madrid - España, organiza cursos de inteligencia emocional; donde la psicóloga infantil Mariola Bonilla, es la encargada de impartir estos talleres prácticos donde se trabajan las emociones y las habilidades sociales, con especial hincapié en el desarrollo de la empatía. Por estos cursos han pasado niños tímidos, hiperactivos, tristes, pero con el factor común de tener unos padres concienciados de la importancia de la estabilidad emocional. Como el caso de Carolina Fernández que decidió llevar a su hijo Hugo, de 8 años a los talleres porque “es muy inteligente y sensible y enfocaba erróneamente sus emociones, mostraba mucha ira hacia cosas que no eran tan importantes”; sin embargo con esta experiencia; la madre ha notado cómo Hugo ha ampliado su vocabulario sobre sentimientos y ya no le cuesta mucho poder expresarse. Extraído de: (Dueñas, 2015) <http://www.efesalud.com/noticias/ninos-gestores-de-su-inteligencia-emocional/>

Es así como la Inteligencia Emocional golpea cada vez más fuerte la puerta de la Educación, a fin de demostrar la importancia del desarrollo emocional como herramienta básica y esencial en las vidas de las personas.

Así mismo, Linda Lantieri, experta en aprendizaje social y emocional, directora del Programa estadounidense de Resiliencia Interior y co-fundadora de CASEL (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning) con base en Chicago, implementa un sistema de educación social y emocional en donde los niños aprenden gran variedad de habilidades para gestionar emociones y resolver conflictos de manera creativa y sin agresividad en la creación de un entorno escolar positivo. Dicha organización ha evaluado de manera rigurosa y comparado con estudiantes que no han recibido programación SEL (Social and Emotional Learning), demostrando como resultados que tienen un importante impacto positivo, teniendo mejores aptitudes, actitudes y comportamiento social, y han experimentado menos problemas conductuales y, en general, un nivel inferior de aflicción social.

El Perú, no es ajeno a ello, la educación de emociones o emocional es, quizá, una de las más importantes tareas, Carlos Armando Ávila Cota. Psicólogo Educativo y Gerente Académico de AMCO (Corporación de Métodos Avanzados), líder en investigación, desarrollo e implementación de metodologías educativas, comenta que se puede asegurar que en los últimos 20 años, el concepto de inteligencia emocional ha estado vigente y ha cobrado una importancia mayor tanto en el desarrollo laboral y profesional, como en el proceso de aprendizaje en la escuela.

Como prueba ante ello, el Ministerio de Educación (2015) dio a conocer la elaboración de nuevos fascículos de las Rutas de Aprendizaje, como una herramienta de mejora, enfatizando la integración de áreas brindando gran importancia al desarrollo social y emocional del niño para el éxito no solo en la escuela sino en todas las áreas de la vida.

Ante esta perspectiva, la Educación Inicial es el punto de partida, ya que el niño está listo para habitar un mundo más extenso, llamado escuela, donde no solo adquiere nuevos conocimientos, sino también aprende a adaptarse y a desarrollar habilidades sociales, a formar parte de un grupo, a trabajar en equipo y a hacer amigos; por ende los niños están en constante interacción por lo cual es importante el desarrollo de la inteligencia emocional que le permite conceptualizar, controlar, tolerar y entender las emociones de los demás, así mismo le permite estar atento y poder defenderse de posibles peligros sociales que le puedan acontecer.

Por tanto, el adulto debe formar al niño en ser una persona emocionalmente más inteligente, dotándolo de estrategias y habilidades emocionales básicas que le proteja de los factores de riesgo, ya que se sabe que el primer entorno donde se desarrolla el niño es el familiar a nivel cognitivo y emocional; el posterior entorno es el escolar, por ello las herramientas dadas en el aula deben ser compensadores de las carencias de aprendizaje desde vista de la educación emocional. (Dolores, M. 2006).

Ante este panorama en la ciudad de Chimbote, en las Instituciones de Educación Inicial, muchas veces nos encontramos con niños y niñas cuyo control emocional es prácticamente inexistente, se muestran irritables a menudo, no se les puede negar nada porque están acostumbrados a que se les permita y consienta todo, además se muestran frágiles ante los fracasos, respondiendo de manera agresiva y hostil a este tipo de situaciones.

Con estos precedentes, la tesis de investigación nace de la observación y de la práctica profesional con niños y niñas de la Institución Educativa N° 1563 "Cristo Rey Amigo de los Niños", donde se observó diferentes tipos de conductas, como es normal, pero no había entre ellos una actitud de cordialidad, de compartir, se inhiben con facilidad, no respetan el derecho de los demás y tienen tendencia a agredir y a humillar al otro; es decir, el

proceso de socialización donde predomina el desarrollo de la Inteligencia Emocional falta ser promovido y orientado de manera significativa.

Es por ello, ante esta realidad percibida, se propone un programa de juegos tradicionales, que no han sido incluidos como elementos vitales y formadores, constituyendo un factor de desarrollo global cognitiva, afectivo, social, motriz y de autorrealización; como una oportunidad inmejorable para el desarrollo emocional en la persona haciéndolos felices y humanos; así mismo enseña a los niños y niñas a tener confianza en sí mismos, a vivir en grupo y comprenderse a sí mismo y a los demás, permitirá crear lazos solidarios convirtiéndose en una posibilidad de dialogo entre el niño(a) y los adultos y objetos. En donde el niño aprenderá a controlar y a reconocer emociones de amor, tristeza, temor, rabia, placer, etc en su persona como en los demás; sumándose a ello adquirirá habilidades sociales, como la empatía, la equidad, la responsabilidad, la confianza.

El juego en el desarrollo emocional del niño (a) es una de las etapas más importantes ya que él descubre por medio de éste, una manera de integración y de convivencia con los demás; momento que para el niño (a) es esperado con entusiasmo.

Por ello, la escuela debe tomar partido de una forma activa en cuanto al trabajo del juego, los niños cada día juegan menos o mejor dicho, el repertorio de juegos que utilizan es cada vez más pobre, si nos referimos al juego motriz, señalan evidencias de extinción de éstos, argumentando entre algunas causas, la acelerada revolución tecnológica, dejando de lado aquellos juegos que durante años van pasando de generación en generación.

1.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Qué grado de significatividad tiene la aplicación de un programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, 2016?

1.3 ANTECEDENTES.

INTERNACIONAL:

Parra (2010); en su tesis titulada “El rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la Identidad Regional” para optar al Título de Educadora de Párvulos Escolares Iniciales en la República Bolivariana de Venezuela, concluyó que: En lo que se refiere a la identificación de los conocimientos que poseen los alumnos sobre la variedad de Juegos Tradicionales, se detectó que la falta de interés y motivación por parte del docente, influye negativamente en el incentivo del niño por conocer y practicar Juegos Tradicionales para contribuir con su formación integral y poder rescatar y fortalecer la Identidad Regional.

Chumpi (2012); en su tesis de grado previo a la obtención de Licenciada en Ciencias de la Educación titulada “ Evaluación de juegos tradicionales infantiles de la Cultura Shuar para niñas y niños de 5 años de Educación Básica, de la escuela Ciudad de Macas de la comunidad de Guadalupe, en el año 2012” en Cuenca- Ecuador, concluyó que: Estudios como el presentado ayudan al Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, en especial a la Educación Inicial a transmitir los conocimientos de la cultura y prácticas tradicionales como los juegos ancestrales a las nuevas generaciones.

Quijano & Gonzáles (2013); autoras de la tesis: “La inteligencia emocional como herramienta pedagógica en el preescolar” de la ciudad de Mérida, pertenecientes a la Escuela de Educación Departamento de Preescolar de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad de los Andes, llegaron a las siguientes conclusiones: Consideramos que los niños deben conocer sus derechos y los adultos tenemos el ineludible deber de enseñarles, que si bien tienen derecho a vivir en paz y armonía, esto solo podrán lograrlo y prolongarlo durante su vida adulta, mediante el control de aquellas emociones fuertes que en determinados momentos los embargan y los impulsan a actuar sin razonar. Este es el caso de los sentimientos de rabia, odio, tristeza, miedo y otros.

NACIONAL:

Ortecho & Quijano (2011); licenciadas egresadas de la E.A.P. de Educación Inicial en su trabajo de investigación titulada “Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo emocional de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”, concluyeron que: Los niños y niñas del grupo experimental mejoraron su desarrollo social con una diferencia de 13.1 entre el pre-test y post test. Según los indicadores del instrumento lograron un mejor desempeño en los indicadores de Actitudes Sociales e Identidad Personal y Autonomía, logrando una diferencia de 4.6 en ambos. En menor proporción lograron una diferencia de 3.9 en el indicador de Relaciones de Convivencia Democrática.

Bazán (2012); autora de la tesis: “La inteligencia emocional y su relación con el nivel de logro en el área de personal social de las niñas y niños de 5 años del Jardín de Niños N° 215, Trujillo, 2012 ” llegó a la siguiente conclusión: La relación entre la Inteligencia Emocional con los niveles de

logro en el Área Personal Social; de las niñas y niños de 5 años, del aula Azul es: Con desarrollo de la Psicomotricidad 0.63 (Franca y Marcada), es decir en esta dimensión los niveles de relación es Buena; con Construcción de la Identidad Personal y Autonomía 0.40 (Baja y Moderada), es decir que en esta dimensión los niveles de relación es Regular; con Desarrollo de las Relaciones de Convivencia Democrática 0.23 (Baja y carente de significación), es decir que los niveles de correlación en esta dimensión es Baja. En el aula Verde es: Con desarrollo de la Psicomotricidad 0.34 (Baja y carente de significación), con respecto a esta dimensión los niveles de relación es Baja; con Construcción de la Identidad Personal y Autonomía 0.58 (Franca y Marcada), con respecto a esta dimensión los niveles de relación es Buena; con Judith Elena Bazán Cortegana Desarrollo de las Relaciones de Convivencia Democrática 0.39 (Baja y Moderada), con respecto a esta dimensión los niveles de relación es Regular.

LOCAL:

Alva & Javier (2004) de la Universidad Nacional del Santa en su tesis titulada “Aplicación de módulos de aprendizaje para desarrollar la Inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años del C.E.I N°1534 Huanchaquito-Chimbote,2004”, concluyeron que: Aplicar los Módulos de Aprendizaje a niños y niñas influye significativamente en el desarrollo de las capacidades de la Inteligencia Emocional, ya que a través de diversas actividades basadas como: cuentos, canciones, juegos y otros permiten a los niños(as) conocerse y valorarse así mismo, controlar sus impulsos, sentirse motivados y tener mejores relaciones con los demás; así mismo, dado que los niños (as) de 5 años están en la etapa cuya capacidad de aprendizaje es mucha mayor que otras, debemos desarrollar la Inteligencia Emocional y explorar sus habilidades para garantizar su información integral y éxito no sólo en la escuela sino hasta en la propia vida.

Agreda & Meza (2004) de la Universidad Nacional del Santa en su tesis “Estrategias metodológicas basada en el Juego, para el aprendizaje de nociones espaciales del Área Lógico Matemático, en niños de 5 años del Jardín de niños N°1570 de la Urb. El Pacífico en el distrito de Nuevo Chimbote en el 2004”, concluyeron que: Durante la aplicación de la Estrategia Metodológica basada en el juego, se puede observar que los niños y niñas participantes, se interesaron por querer aprender las Nociones Espaciales, de una manera divertida, dinámica desarrollando así, su creatividad, interacción con sus pares, socialización, desenvolvimiento, habilidad, destreza e inteligencia.

Benites, Cruzado, Rodríguez, Villavicencio (2001) del Instituto Superior Pedagógico Público Chimbote en sus tesis para obtener el título de licenciada titulada “Aplicación de juegos para el desarrollo de capacidades del Área Lógico Matemática con niños y niñas de 5 años”, concluyeron que: El juego permite al niño y la niña relacionarse, conocer su realidad circundante mediante la manipulación de objetos e imitación de acciones de la vida diaria.

Abanto & Álamo (2006) de la Universidad Nacional del Santa en su tesis titulada “Juegos Cooperativos para superar el egocentrismo en niños de 4 años en la Cuna Jardín Municipal “Cruz de Paz”, concluyeron que: Los niños, luego de haber aplicado el Programa de Juegos Cooperativos, cambiaron su conducta egocéntrica a conductas cooperativas: como por ejemplo: compartir sus juegos, juguetes, alimentos, con sus compañeros; lo cual anteriormente no lo hacían.

Alerta (2006), de la Universidad San Pedro de Chimbote, en su tesis de maestría titulada “Eficacia de la aplicación de juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años

de edad, sección B de la Institución Educativa Inicial N°274 de Laykakota, del departamento de Puno 2006”, con el propósito de evaluar la eficacia de la aplicación de los juegos de expresión, concluye que: La aplicación de los juegos de expresión aumenta notoriamente el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas, puesto que los resultados obtenidos en la prueba de salida muestran que los niños y niñas aumentaron significativamente el nivel de inteligencia emocional, donde el 63.64% logró un nivel superior de inteligencia emocional, así mismo presentan mejores resultados en los componentes de autoconciencia, autocontrol y aprovechamiento emocional.

Calayatud & Calayatud (2006), de la Universidad Nacional del Santa, en su tesis titulada “El Juego y su importancia en el desarrollo integral del niño de 5 años en las Instituciones Educativas estatales de Educación Inicial-Chimbote, 2006” concluye que : Sólo el 25% de las Instituciones Educativas Estatales de Educación Inicial brindan a los padres de familia, charlas referidas al juego y su importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas.

Llaque (2008), de la Universidad Nacional del Santa, Chimbote, en su estudio “Programa de educación emocional para el desarrollo de convivencia dentro del aula en niños y niñas de 4 años de edad en el Centro Educativo Inicial N° 315 de Nuevo Chimbote”, tomando una muestra de 64 niños y niñas su instrumento de evaluación fue la prueba “t” llega a la conclusión que: El programa de educación emocional resultó efectivo para mejorar las normas de convivencia en los niños de 4 años de edad puesto que favoreció el desarrollo de los hábitos alimenticios, el desarrollo de hábitos de aseo, desarrollo de hábitos sociales así como los hábitos educativos.

Taboada & Vilcano (2010), de la Universidad Nacional del Santa, en su tesis “Influencia de los juegos infantiles en el desarrollo del Esquema Corporal en los niños de 5 años del Colegio Parroquial Particular Raimondi –Chimbote, 2010”, concluyen que: El juego es una actividad con la cual el pequeño puede potencializar diferentes destrezas, habilidades, ya que al realizarlo se desarrolla no sólo a nivel físico (desarrollo sensorial, motor, muscular y psicomotriz) sino también mental y que hace uso del ingenio y de la originalidad que posee así como su capacidad intelectual e imaginación.

Colchado I. y Lázaro C. (2012), de la Universidad Nacional del Santa en su tesis titulada “Juegos en la enseñanza de los Números y Relaciones con niños de 5 años en las Instituciones Educativas de la Urb. 21 de Abril-Chimbote, 2012” concluyeron lo siguiente: Los juegos que emplean las docentes de 5 años para la enseñanza de números y relaciones son importantes porque parten del interés del niño así lo consideraron las docentes con un 50% y con el mismo porcentaje respondieron que la utilización de los juegos contribuyen el desarrollo integral permitiendo así la socialización.

Arias & Calderón (2013) de la Universidad Nacional del Santa en su tesis titulada “Los Juegos Infantiles en los niños de 3 a 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso”, concluyeron que: Los niños de 3 a 5 años de edad realizan diferentes tipos de juegos como son: juegos de esa, motrices, didácticos, imaginativos, simbólico, de reglas, de movimiento, de construcción.

1.3 JUSTIFICACIÓN.

El presente informe de investigación se elaboró con la finalidad de dar a conocer a los agentes involucrados en esta actividad pedagógica, que los niños pueden alcanzar un óptimo desarrollo de la Inteligencia Emocional a través de los juegos tradicionales, porque se considera que todos los juegos que implican una interacción y el compartir con los demás, facilitan la convivencia, tolerancia y respeto entre los niños; es por ello que la aplicación y ejecución de estas actividades agradables favorece la comunicación en todos aquellos que se realizan en compañía de otros niños o con el adulto, así como poder transformar sus comportamientos en función de los otros, la espera del turno de juego entre otros aspectos, todo ello le ayudará a superar su egocentrismo y comprenderá los puntos de vista de los demás; resaltando también la importancia que estos juegos constituyen como preciados valores culturales para la formación del hombre.

Ante ello, la presente investigación se sustentó bajo dos enfoques; el Enfoque Sociocultural formulado por Vygotsky; quien destaca el valor de la cultura y el contexto social, estableciendo que el juego es uno de los actos sociales por excelencia; como oportunidad constante para que el niño recree situaciones que le suponen un desafío y éstas le permitan explorar y desarrollar significados entre la información proveniente de su experiencia previa y las aportaciones producidas durante el propio juego, guiadas por otros niños/adultos y por el medio; favoreciendo la relación, el respeto, la comunicación y la cooperación del niño con sus iguales y con los adultos; permitiendo que éste se conozca mejor a sí mismo y a quienes le rodean; promoviendo también el desarrollo moral de los niños, el respeto a las normas, la aceptación de los límites, el autodomínio y la educación de la voluntad.

De otro lado, el Enfoque Humanista formulada por Rogers y Maslow, quienes consideran al niño como un ser holístico que se desarrolla en un contexto de relaciones interpersonales y sentimientos intrapersonales; poniendo un énfasis especial en la emoción. Ya que los niños desde muy pequeños van logrando adquirir más capacidades y habilidades en la medida que van creciendo a lo largo de su vida, permitiéndoles comunicarse, entretenerse, compartir, etc., y es aquí cuando el enfoque humanista se hace manifiesto, dándole las características a cada niña y niño de su individualidad, y su desarrollo y crecimiento como persona, reconociéndose como seres únicos; siendo una de estas experiencias; los juegos, fuente innata de aprendizaje y desarrollo integral.

Así mismo , se ha considerado que esta investigación es importante porque servirá de guía para la gran mayoría de docentes que están realizando un trabajo muy dirigido y pasivo, olvidando que el juego induce al niño a ser creativo, espontáneo, imaginativo, la cual permite desarrollar capacidades emocionales y sociales.

Finalmente, se considera pertinente este informe de investigación porque responde a las necesidades que hoy en día se está observando en el comportamiento de un gran porcentaje de nuestros niños y niñas y que el juego como un recurso didáctico, va a desarrollar positivamente tantos sus habilidades de liderazgo como las capacidades emocionales y sociales que utilizarán durante el resto de sus vidas, ya sea en el hogar, en la escuela, en la calle, en el trabajo o en su rol como futuros padres y ciudadanos creando lazos con su cultura.

1.4 LIMITACIONES.

Se tuvo ciertas limitaciones en cuanto:

- Escasa información sobre la variable independiente (Juegos Tradicionales).
- Pocos antecedentes encontrados sobre los Juegos Tradicionales.

Sin embargo; tras una exhausta búsqueda tanto en diversas bibliotecas de universidades, como bibliografía electrónica; se pudo extraer información relevante y pertinente sobre del tema.

1.5 OBJETIVOS.

1.5.1 OBJETIVO GENERAL:

Demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, 2016.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Conocer el nivel de Inteligencia Emocional del grupo de control y experimental de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” ” – Nuevo Chimbote; a través de la aplicación de la prueba de pre-test.
- Aplicar el programa de Juegos Tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional de los niños y niñas de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016.

- Comparar la inteligencia emocional de los niños de 5 años de Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” del grupo de control y experimental después de la aplicación del programa.
- Demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional de los niños y niñas de 5 años del grupo experimental de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, 2016; mediante la aplicación de la prueba de post-test.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 PROGRAMA

2.1.1 Definición.

Según Psicólogos. Net (2007) define como:

“Conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, dirigidas a la consecución de objetivos diseñados institucionalmente y orientados a la introducción de novedades y mejoras en el sistema educativo.”

Según el Área de Programas Educativos de Palencia (2008), lo define como:

“Instrumento curricular donde se organizan las actividades de enseñanza-aprendizaje, que permite orientar al docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr, las conductas que deben manifestar los alumnos, las actividades y contenidos a desarrollar, así como las estrategias y recursos a emplear con este fin”.

2.1.2 Características.

Según el Área de Programas Educativos de Palencia (2008), tiene las siguientes características:

“Los programas se caracterizan por su condición de experimentalidad, en consecuencia por su carácter temporal y por suponer el empleo de unos recursos en favor de unas necesidades sociales y educativas que los justifican.”

2.1.3 Aspectos del programa.

Para la planificación y organización de un programa, se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:

- I. Datos generales: Se tiene en cuenta información relevante sobre el nombre de la I.E, la dirección, el número de personas a quienes va dirigido, la docente a cargo y el tiempo de duración del programa.
- II. Fundamentación: Se da a conocer el ¿por qué? y ¿para qué? del programa, descripción de la problemática observada en el contexto; la importancia y los beneficios que tendrá la ejecución así como el número de sesiones que consta.
- III. Logros de aprendizaje, competencias, capacidades y actitudes: Se menciona el área que desarrollará el programa, así como sus competencias, capacidades y actitudes; si es que va orientado a cualquiera de las cuatro áreas inmersas en las Rutas de Aprendizaje del Ministerio de Educación.
- IV. Estructura temática: Se menciona los nombres de las sesiones, con las actividades que consta cada una de ellas; así como las semanas que tendrán como duración.
- V. Metodología de trabajo: Descripción del papel del docente, como el tipo de metodología que empleará y el lugar en donde se desarrollara la ejecución del programa.
- VI. Evaluación del aprendizaje: Se especifica el nombre del instrumento que se usará para la recolección de información; y qué datos se va a permitir recoger dicho instrumento.
- VII. Medios y materiales: Se menciona los materiales que se usará para llevar a cabo la ejecución del proyecto.

- VIII. Cronograma: Enumeración de cada una de las sesiones con su fecha de ejecución.
- IX. Bibliografía básica: Referencias linkográficas o bibliográficas que se haya usado para la elaboración del programa.
- X. Anexos: Se anexa todas las planificaciones de las sesiones del proyecto.

2.2- EL JUEGO TRADICIONAL.

2.2.1 Teorías del Juego.

Morrison (2001) cita a los siguientes autores:

- Según FROEBEL: “La idea de que los niños aprenden jugando, comenzó con Froebel, quien construyó su sistema de enseñanza en el valor educacional del juego. Froebel creía en el desarrollo natural que se producía mediante el juego. En su época, muchos programas de Educación Infantil incluían el juego en el currículum, siendo considerado como una parte de la vida diaria.”
- Según MONTESSORI: “Consideraba la participación activa de los niños con los materiales y el medio ambiente como el método principal para la asimilación del conocimiento y del aprendizaje. Concebía el juego como el trabajo de niños y de la familia y Educación Inicial como el lugar de trabajo donde el aprendizaje ocurre por juego. Los niños juegan de manera natural y disfrutan de éste, no eligen la tarea de juego intencionalmente.”
- Según JOHN DEWEY: “Recomendaba y animaba el aprendizaje activo y creía que niños aprenden por actividades de juego basándose en sus

propios intereses. Dewey pensaba que los niños deberían tener las oportunidades de jugar a juegos relacionados con actividades cotidianas (la casa, el correo, el supermercado, la consulta del doctor, etc) creía que los juegos ayudan a los niños para que estén preparados para trabajar con los adultos.”

- Según VIGOTSKY: “Concebía la interacción social que ocurre con el juego, como esencial para el desarrollo de los niños. Creía que los niños aprendían por interacciones sociales.”
- Según PIAGET: “Creía que el juego animaba al conocimiento cognitivo, siendo un modo para que los niños construyan su mundo. Identificó tres tipos de conocimiento: físico, matemático-lógico y social. Según Piaget, el conocimiento activo considera cómo los niños aprenden sobre objetos y las propiedades físicas de los mismos, acumulan conocimiento de su medio ambiente y sus papeles en él, adquieren conocimiento matemático-lógico, numeración, series, clasificación, tiempo, espacio y números. Piaget creía que los niños aprendían el conocimiento social, el vocabulario, la conducta viendo actuar a los demás.”

2.2.2 Concepto.

A) Concepto de Juego.

Polonio, Castellanos & Moldes(2008) cita a los siguientes autores:

- Spencer (1855): “Consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes.”
- Lázarus (1883): “Sostenía como una actividad de relajación, que los individuos descansan mediante esta actividad tras realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga.”
- Vigotsky (1933): “Definía como actividad social que se da en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación.”
- Piaget, citado por Constance, Rheta 2000) sostiene que “el juego es la construcción del conocimiento, al menos en el periodo sensorial motriz y pre operacional. El niño construye todo este conocimiento sin una sola lección de andar, de razonamiento espacial o de conocimiento físico. Los adultos, especialmente los educadores, tienen tendencia a clasificar las actividades humanas en “trabajo” y “juego”, como si las dos se excluyeran mutuamente. Algunos juegos exigen un trabajo difícil, por ejemplo: esquiar, tocar el piano y otros pasatiempos, y que ciertos trabajos por los que nos pagan son muy agradables. La situación ideal para aprender es aquella en que la actividad es tan agradable que el que aprende la considera a la vez “trabajo” y “juego”.

Así mismo; McGraw-Hill manifiesta que “el autor y pedagogo Jean Piaget ha realizado una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia.” Para

ello, ha establecido unos estadios evolutivos en los que predomina, entre otras características, una forma determinada de juego. La secuencia establecida es la siguiente:

- a) Estadio sensorio motor, entre 0 y 2 años: predomina el juego funcional o de ejercicio.
- b) Estadio pre operacional, entre los 2 y los 6 años: predomina el juego simbólico.
- c) Estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y los 12 años: predomina el juego de reglas.

Además, Piaget describe cómo, simultáneamente a los demás tipos de juego, va apareciendo el llamado juego de construcción, aproximadamente a partir del primer año de vida. Este tipo de juego va evolucionando a lo largo de los años y se mantiene al servicio del juego predominante en cada estadio.

(McGraw-Hill, 2014)

A.1) Contribuciones del juego al desarrollo del niño.

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

- **Desarrollo Físico:** El juego activo es esencial para que los niños desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que, si se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables.
- **Fomento de las Comunicaciones:** El jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos en términos que puedan entender y ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles.

- **Salida para la energía emocional acumulada:** El juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que se deben a las restricciones que ejerce el ambiente sobre su conducta.
- **Salida para las necesidades y deseos:** Las necesidades y los deseos que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Un niño que no puede alcanzar un papel de liderazgo en la vida real puede obtener satisfacción de ese deseo al ser líder de soldaditos de juguete.
- **Fuente de aprendizaje:** El juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela.
- **Estímulo para la creatividad:** Mediante la experimentación de los juegos descubren que el crear algo nuevo y distinto satisfactorio.
- **Aprenden a ser sociables:** Al jugar con otros niños, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver problemas que causan dichas relaciones.
- **Normas Morales:** Aun cuando los niños aprenden en el hogar y lo que el grupo considera como correcto o incorrecto la aplicación de las normas morales no es en niños tan rígida como en un grupo de juegos.
- **Aprenden a desempeñar papeles sexuales apropiadas:** Los niños descubren, en el hogar y la escuela los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, cuenta muy pronto de que deben aceptarlos para convertirse en miembros del grupo de juegos.
- **Desarrollo de rasgos convenientes de personalidad:** A partir de los contactos con los demás, los niños aprender a ser

cooperativos, generosos, sinceros, a mostrarse agradables para otras personas.

B) Concepto de Tradición.

Trigo (1994) recurre al término tradicional, que la Real Academia de la Lengua Española lo define como:

- “Transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación.
- Noticia de un hecho antiguo transmitido de ese modo.
- Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos.”

C) Concepto de Juegos Tradicionales.

Moreno (2002) cita a los siguientes autores:

- Trigo (1994): “Juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos: de niños mayores a niños pequeños. Solamente en los últimos tiempos, se ha comenzado su transmisión escrita.”
- Generelo y Plana (1996): “Juego practicado por generaciones, dentro de una comunidad más o menos grande, que se encuentra arraigado en una cultura dada y que por lo tanto nos habla de la forma de ser y sentir de la gente de una región.”
- Camarasa, R. (1980): “Actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad, conjuga aspectos fundamentales para su

desarrollo pues no sólo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores.”

- Moreno, P. (1992,1993); Santiago, M. (1995) y Veiga (1998): “Juegos que nacen de una determinada sociedad para dar satisfacción a sus necesidades lúdicas, necesidades inevitablemente marcadas por su modo particular de vida, siendo dos de sus primeras connotaciones, el hecho de constituirse en una creación cultural genuina o adaptada de una comunidad y la transmisión a lo largo del tiempo de padres a hijos, suponiendo una interrelación entre el adulto y el niño de una gran trascendencia educativa.”

2.2.3 Características de los Juegos Tradicionales.

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

- Estar plenamente integrados en el entorno, tanto que no se suele hacer referencia a espacios específicos, y donde el juguete, cuando es necesario para el desarrollo del juego, suele ser un material presente en el entorno transformado para la actividad lúdica.
- Poseer reglas y condiciones cambiantes, precisamente por la necesidad de adaptarse al medio o a las circunstancias concretas en las que va a ser practicado.

- El juego, por el hecho de carecer de reglas fijas y estar integrado en el entorno, puede ser re-creado constantemente, apareciendo continuamente nuevas variantes de determinados juegos.
- El juego tradicional no es sólo juego. Cuando un juego tradicional es realizado importa tanto, todo lo que rodea al juego, como el juego en sí. Desde la propia elección de jugadores, como las actitudes y relaciones de los mismos, así como el lenguaje utilizado, todo forma parte de la escenificación del juego, siendo imprescindible para contar y analizar el propio juego.
- Los juegos tradicionales infantiles, de los niños y niñas, son, en su esencia, imitaciones del trabajo del adulto (en la mayoría de los casos).
- Nacidos en sociedades que precisan actividades lúdicas para todos sus miembros, existen juegos tradicionales parra todas las edades.
- La principal función del juego tradicional es procurar la enculturación de los individuos nuevos en la sociedad; siendo este el verdadero sentido de los mismos.

2.2.4 Marco social actual del Juego Tradicional.

Moreno (2002) cita a los siguientes autores:

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

- La información y las fuentes de conocimiento se están expandiendo a una escala cada vez más global.
- La comunicación y la tecnología están comprimiendo el espacio y el tiempo, lo que lleva a un ritmo creciente de cambio en el mundo que buscamos o conocemos y en nuestras formas de entenderlo, lo que a la vez amenaza la estabilidad y permanencia de los fundamentos de

nuestro conocimiento, haciéndolos irremediablemente frágiles y provisionales.

- Las migraciones más multiculturales y los viajes internacionales están provocando un contacto mayor entre sistemas de creencias diferentes.
- La comunicación rápida, la reforzada orientación al conocimiento y su continuo desarrollo y aplicación están llevando a una relación entre investigación y desarrollo social cada vez más fuerte e interactiva, en donde el mundo social cambia a medida que lo estudiamos.

Así mismo, Pérez (1998) señala que ante esta revolución electrónica que predomina en los últimos años del siglo XXI:

- “Las transmisiones orales (canciones, cuentos, relatos, etc) y los libros impresos, cada vez tienen menos relevancia en nuestra cultura popular condicionada fundamentalmente por la televisión que invade hasta el último de nuestros rincones.”

Ante ello, Torres (1999) afirma:

- “En las sociedades industriales avanzadas, también nos encaminamos a pasos agigantados hacia una civilización del ocio, gracias a la disminución del tiempo de trabajo que proporciona la tecnología en general y la tecnología de la informática en particular, como demuestra la reducción de la jornada laboral de los últimos tiempos. Pero las tendencias humanas del juego, exploración, movimiento y dinámica, se han transformado por la influencia de los medios audiovisuales, la propaganda, la publicidad, las nuevas tecnologías, etc. en actividades pasivas y abandonados relajamientos.”

Finalmente, se ha descrito un marco social desfavorable para el desarrollo de los juegos tradicionales, pero no debemos olvidar que las tradiciones son una

forma de recordar, porque: “tan sólo se llega al presente a partir del pasado, y éste es el que sirve para explicar el presente”.

2.2.5 Valor de los Juegos tradicionales.

El valor de los juegos tradicionales, es tal, que por sí solos justifican su existencia en la historia y sociedad actual; algunos autores citados por Moreno (2002) describen algunas de estas razones:

Medina (1987); menciona una serie de argumentos que justifican la presencia de los juegos tradicionales en la vida del niño:

- Construyen uno de los más agraciados y distraídos recursos para el acertado empleo del tiempo libre.
- Aunque muchos de ellos son naturales para el niño, existen otros que son reflejo del mundo adulto, con el cual el niño al imitarlos se familiariza.
- El respeto a las reglas consensuadas por los niños, implica la consideración de que estos juegos son escuela de civismo y ciudadanía.
- Las facultades físicas e intelectuales, los portes sociales se incentivan o se adiestran en los juegos con canciones, cuyos soportes rítmicos hacen más atractivos y firmes los objetivos que se persiguen, brindando al niño multitud de recursos verbales.
- Los juegos son excelente antídoto contra una educación en exceso tecnificada.
- Estimulan la creatividad.
- Apresen códigos tradicionales, genuino folklore y la cultura de la comunidad que creó tales manifestaciones.

Por su parte, Trigo (1994,1995) realiza la justificación de los juegos tradicionales desde las funciones que cumplen en la educación:

- Favorecen la mejora cualitativa del tiempo libre.
- Conllevan la autoestima hacia lo propio.
- Contribuyen a favorecer la relación con otras personas de distintas edades, sexo y condición.
- Permiten conocer mejor la cultura propia y por ello valorarla.
- Generan en los alumnos un interés especial por el conocimiento de los juegos tradicionales a partir de su práctica.
- Posibilitan el desarrollo de la capacidad de investigación de todo ser humano, al descubrir el patrimonio lúdico.

Luego de analizar, Generelo y Plana (1996), consideran que el juego tradicional tiene los siguientes valores pedagógicos:

- Favorece el acercamiento entre generaciones.
- Facilita el conocimiento de datos o elementos culturales propios de una comunidad.
- Facilidad para incluir los temas transversales enmarcados en el diseño curricular para Educación Primaria.
- Facilidad para incorporar estrategias de interdisciplinariedad.
- Favorecen la presentación del proceso científico.
- Permiten destacar los valores sociomotores del juego.

Y por último, Lanuza, Pérez & Ferrando (1980) indican los aspectos pedagógicos del juego tradicional:

- Socialización.
- Desarrollo del lenguaje.
- Relación entre adultos y niños.
- Actuación al aire libre, adecuación a la psicomotricidad.

2.2.6 Uso de los juegos tradicionales en la escuela

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

- A nivel conceptual, es una buena forma de colaborar en el mantenimiento y fomento de las tradiciones de la comunidad, enseñando a nuestros alumnos a valorarlas y respetarlas, a través de:
 - Conocimiento de los juegos, origen, nombres y variantes.
 - Conocimientos de diferentes formas de diversión, ritos, cultura y tradiciones.
 - Conocimiento de las posibilidades y limitaciones en el juego.
 - Conocimiento de diferentes formas de comunicación y relación a través de los juegos tradicionales.
 - Conocimiento de nuestra cultura tradicional.
 - Conocimiento del entorno y de sus posibilidades.
 - Diferenciación entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.
 - Identificación de las influencias recibidas en los juegos tradicionales según la zona o localidad donde se desarrollan.
 - Identificación e interiorización de las reglas del juego, etc.

- A nivel procedimental, se puede apreciar como aumenta la participación motriz de los alumnos menos dotados para la actividad física, al tiempo que alcanzamos un mayor grado de integración social en el desarrollo de los juegos; un ejemplo puede ser a través de:
 - Clasificación de los juegos en función de las capacidades que desarrollan.
 - Construcción del propio material de juego.
 - Experimentación de juegos tradicionales en distintos entornos de aprendizaje.

- Experimentación de juegos con diferentes reglas, roles y variantes.
 - Práctica de diferentes estrategias de juego.
 - Recopilación de juegos populares, tradicionales y autóctonos.
 - Preparación de actividades relacionadas con los juegos por parte de los alumnos para los actos de la semana cultural, etc.
- A nivel actitudinal, estos juegos son de un marcado carácter socializador en cuanto a la asunción de roles por parte de los jugadores, por ejemplo:
 - Participación de todos los alumnos sin discriminación
 - Valoración de las tradiciones.
 - Valoración de la cultura propia.
 - Valoración de los juegos tradicionales como medio de transmisión de la cultura.
 - Socialización a través de la práctica de juegos tradicionales.
 - Respeto a las normas del juego.
 - Respeto a los compañeros de juego.
 - Respeto al entorno, espacio y material de juego.
 - Participación en los juegos de manera tolerante y cooperativa.
 - Ocupación constructiva del ocio.
 - Desarrollo de los valores humanos.
 - Aceptación de las propias limitaciones y de los demás, etc.

2.2.7 Criterios educativos para seleccionar los juegos tradicionales.

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

A) Factores que se deben favorecer en los juegos.

- **Identidad personal:** Los juegos son actividades totalmente vivenciales, donde es necesario el respeto hacia las diferentes personalidades, así mismo a través de los juegos hemos de aprender a aceptar a los demás con sus virtudes y sus defectos, donde cada uno será libre de encauzar las diferentes acciones y tener sentimientos diversos. Por todo ello, la tolerancia, la sinceridad, la seguridad y el respeto hacia uno mismo y los demás son valores que deben estar muy presentes en los juegos.
- **Creatividad:** La posibilidad de poner en juego la creatividad de cada uno y del grupo, es algo que debe ser fundamentalmente en los juegos; más aún cuando estamos dentro de una sociedad (industrializada e informatizada) que limita enormemente la utilización de esta capacidad.
- **Participación:** Los juegos tienen que posibilitar la participación de todos los niños, los más dotados, los menos y los niños con necesidades educativas especiales, etc., procurando la integración y aceptación de todos.
- **Cooperación:** El objetivo principal ha de ser el de la diversión individual y colectiva, por ello, serán espacios donde el jugador viva una participación e integración plena y donde se fomenten las relaciones sociales.

B) Factores que se deben evitar en los juegos.

- **Eliminación:** Los juegos eliminatorios provocan la marginación de determinados niños, generalmente los menos dotados, que pasan a ser menos observadores del juego, en clara contradicción con la participación, que veníamos anteriormente como un factor primordial a tener presente en los juegos.
- **Discriminación sexual:** Tradicionalmente, han existido juegos que han sido practicados por un sexo determinado y no por otro (la goma elástica, las canicas, etc.), pero esto no sucede por el juego en sí, sino por las influencias socioculturales. En la actualidad, la sociedad va evolucionando hacia una equiparación e igualdad sexual, pero todavía queda mucho por recorrer, en esta y otras culturas, por ello los juegos no deben ser sexistas, sino todo lo contrario, favorecer la igualdad de oportunidades (participación, adquisición de experiencias, desempeño de roles, etc).
- **Dirección autoritaria:** Normalmente los juegos son propuestos o dirigidos por el profesor, algún adulto u otro niño; pero esta actuación no debe ser autoritaria, ni sistemáticamente realizada por los mismos (el profesor, etc.), hay que dar posibilidades a todos par que propongan y dirijan los juegos.

(Palacios ,1994)

2.3. INTELIGENCIA EMOCIONAL.

2.3.1 Definición.

A) Definición de Inteligencia.

Santrock (2002), cita a los siguientes autores que definieron a la inteligencia como:

Según Howard Gardner: "La inteligencia es la capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean valiosos en una o más culturas".

Así mismo, David Wechsler: "La inteligencia es la capacidad global de actuar con un propósito, de pensar racionalmente y de enfrentarse de manera efectiva con el ambiente.

Por otro lado, Binet nos dice que: "La inteligencia es la capacidad general que posee el individuo para ajustar conscientemente su pensamiento a nuevas y cambiantes exigencias, aplicando y adaptando a las cosas y a los hechos concretos las nociones abstractas y generales".

B) Definición de Emoción.

Daniel Goleman (autor de la famosa obra "La Inteligencia Emocional), citado por Chiroque & Rodriguez (1999) 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. "

Por otro lado; Campos, Saarni y colaboradores (2006); citados por Santrock (2001) definen las emociones como:

“Sentimiento o afecto que surge cuando una persona se encuentra en cierto estado o interacción importante para ella. La emoción se caracteriza por comportamientos que reflejan el estado placentero o displacentero en que se encuentra, o la transacción que está experimentando.”

C) Definición de Inteligencia Emocional.

El concepto de Inteligencia Emocional fue creado originalmente por Peter Salovey y John Mayer.

Salovey & Mayer (1990), citado por Santrock (2002) sostienen que:

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

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

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

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

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

2.3.2 Componentes de inteligencia emocional.

Martin & Boeck (2007); identifican cinco capacidades o componentes emocionales:

- **Reconocer las propias emociones:**

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

- **Saber manejar las propias emociones:**

Emociones como el miedo, la ira o la tristeza son mecanismos de supervivencia que forman parte de nuestro bagaje básico emocional. No podemos elegir nuestras propias emociones. No se puede simplemente desconectar o evitar. Pero está en nuestro poder conducir nuestras reacciones emocionales. Lo que hagamos con nuestras emociones, el hecho de manejarlas de forma inteligente, depende de la inteligencia emocional.

- **Utilizar el potencial existente:**

“Un 10 por 100 de inspiración, un 90 por 100 de esfuerzo”; esta sentencia popular da en el clavo: un elevado cociente intelectual, por sí solo, no nos convierte ni en el primero de la clase, ni en Premio Nobel. Los verdaderos buenos resultados requieren cualidades como la perseverancia, disfrutar aprendiendo, tener confianza en uno mismo y ser capaz de sobreponerse a las derrotas.

- **Reconocer las emociones en los demás:**

Los estudios sobre la comunicación parten de la base de que alrededor del 90 por 100 de la comunicación emocional se produce sin palabras. La

empatía ante otras personas requiere la predisposición a admitir las emociones, escuchar con concentración y ser capaz también de comprender pensamientos y sentimientos que no se hayan expresado verbalmente.

- **Crear relaciones sociales:**

En todo contacto con otras personas entran en juego las capacidades sociales: en el trato con los clientes, en la discusión con la pareja. Que tengamos un trato satisfactorio con las demás personas depende, entre otras cosas, de nuestra capacidad de crear y cultivar las relaciones, de reconocer los conflictos y solucionarlos, de encontrar el tono adecuado y de percibir los estados de ánimo del interlocutor.

(Salovey & Mayer ,1990)

2.3.3 Habilidades de la Inteligencia Emocional

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

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

INTELIGENCIA Intrapersonal: Pertenece 3 habilidades:

- **Conciencia en uno mismo:**

Es la capacidad de reconocer y entender en uno mismo las propias fortalezas, debilidades, estados de ánimo, emociones e impulsos, así como el efecto que éstos tienen sobre los demás y sobre el trabajo. Esta competencia se manifiesta en personas con habilidades para juzgarse a sí mismas de forma realista, que son conscientes de sus propias limitaciones y admiten con sinceridad sus errores, que son sensibles al aprendizaje y que poseen un alto grado de auto-confianza.

- **Autorregulación o control de sí mismo:**

Es la habilidad de controlar nuestras propias emociones e impulsos para adecuarlos a un objetivo, de responsabilizarse de los propios actos, de pensar antes de actuar y de evitar los juicios prematuros. Las personas que poseen esta competencia son sinceras e íntegras, controlan el estrés y la ansiedad ante situaciones comprometidas y son flexibles ante los cambios o las nuevas ideas.

- **Auto-motivación:**

Es la habilidad de estar en un estado de continua búsqueda y persistencia en la consecución de los objetivos, habiendo frente a los problemas y encontrando soluciones. Esta competencia se manifiesta en las personas que muestran un gran entusiasmo por su trabajo y por el logro de las metas por encima de la simple recompensa económica, con un alto grado de iniciativa y compromiso, y con gran capacidad optimista en la consecución de sus objetivos.

INTELIGENCIA Interpersonal: Compuestas 2 habilidades:

- **Empatía:**

Es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, y responder correctamente a sus reacciones emocionales. Las personas empáticas son aquellas capaces de escuchar a los demás y entender sus problemas y motivaciones, que normalmente tienen mucha popularidad y reconocimiento social, que se anticipan a las necesidades de los demás y que aprovechan las oportunidades que les ofrecen otras personas.

- **Habilidades sociales:**

Es el talento en el manejo de las relaciones con los demás, en saber persuadir e influenciar a los demás. Quienes poseen habilidades sociales son excelentes negociadores, tienen una gran capacidad para liderar grupos y para dirigir cambios, y son capaces de trabajar colaborando en un equipo.

2.3.4 Emociones básicas del ser humano.

Según Ekman citado por Chiroque y Roríguez (1999); son seis las emociones básicas del ser humano: ira, temor, tristeza, disgusto, felicidad y sorpresa. Sin embargo siguiendo a Daniel Goleman encuentra ocho emociones básicas que se subdividen en verdaderas familias de emociones y pueden generar diversidad de combinaciones. Tenemos el siguiente cuadro:

Emociones básicas	Familias emocionales
IRA	Furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, animosidad, fastidio, irritabilidad, hostilidad y tal vez en el extremo, violencia y odio patológico.
TRISTEZA	Congoja, pesar, melancolía, pesimismo, pena, autocompasión, soledad, batimiento, desesperación y en casos patológicos, depresión grave.
TEMOR	Ansiedad, nerviosismo, preocupación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror y, en un nivel psicopatológico, fobia y pánico.
PLACER	Felicidad, alegría, alivio, contento, dicha, deleite, diversión, orgullo, placer sensual, estremecimiento, embeleso, gratificación, euforia, éxtasis y en el extremo, manía.
AMOR	Aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración.
SORPRESA	Conmoción, asombro, desconcierto.
DISGUSTO	Desprecio, aborrecimiento, aversión, disgusto, repulsión.
VERGUENZA	Culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación y contricción.

2.3.5 Rasgos característicos de las emociones de los niños

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

- **Las emociones son intensas.**

Los niños pequeños responden con la misma intensidad a un evento trivial que una situación grave. Incluso los preadolescentes reaccionan con emociones intensas a lo que a los adultos les parecen frustraciones triviales.

- **Las emociones aparecen con frecuencia.**

Los niños presentan sus emociones con frecuencia. Conforme aumenta su edad y descubren que las explosiones emocionales provocan desaprobación o castigos, aprenden a adaptarse a las situaciones que provocan emociones. Pueden dominar sus explosiones emotivas o reaccionar de una manera más aceptable.

- **Las emociones son transitorias.**

El paso rápido de los niños pequeños de la tierra a las lágrimas, de la ira a las sonrisas, o de los celos al afecto, se atribuye a tres factores: la desaparición de las emociones acumuladas, mediante expresiones libres, la falta de una comprensión completa de la situación por su madurez intelectual y su experiencia limitada, y el plazo breve de atención, que hace posible distraer al niño con facilidad. Al aumentar la edad del niño, sus emociones se van haciendo más persistentes.

- **Las respuestas reflejan la individualidad**

En todos los recién nacidos, el patrón de respuesta es similar. Gradualmente, conforme se dejan sentir las influencias del aprendizaje y el ambiente se individualiza la conducta que acompaña a las distintas emociones. Un niño huira de la habitación cuando se sienta asustado, otro llorará y otro más se ocultará detrás de una persona o un mueble.

- **Cambio en la intensidad de las emociones**

Las emociones que son muy poderosas a ciertas edades, se desvanecen cuando los niños crecen, mientras que otras, anteriormente débiles, se hacen más fuertes, estas variaciones se deben, en parte al desarrollo intelectual del niño y, en parte, a cambio de intereses y valores.

- **Las emociones se pueden detectar mediante síntomas conductuales**

Los niños pueden no demostrar sus reacciones emocionales en forma directa; pero lo harán indirectamente mediante inquietud, las fantasías, el llanto, las dificultades en el habla y los modales nerviosos, tales como: morderse las uñas y chuparse el dedo.

(Hurlock ,1991)

CAPÍTULO III
MARCO
METODOLÓGICO

3.1 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.

En esta investigación se utilizó el método experimental.

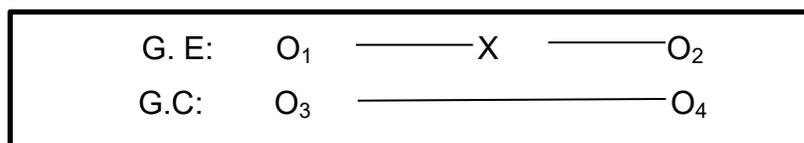
Según Carrasco, S. (2006), afirma que “El método experimental, se emplea para investigaciones de carácter experimental, es decir, en aquellas donde se manipulan intencionalmente las variables independientes para ver sus efectos en las variables dependientes, bajo el control del investigador y en la que hay un grupo de control y un grupo experimental”.

Por ello, en este caso se manipuló intencionalmente la variable independiente, aplicando al objeto de estudio un programa de juegos tradicionales para ver sus efectos en las variable dependiente que es el desarrollo de la inteligencia emocional, bajo el control del investigador y en la que hay un grupo de control (niños de 5 años del aula amarilla) y un grupo experimental (niños de 5 años del aula lila).

3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.

Considerando a Carrasco, S. (2006), el presente informe de investigación pertenece al grupo de los diseños cuasi experimentales, ya que se aplicó una pre-prueba al a los niños de 5 años del aula lila que es el grupo experimental y al aula de 5 años del aula amarilla que es el grupo de control. Luego se aplicó el programa de Juegos tradicionales al grupo experimental. Finalmente se aplicó la pos-prueba a ambos grupos con el propósito de medir los efectos de dicho programa de actividades sobre el desarrollo de la Inteligencia Emocional; en donde se analizó, procesó y valoró los datos obtenidos.

Gráfico del diseño:



Donde:

G.E= Niños de 5 años del aula Lila.

G.C = Niños de 5 años del aula Amarilla.

O₁y O₃ = Pre-prueba.

X= Aplicación del Programa Juegos tradicionales.

O₂y O₄ = Post-prueba.

3.3 POBLACION Y MUESTRA.

3.3.1 Población muestral:

El presente informe de investigación tuvo como campo de estudio la I.E N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, que tiene una población total de 40 niños de 5 años, teniendo como muestra:

Niños de 5 años de la I.E N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote.	
AULA	N° DE NIÑOS
Lila (Grupo experimental)	20
Amarilla (grupo de control)	20
TOTAL	40

FUENTE: Nóminas de matrícula, 2016.

3.4 VARIABLES

Variable Independiente: Programa de juegos tradicionales.

Variable Dependiente: Inteligencia Emocional.

3.4.1 Definición Conceptual:

- **Programa de juego tradicionales:**

El programa de juegos tradicionales es el conjunto de actividades planificadas sistemáticamente; juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos: de niños mayores a niños pequeños que conlleva a que surjan la colaboración entre iguales e implica relaciones sociales e individuales, que permite orientar a la docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr como es el desarrollo significativo de la Inteligencia Emocional en los niños, utilizando estrategias y recursos a emplear con este fin.

- **La Inteligencia Emocional:**

Es la capacidad para reconocer sentimientos en sí mismo y en otros, siendo hábil para gerenciarlos al trabajar en otros.

3.4.2 Definición Operacional:

- Programa de juegos tradicionales

El programa de juegos tradicionales es el conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que conlleva a desarrollar la Identidad personal donde es necesario el respeto hacia las diferentes personalidades; a ser creativos, a participar activamente procurando la integración y aceptación de todos y la cooperación fomentando las relaciones sociales.

- La Inteligencia emocional.

Es la capacidad de percibir y expresar emociones de manera precisa y adaptativa, el cual Goleman la clasifica en dos áreas: La Inteligencia Intrapersonal: conciencia en uno mismo, autorregulación o control de sí mismo y auto-motivación; y la Inteligencia Interpersonal: desarrolla la empatía y las habilidades sociales.

3.5 TECNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCION

3.5.1 Técnica

Observación: Consistió en un examen atento de los diferentes aspectos de un fenómeno, con el propósito de estudiar sus características dentro del medio en que se desenvuelve. La observación constituye una fuente que debe ser más utilizada. Esta Técnica se empleó en forma permanente antes, durante y después de la aplicación del programa de juegos tradicionales.

3.5.2 Instrumentos

Escala valorativa (Pre y Post-test):

En el Pre- Test y la Post-test se utilizó la escala valorativa, que fue aplicado a través de una actividad de juego libre, este test estuvo conformado por 27 ítems que recogieron información antes y después de la aplicación del programa de juegos tradicionales a los niños, que ha sido elaborado por la autora.

3.6 HIPÓTESIS

3.6.1 Hipótesis Alternativa

La aplicación del programa de juegos tradicionales desarrollará significativamente la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016.

3.6.2 Hipótesis Nula

La aplicación del programa de juegos tradicionales no desarrollará la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016.

3.7 MÉTODO DE ANALISIS Y PROCESAMIENTO ESTADISTICO

Se utilizó el método inferencial y estadístico.

Asimismo, para el siguiente procesamiento estadístico de esta investigación se utilizará las siguientes medidas estadísticas:

- MEDIA ARITMETICA:

$$\bar{X} = \frac{\sum fi}{N}$$

Donde:

\bar{X} : Media aritmética.

fi: Frecuencias absolutas simples.

N: Total de datos.

- DESVIACIÓN ESTÁNDAR:

$$S_x = \sqrt{\frac{\sum X_i^2 - n\bar{X}^2}{n-1}}$$

Donde:

Sx: Desviación Estándar.

Xi: valores de una variable.

N: Total de datos.

\bar{X} : Media aritmética.

- COEFICIENTE DE VARIACIÓN:

$$C.V = \frac{S_x}{\bar{X}} \times 100$$

Donde:

C.V: Coeficiente de Variación.

Sx: Desviación Estándar.

\bar{X} : Media aritmética.

- PRUEBA DE T-STUDENT:

El estadístico de prueba usado para determinar la diferencia entre las medias poblacionales se basa en la diferencia entre las medias muestrales, este estadístico sigue una distribución normal estándar para muestras suficientemente grandes.

La prueba Z para la diferencia entre dos medias es la siguiente:

$$Z = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{\frac{\sigma_1^2}{n_1} + \frac{\sigma_2^2}{n_2}}}$$

En la mayoría de casos no se conoce la varianza o las desviaciones estándar de las poblaciones, la única información que podemos obtener se relaciona con las medias muestrales.

Si se hace la suposición que las que las muestras se obtienen de manera aleatoria e independiente a partir de poblaciones respectivas que tienen distribución normal y las varianzas son iguales es decir, se puede usar una prueba "t" de varianzas combinadas, para determinar si existe diferencias significativas entre las medias de las dos poblaciones.

Se debe probar la hipótesis nula de que no hay diferencias entre las medias de las dos poblaciones.

$$\begin{aligned} H_0: \mu_1 &= \mu_2 && \text{o lo mismo que } \mu_1 - \mu_2 = 0 \\ H_1: \mu_1 &\neq \mu_2 && \text{o lo mismo que } \mu_1 - \mu_2 \neq 0 \end{aligned}$$

Se usa el estadístico de prueba t de varianzas combinadas para probar la diferencia entre medias.

$$t = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2) - (\mu_1 - \mu_2)}{\sqrt{S_p^2 \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Donde:

$$S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 - 1) + (n_2 - 1)}$$

S_p^2 Es la varianza combinada

El estadístico de prueba t sigue una distribución t con $n_1 + n_2 - 2$ Grados de libertad para un nivel de significancia α dado.

-VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Para su validez se sometió El instrumento “Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016” elaborado por Alva Lázaro Yscela y Javier Rojas Jenny; modificado a juicio de expertos según los objetivos establecidos.

-CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO:

La confiabilidad se obtuvo a través de la prueba del coeficiente de Alfa de Cronbach:

El método de consistencia interna basado en el alfa de Cronbach permite estimar la fiabilidad de un instrumento de medida a través de un conjunto de ítems que se espera que midan el mismo constructo o dimensión teórica. La validez de un instrumento se refiere al grado en que el instrumento mide aquello que pretende medir. Y la fiabilidad de la consistencia interna del instrumento se puede estimar con el alfa de Cronbach. La medida de la fiabilidad mediante el alfa de Cronbach asume que los ítems (medidos en escala tipo Likert) miden un mismo constructo y que están altamente correlacionados (Welch & Comer, 1988). Cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados. La fiabilidad de la escala debe obtenerse siempre con los datos de cada muestra para garantizar la medida fiable del constructo en la muestra concreta de investigación:

Como criterio general, George y Mallery (2003, p. 231) sugieren las recomendaciones siguientes para evaluar los coeficientes de alfa de Cronbach:

- Coeficiente alfa >.9 es excelente
- Coeficiente alfa >.8 es bueno
- Coeficiente alfa >.7 es aceptable
- Coeficiente alfa >.6 es cuestionable
- Coeficiente alfa >.5 es pobre - Coeficiente alfa

Dentro de esta categoría de coeficientes, Alfa de Cronbach es, sin duda, el más ampliamente utilizado por los investigadores. Alfa estima el límite inferior del coeficiente de fiabilidad y se expresa como:

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_{sum}^2} \right)$$

Donde:

K es el número de ítems de la prueba, S_i^2 es la varianza de los ítems (desde 1...i) y S_{sum}^2 es la varianza de la prueba total. El coeficiente mide la fiabilidad del test en función de dos términos: el número de ítems (o longitud de la prueba) y la proporción de varianza total de la prueba debida a la covarianza entre sus partes (ítems). Ello significa que la fiabilidad depende de la longitud de la prueba y de la covarianza entre sus ítems.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS
Y
DISCUSIONES

4.1 TABLAS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE PRE-TEST EN EL GRUPO DE CONTROL Y EXPERIMENTAL

Tabla1: MEDIDAS ESTADISTICAS DEL GRUPO PRE TEST

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
GC	GE		GC	GE	GC	GE
39.25	37.45	-1.8	5.884	5.246	14.99%	14.01%

En la Tabla 1 se observa que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes en la inteligencia emocional, en el grupo control es 39,25; en cambio en el grupo experimental su puntaje medio es 37,45. Esto determina una diferencia de -1.8 puntos favorables al grupo experimental. Por otro lado, se observa también que los puntajes obtenidos por los estudiantes del grupo experimental presentan una dispersión moderada (14,01%) más estable que en el grupo control (14.99%).

Tabla 2:

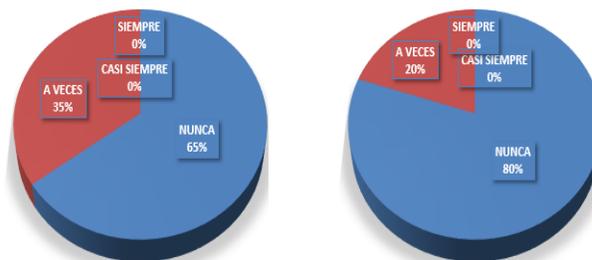
NIVEL DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1563 “CRISTO REY AMIGO DE LOS NIÑOS” EN EL GRUPO CONTROL Y SESIONES ANTES DE APLICAR EL PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES.

PRE TEST					
NIVELES	PUNTAJE	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
BAJA	[0 – 20]	13	65.00%	16	80.00%
MODERADA	[21 – 40]	7	35.00%	4	20.00%
ALTA	[41 – 60]	0	0.00%	0	0.00%
MUY ALTA	[61 – 81]	0	0.00%	0	0.00%
Total		20	100,0	20	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”.

En la Tabla 2, se visualiza que, los estudiantes del grupo control en el pre test mostraron mayormente nivel de inteligencia emocional baja y moderada con 65% y 35% respectivamente, sin embargo en el promedio de las sesiones del grupo experimental el nivel de inteligencia emocional fue de nivel baja con 80,0% del total de participantes en el estudio y de nivel moderada con 20,0%.

Nunca: Baja frecuencia de actitudes características de I.E.
A veces: Moderada frecuencia de actitudes características de I.E
Casi Siempre: Alta frecuencia de actitudes características de I.E
Siempre: Muy alta frecuencia de actitudes características de I.E



4.2 TABLA DE RESULTADOS OBTENIDO EN LA PRUEBA DE POST-TEST TRAS LA APLICACION DEL PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

Objetivo Específico: Demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional de los niños y niñas de 5 años del grupo experimental de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, 2016; mediante la aplicación de la prueba de post-test.

Tabla 3: MEDIDAS ESTADISTICAS DEL GRUPO POST TEST

Media		Diferencia	Desviación estándar		Coeficiente de Variación	
GC	GE		GC	GE	GC	GE
39.35	45.1	5.75	4.848	3.523	12.32%	7.81%

En la Tabla 3 se observa que el puntaje medio alcanzado por los estudiantes en la inteligencia emocional, en el grupo control es 39.35; en cambio en las sesiones del grupo experimental, su puntaje medio es 45.1. Esto determina una diferencia de 21,62 puntos favorable al promedio de las sesiones del grupo experimental. Por otro lado, se observa también que el puntaje promedio de las sesiones obtenidos por los estudiantes del grupo experimental presento una dispersión relativa (12.32%) más estable que en el grupo control (7.81%), esto manifiesta que el programa aplicado a causado efecto.

Tabla 4:

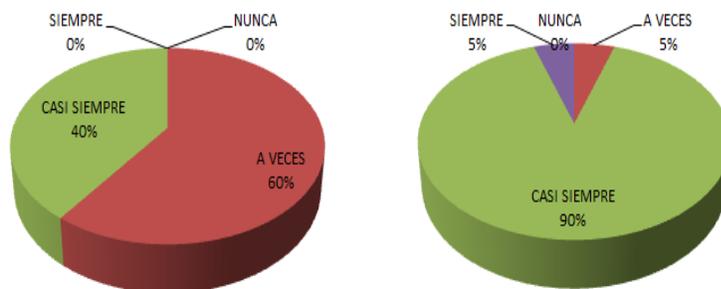
NIVEL DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1563 “CRISTO REY AMIGO DE LOS NIÑOS” EN EL GRUPO CONTROL Y SESIONES DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES.

POST TEST					
NIVELES	PUNTAJE	GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
BAJA	[0 – 20]	0	0.00%	0	0.00%
MODERADA	[21 – 40]	12	60.00%	1	5.00%
ALTA	[41 – 60]	8	40.00%	18	90.00%
MUY ALTA	[61 – 81]	0	0.00%	1	5.00%
Total		20	100,0	20	100,0

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”.

En la Tabla 4, se visualiza que, los estudiantes del grupo control en el pos test mostraron mayormente nivel de inteligencia emocional moderada y alta con 60% y 40% respectivamente, sin embargo, en el promedio de las sesiones del grupo experimental el nivel de inteligencia emocional fue de nivel moderada con 5.0% del total de participantes en el estudio y de nivel alta con 90,0%, y un nivel muy alta del 5.0%

Nunca: Baja frecuencia de actitudes características de I.E.
A veces: Moderada frecuencia de actitudes características de I.E
Casi Siempre: Alta frecuencia de actitudes características de I.E
Siempre: Muy alta frecuencia de actitudes características de I.E



4.3 CÁLCULOS HALLADOS EN EL PRE Y POST-TEST DE LA I. EMOCIONAL

Tabla5:

NIVEL DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1563 “CRISTO REY AMIGO DE LOS NIÑOS”; ANTES Y DESPUÉS DE APLICAR EL PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES.

NIVELES	PUNTAJE	PRE TEST				POS TEST			
		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL	
		Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
BAJA	[0 – 20]	13	65,0	16	80,0	0	0,0	0	0,0
MODERADA	[21 – 40]	7	35,0	4	20,0	12	60,0	1	5,0
ALTA	[41 – 60]	0	0,0	0	0,0	8	40,0	18	90,0
MUY ALTA	[61 – 81]	0	0,0	0	0,0	0	0,0	1	5,0
<u>Total</u>		<u>20</u>	<u>100,0</u>	<u>20</u>	<u>100,0</u>	<u>20</u>	<u>100,0</u>	<u>20</u>	<u>100,0</u>

Fuente: Cuestionario aplicado a los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”.

- En la Tabla 5, se observa que, los estudiantes del grupo de control en la prueba de pre-test mostraron mayormente una baja y moderada I.E con 65% y 35% respectivamente; mientras que los estudiantes del grupo experimental fue de 80% y 20% en los mismos niveles.
- En el pos test se ha determinado que los estudiantes del grupo control mostraron mayor presencia con nivel de inteligencia emocional baja respecto del grupo experimental, pues del 40,0% que presentaron este nivel en el grupo control se redujo al 15% en el grupo experimental.
- En el pos test los estudiantes del grupo control mostraron menor presencia con nivel de inteligencia emocional moderada respecto del grupo experimental, efectivamente del 12% que presentaron este nivel en el grupo control bajo al 5.0% en el grupo experimental.
- En el pos test los estudiantes del grupo control mostraron menor presencia con nivel de inteligencia emocional alta respecto del grupo experimental, pues del 40.0% que presentaron este nivel en el grupo control se incrementó al 50,0% en el grupo experimental.
- En el pos test los estudiantes del grupo control mostraron menor presencia con nivel de inteligencia emocional muy alta respecto del grupo experimental, pues del 0,0% que presentaron este nivel en el grupo control se incrementó al 5.0% en el grupo experimental.
- Antes de la aplicación del programa, los estudiantes del grupo control y experimental mayormente presentaron inteligencia emocional de nivel baja (Nunca) y promedio (A veces), sin embargo, cuando se aplica el programa los estudiantes del grupo experimental mayormente alcanzaron inteligencia emocional alta (Casi siempre).

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES

1. La aplicación del programa de juegos tradicionales influye significativamente en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”, alcanzando un 95% de Nivel de confianza; haciendo uso del método estadístico del T-student; dando como grado de significatividad $p=0,025$ siendo ($p<0.05$); demostrando la aceptación de la hipótesis alternativa.
2. Antes de iniciar el programa de juegos tradicionales, el grupo control y experimental, se encontraron en un nivel baja y moderada Inteligencia Emocional con un 35% y 20% respectivamente; por lo tanto no se muestra ningún nivel de Alta ni Muy Alta Inteligencia Emocional.
3. Tras la aplicación del programa de juegos tradicionales se pudo apreciar que el Grupo Experimental alcanzó un alto porcentaje de 90% en el nivel de Alta I.E; mientras que el Grupo de Control, quienes no recibieron algún tipo de estímulo; se ha incrementado porcentaje de 60% en el nivel Moderada Inteligencia Emocional; respectivamente.
4. Podemos ver que el Grupo de Control y Grupo Experimental; en la prueba de Pre-test se encontraban en un 35% y 20% respectivamente en el nivel de Moderada de Inteligencia Emocional. Caso contrario ocurre un incremento en el Grupo de Post test ya que los niveles son Alta y Muy Alta Inteligencia Emocional respectivamente; reportando un 90% para el nivel de “Casi siempre”; significando que se encuentran en un Alto nivel de Inteligencia Emocional. Por ello, se haya una diferencia muy elevada, significando que la metodología es buena para aplicar el programa de juegos tradicionales.

6.2 RECOMENDACIONES

1. Las docentes del nivel inicial deben aplicar los Juegos tradicionales en niños de pre escolar; como estrategia metodológica para desarrollar la inteligencia emocional de los niños porque favorece en su desarrollo integral.
2. Las docentes deben estar debidamente capacitadas para evaluar las emociones de los niños, teniendo en cuenta que el uso de materiales educativos a utilizar deben ser asertivos para valorar y desarrollar las emociones.
3. El programa de Juegos Tradicionales, será una herramienta efectiva para desarrollar también la socialización o la Identidad cultural en los niños; teniendo en cuenta como repertorio de juegos: Alé Limón, el lobo feroz, la gallinita ciega, mama yuca, el teléfono malogrado, entre otros juegos tradicionales significativos para el desarrollo de la Inteligencia Emocional.

CAPÍTULO VII
REFERENCIAS
BIBLIOGRÁFICAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Constance, K., Rheta De, V.(2000). *La teoría de Piaget y la educación preescolar*. Aprendizaje Visor.
- Doris Martin y Karin Boeck (2007).*Qué es Inteligencia Emocional. Cómo lograr que las emociones determinen nuestro triunfo en todos los ámbitos de la vida*. (9ª. Ed.) España: EDAF Editorial.
- Hurlock, B (1991). *Desarrollo del Niño* (6ª.ed.). Mexico, DF, McGraw-Hill Editorial
- Moreno, J. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Aljibe, Editorial.
- Morrison, G. (2001) *El nuevo mundo de la educación durante la primera infancia, Educación Preescolar* (pp.240-249). Pearson Prentice Hall.
- Santrock, J. (2002) *Desarrollo Infantil* (Onceava ed.). México,DF: Mc Graw Hill.
- Santrock, J. (2001) *Desarrollo Infantil* (Undécima ed.). México,DF: Mc Graw Hill.

REFERENCIAS DE TRABAJOS DE INVESTIGACION

- Abanto, A. & Álamo, M. (2006) Juegos Cooperativos para superar el egocentrismo en niños de 4 años en la Cuna Jardín Municipal “Cruz de Paz”.
- Agreda, O. & Meza, R. (2004). Estrategias metodológicas basada en el Juego, para el aprendizaje de nociones espaciales del Área de Lógico Matemático, en niños de 5 años del Jardín de niños N° 1570 de la Urb. El Pacífico en el distrito de Nuevo Chimbote.
- Alerta (2006). Eficacia de la aplicación de juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de edad, sección B de la Institución Educativa Inicial N° 274 de Laykakota, del departamento de Puno.
- Alva, Y. & Javier, J. (2004). Aplicación de módulos de aprendizaje para desarrollar la Inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años del C.E.I N°1534 Huanchaquito-Chimbote.
- Arias Á. & Calderón D. (2013). Los juegos infantiles en los niños de 3 a 5 años de la I.E.P Gran Mariscal Luis José de Orbegoso.
- Bazán, J. (2012). La Inteligencia emocional y su relación con el nivel del logro en el área de personal social de las niñas y niños de 5 años del Jardín de Niños N° 215, Trujillo.
- Benites, M., Cruzado, K., Rodríguez, K. & Villavicencio, R. (2001). Aplicación de juegos para el desarrollo de capacidades del Área Lógico Matemática con niños y niñas de 5 años.
- Blas, A. (2005). *Desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños de 5 años de edad*. Trabajo monográfico para obtener el título profesional de

Licenciado en Educación Inicial, Escuela de Educación Inicial, Universidad Nacional del Santa, Chimbote, Perú.

- Calayatud, M. & Calayatud M. (2006). El juego y su importancia en el desarrollo integral del niño de 5 años en las Instituciones Educativas estatales de Educación Inicial – Chimbote.
- Chumpi S. (2012). Evaluación de juegos tradicionales infantiles de la Cultura Shuar para niñas y niños de 5 años de Educación Básica, de la escuela Ciudad de Macas de la comunidad de Guadalupe.
- Colchado, I. & Lázaro, C. (2012). Juegos en la enseñanza de los Números y Relaciones con niños de 5 años en las Instituciones Educativas de la Urb. 21 de Abril-Chimbote.
- Llaque (2008). Programa de educación emocional para el desarrollo de convivencia dentro del aula en niños y niñas de 4 años de edad en el Centro Educativo Inicial n°315 de Nuevo Chimbote.
- Ortecho, L. & Quijano M. (2011). Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo emocional de los niños de 4 años del J.N. 207 “Alfredo Pinillos Goicochea”.
- Parra, M. (2010). El rescate de los juegos tradicionales para el fortalecimiento de la Identidad Regional.
- Quijano, A. & González A. (2013). La Inteligencia Emocional como herramienta pedagógica en el preescolar.
- Taboada, M. & Vilcano, R. (2010). Influencia de los juegos infantiles en el desarrollo del Esquema Corporal en los niños de 5 años del Colegio Parroquial Particular Raimondi-Chimbote.

REFERENCIAS ELECTRONICAS

- Bisquerra. (2012) Recuperado el 31 de Diciembre del 2014:
<https://escuelaconcerebro.wordpress.com/tag/inteligencia-emocional/>
- Cuesta. M., Muñoz. S., Sobrino. T. y Mozos. G. (2013) Tipología del Juego: Jean Piaget. Recuperado el 31 de Diciembre de 2014 de
<http://juegoinfantil.wordpress.com/2013/03/20/tipologia-del-juego-jean-piaget/#>
- Psicólogos. Net. (2007). Definición de programa. Recuperado el 31 de Diciembre de 2014 de
<http://www.psicopedagogia.com/definicion/programa%20educativo#>
- Dueñas. (2015). Recuperado el 31 de Diciembre del 2014:
<http://www.efesalud.com/noticias/ninos-gestores-de-su-inteligencia-emocional/>
- *El juego en el desarrollo infantil Unidad 2*. McGraw-Hill. Recuperado el 02 de Noviembre de 2014, de <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Galego. (2012). Recuperado el 31 de Diciembre del 2014:
<http://noticias.universia.es/vidauniversitaria/noticia/2014/05/13/1096434/galego-inteligencia-emocional-clave-educacion-ninos-adolescentes.html#>

- Polonio, B; Castellanos, M y Moldes, I (2008) Terapia Ocupacional en la Infancia (III). Madrid: Editorial Médica Panamericana. Recuperado el 13 de Noviembre del 2015, de <https://books.google.com.pe/books?id=c2PAnFdDcSgC&pg=PA66&lpg=PA66&dq=enfoque+sociocultural+del+juego+infantil&source=bl&ots=UsdJeyzuNb&sig=PD7BEAtM6X1qM-MFLY2VEYdRLHg&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiJ2Iboi9LJAhVEJCYKHa6WDxgQ6AEISTAJ#v=onepage&q=enfoque%20sociocultural%20del%20juego%20infantil&f=false>
- Programa educativo (2008). Área de Programas Educativos de Palencia. Recuperado el 31 de Diciembre de 2014 de <http://www.apepalen.cyl.com/descripcion.htm>
- UNICEF. (2005). Recuperado el 15 de Abril de 2016: http://www.unicef.org/spanish/crc/index_30167.htmlhttp://www.unicef.org/spanish/crc/index_30167.html

ANEXOS

I. MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO	PROBLEMA GENERAL Y ESPECÍFICOS	OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS GENERAL Y ESPECÍFICAS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO
<p>“Aplicación de un programa de Juegos tradicionales es para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016”</p>	<p>¿Qué grado de significatividad va a tener la aplicación de un programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016?</p>	<p>Objetivo General:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, 2016. <p>Objetivos Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el nivel de Inteligencia Emocional del grupo de control y experimental de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” ” –Nuevo Chimbote; a través de la aplicación de la prueba de pre-test. • Aplicar el programa de Juegos Tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional de los niños y niñas de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, 2016. • Comparar la inteligencia emocional de los niños de 5 años de Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” del grupo de control y experimental después de la aplicación del programa. • Demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional de los niños y niñas de 5 años del grupo experimental de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” – Nuevo Chimbote, 2016; mediante la aplicación de la prueba de post-test. 	<p>Hipótesis Alternativa</p> <p>La aplicación del programa de juegos tradicionales desarrollará significativamente la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, 2016.</p> <p>Hipótesis Nula</p> <p>La aplicación del programa de juegos tradicionales no desarrollará significativamente la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños” –Nuevo Chimbote, 2016.</p>	<p>Vi = V2</p> <p>Programa de Juegos Tradicionales</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identidad personal -Creatividad -Participación -Cooperación <p>Vd = V2</p> <p>Inteligencia Emocional</p> <p>Indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conciencia en sí mismo - Autocontrol - Automotivación - Empatía - Habilidades sociales 	<p>Investigación explicativa</p>	<p>Métodos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analógico <p>Técnicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación <p>De recolección de datos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escalas valorativas 	<p>Población muestral:</p> <p>40 niños</p>

II. CUADRO DE OPERALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	ITEMS	INDICADORES
VI: Programa de Juegos Tradicionales	<p>El programa de juegos tradicionales es el conjunto de actividades planificadas sistemáticamente; juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación, casi siempre de forma oral. De padres a hijos y de hijos a nietos: de niños mayores a niños pequeños que conlleva a que surjan las reglas y la colaboración entre iguales e implica relaciones sociales e individuales, que permite orientar a la docente en su práctica con respecto a los objetivos a lograr como es el desarrollo significativo de la Inteligencia Emocional en los niños, utilizando estrategias y recursos a emplear con este fin.</p>	<p>El programa de juegos tradicionales es el conjunto de actividades planificadas sistemáticamente, que conlleva a desarrollar la Identidad personal donde es necesario el respeto hacia las diferentes personalidades; a ser creativos, a participar activamente procurando la integración y aceptación de todos y la cooperación fomentando las relaciones sociales.</p>	Identidad personal		<ul style="list-style-type: none"> • Respeto las opiniones de sus compañeros • Acepta las limitaciones de los demás. • Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos.
			Creatividad		<ul style="list-style-type: none"> • Crea reglas en el juego de forma espontánea • Propone creativamente nombres a un juego • Nombra las reglas del juego con claridad • Propone espontáneamente juegos
			Participación		<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con los demás activamente • Discrimina a sus compañeros • Se organiza para formar grupos. • Asume responsabilidades en el juego.
			Cooperación		<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con agrado su rol en el juego • Acepta los acuerdos tomados en grupo. • Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego. • Colabora con la maestra en el desarrollo del juego.

VD: Inteligencia Emocional	<p>La Inteligencia Emocional es la capacidad para reconocer sentimientos en sí mismo y en otros, siendo hábil para gerenciarlos al trabajar en otros.</p>	<p>La Inteligencia emocional es la capacidad de percibir y expresar emociones de manera precisa y adaptativa, el cual Goleman la clasifica en dos áreas: La Inteligencia Intrapersonal y la Inteligencia Interpersonal. En la Inteligencia Intrapersonal se encuentra el desarrollo de habilidades como la conciencia en uno mismo, autorregulación o control de sí mismo y automotivación. Por otro lado, en la Inteligencia Interpersonal desarrolla la Empatía y las habilidades sociales.</p>	Inteligencia Intrapersonal	Conciencia de sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> ● Evita el castigo portándose bien. ● Demuestra seguridad de lo que dice y hace. ● Demuestra satisfacción durante el juego ● Reacciona positivamente cuando alguien le corrige. ● Reconoce sus limitaciones al jugar. ● Acepta cuando las cosas le salen mal.
				Autorregulación o control de sí mismo	<ul style="list-style-type: none"> ● No expresa sus dificultades. ● Se aburre con facilidad. ● Demuestra su enojo reaccionando agresivamente. ● Se adapta fácilmente a nuevas situaciones. ● Comunica a la docente lo que le disgusta.
				Automotivación	<ul style="list-style-type: none"> ● Se pone triste fácilmente. ● Espera que la profesora le exija participar en el juego. ● Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego. ● Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego. ● Se avergüenza cuando lo elogian o animan.
			Inteligencia Interpersonal	Empatía	<ul style="list-style-type: none"> ● Anima a su amigo cuando está triste. ● Apoya a su amigo cuando necesita ayuda. ● Escucha la opinión de sus amigos. ● Evita burlas. ● Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros. ● Le agrada jugar con los demás.
				Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> ● Evita jugar solo. ● Es afectuoso y cariñoso con sus amigos. ● Intercambia ideas con sus amigos. ● Juega en armonía con sus compañeros. ● Demuestra alegría cuando comparte.

III. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
DE DATOS



PRE TEST

I) DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula : _____
 Nombre del niño : _____
 Fecha de observación : _____

II) ASPECTOS A OBSERVAR:

N°	CAPACIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Puntaje máximo
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO:						
1.	Evita el castigo portándose bien.	3	2	1	0	
2.	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.	3	2	1	0	
3.	Demuestra satisfacción durante el juego	3	2	1	0	
4.	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.	3	2	1	0	
5.	Reconoce sus limitaciones al jugar.	3	2	1	0	
6.	Acepta cuando las cosas le salen mal.	3	2	1	0	
AUTORREGULACIÓN:						
1.	No expresa sus dificultades.	3	2	1	0	
2.	Se aburre con facilidad.	3	2	1	0	
3.	Demuestra su enojo reaccionando agresivamente.	3	2	1	0	
4.	Se adapta fácilmente a nuevas situaciones.	3	2	1	0	
5.	Comunica a la docente lo que le disgusta.	3	2	1	0	
AUTOMOTIVACIÓN:						
1.	Se pone triste fácilmente.	3	2	1	0	
2.	Espera que la profesora le exija participar en el juego.	3	2	1	0	
3.	Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.	3	2	1	0	
4.	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.	3	2	1	0	
5.	Se avergüenza cuando lo elogian o animan.	3	2	1	0	
EMPATÍA:						
1.	Anima a su amigo cuando está triste.	3	2	1	0	
2.	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.	3	2	1	0	
3.	Escucha la opinión de sus amigos.	3	2	1	0	
4.	Evita burlas.	3	2	1	0	
5.	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros.	3	2	1	0	
6.	Le agrada jugar con los demás.	3	2	1	0	
HABILIDADES SOCIALES						
1.	Evita jugar solo.	3	2	1	0	
2.	Es afectuoso y cariñoso con sus amigos.	3	2	1	0	
3.	Intercambia ideas con sus amigos.	3	2	1	0	
4.	Juega en armonía con sus compañeros.	3	2	1	0	
5.	Demuestra alegría cuando comparte.	3	2	1	0	
TOTAL						

Instrumento adaptado de la Tesis titulada "Aplicación de módulos de aprendizaje para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años del C.E.I. N°1534, Huanchaquito-Chimbote 2004.

PUNTAJE:

I.E BAJA: (0-20)

I.E MODERADA: (21-40)

I.E ALTA: (41-60)

I.E MUY ALTA: (61-81)



POST TEST

I) DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula : _____
 Nombre del niño : _____
 Fecha de observación : _____

II) ASPECTOS A OBSERVAR:

N°	CAPACIDADES DE INTELIGENCIA EMOCIONAL	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Puntaje máximo
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO:						
1.	Evita el castigo portándose bien.	3	2	1	0	
2.	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.	3	2	1	0	
3.	Demuestra satisfacción durante el juego	3	2	1	0	
4.	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.	3	2	1	0	
5.	Reconoce sus limitaciones al jugar.	3	2	1	0	
6.	Acepta cuando las cosas le salen mal.	3	2	1	0	
AUTORREGULACIÓN:						
1.	No expresa sus dificultades.	3	2	1	0	
2.	Se aburre con facilidad.	3	2	1	0	
3.	Demuestra su enojo reaccionando agresivamente.	3	2	1	0	
4.	Se adapta fácilmente a nuevas situaciones.	3	2	1	0	
5.	Comunica a la docente lo que le disgusta.	3	2	1	0	
AUTOMOTIVACIÓN:						
1.	Se pone triste fácilmente.	3	2	1	0	
2.	Espera que la profesora le exija participar en el juego.	3	2	1	0	
3.	Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.	3	2	1	0	
4.	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.	3	2	1	0	
5.	Se avergüenza cuando lo elogian o animan.	3	2	1	0	
EMPATÍA:						
1.	Anima a su amigo cuando está triste.	3	2	1	0	
2.	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.	3	2	1	0	
3.	Escucha la opinión de sus amigos.	3	2	1	0	
4.	Evita burlas.	3	2	1	0	
5.	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros.	3	2	1	0	
6.	Le agrada jugar con los demás.	3	2	1	0	
HABILIDADES SOCIALES						
1.	Evita jugar solo.	3	2	1	0	
2.	Es afectuoso y cariñoso con sus amigos.	3	2	1	0	
3.	Intercambia ideas con sus amigos.	3	2	1	0	
4.	Juega en armonía con sus compañeros.	3	2	1	0	
5.	Demuestra alegría cuando comparte.	3	2	1	0	
TOTAL						

Instrumento adaptado de la Tesis titulada "Aplicación de módulos de aprendizaje para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años del C.E.I. N°1534, Huanchaquito-Chimbote 2004.

PUNTAJE:

I.E BAJA: (0-20)

I.E MODERADA: (21-40)

I.E ALTA: (41-60)

I.E MUY ALTA: (61-81)



ESCALA VALORATIVA: JUEGOS TRADICIONALES

I) DATOS INFORMATIVOS:

Nombre del aula : _____
 Nombre del niño : _____
 Fecha de observación : _____

II) ASPECTOS A OBSERVAR:

N°	DIMENSIONES DE LOS JUEGOS TRADICIONALES	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Puntaje máximo
IDENTIDAD PERSONAL						
1.	Respetar las opiniones de sus compañeros	3	2	1	0	
2.	Acepta las limitaciones de los demás.	3	2	1	0	
3.	Muestra autonomía al momento de expresar sus gustos.	3	2	1	0	
CREATIVIDAD						
1.	Crea reglas en el juego de forma espontánea	3	2	1	0	
2.	Propone creativamente nombres a un juego	3	2	1	0	
3.	Nombra las reglas del juego con claridad	3	2	1	0	
4.	Propone espontáneamente juegos	3	2	1	0	
PARTICIPACION						
1.	Interactúa con los demás activamente	3	2	1	0	
2.	Discrimina a sus compañeros	3	2	1	0	
3.	Se organiza para formar grupos	3	2	1	0	
4.	Asume responsabilidades en el juego	3	2	1	0	
COOPERACIÓN						
1.	Cumple con agrado su rol en el juego	3	2	1	0	
2.	Acepta los acuerdos tomados en grupo	3	2	1	0	
3.	Ayuda a su amigo que presenta dificultades en el juego	3	2	1	0	
4.	Colabora con la maestra en el desarrollo del juego	3	2	1	0	
TOTAL						

IV. PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES

PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES

I. DATOS GENERALES

1.1 Institución Educativa: Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”

1.2 Dirección de la I.E: Nuevo Chimbote

1.3 Participación: 20 niños de 5 años del aula Lila

1.4 Docente a cargo: Maza de la Quintana Naysha Liliana.

1.5 Duración: 7 semanas (14 de Marzo- 27 de Abril del 2016)

II. FUNDAMENTACIÓN

El presente programa es importante porque tiene el propósito de desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas haciéndolos felices y humanos por medio de la aplicación de un programa de juegos tradicionales, como un método activo para promover el desarrollo global, cognitiva, afectivo, social, motriz y de autorrealización.

Actualmente se observa que los niños presentan diferentes tipos de conductas, en donde no existe una actitud de cordialidad, de compartir, se inhiben con facilidad, no respetan el derecho de los demás y tienen tendencia a agredir y a humillar al otro; es decir de socialización, lo que se denomina el desarrollo de la Inteligencia Emocional.

Así mismo, se puede afirmar que en su mayoría las docentes de Educación Inicial no emplean estrategias de aprendizaje que se adapten a la realidad y entorno sociocultural de los niños y despierten su interés hacia los juegos tradicionales, mayormente desconocidos por los niños.

En tal sentido, la aplicación y ejecución del programa de juegos tradicionales son un instrumento positivo para interactuar y compartir con los demás; el cual va a ayudar al niño a desarrollarse integralmente ya que estas actividades agradables traen consigo reglas que facilitan la convivencia, tolerancia y

respeto entre los niños; todo ello le ayudará a superar su egocentrismo y comprenderá los puntos de vista de los demás.

De tal forma, el desarrollo de este programa se aplicará de manera metodológica y secuenciada. Consta de 20 actividades significativas con una duración de 20 minutos por sesión y serán aplicadas 3 veces por semana, todas orientadas al desarrollo de la inteligencia emocional, en cada actividad la maestra tendrá una actitud respetuosa, responsable, comprometida y empática en las actividades de juego propiciando un ambiente agradable con la finalidad de que el niño se sienta seguro, acogido desarrollándose de manera libre; creando lazos solidarios convirtiéndose en una posibilidad de dialogo entre el niño(a) y la docente.

Actualmente uno de los principales objetivos de la educación básica es formar integralmente al educando en los aspectos físico, afectivo y cognitivo para el logro de su identidad personal y social.

Las actividades que se sugieren en este programa permitirán al niño a que aprenda a controlar y a reconocer emociones de amor, tristeza, temor, rabia, placer, etc en su persona como en los demás; sumándose a ello adquirirá habilidades sociales, como la empatía, la equidad, la responsabilidad, la confianza; surgiendo asimismo el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se le garantiza el fortalecimiento de su identidad.

En tal sentido, la Inteligencia Emocional es una herramienta clave para el éxito no solo en la escuela sino en todas las áreas de la vida del niño(a); por lo que el adulto debe modelar al niño a ser emocionalmente más inteligente, dotándolo de estrategias y habilidades emocionales básicas de los factores de riesgo.

III. ESTRUCTURA TEMÁTICA

SEMANAS	SESIONES	ACTIVIDADES
1 (14-18 de Marzo)	1	Alé Limon
		Huevo Podrido
		Gallinita Ciega
2 (21-25 de Marzo)	2	El lobo feroz
		Mama yuca
		El avión
3 (28 de Marzo-01 de Abril)	3	El gato y el raton
		Las escondidas
		Brigada Invasora
4 (04-08 de Abril)	4	Los siete pecados
		El teléfono malogrado
		Estatuas
5 (11-15 de Abril)	5	El palito caliente
		Mata gente cuadrada
		Agua y cemento
6 (18-22 de Abril)	6	Debajo del puente
		Tres piernas
		La cadena
7 (25-27 de Abril)	7	Tira soga
		El rey manda.

IV. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Durante el desarrollo del programa se utilizará un método activo donde el niño será el principal agente protagonista de sus juegos y aventuras descubriendo un mundo de constante interacción.

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

En la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”, donde se realizará las actividades existirá un espacio dedicado para la realización de los juegos; así mismo utilizaremos el patio del colegio para la ejecución de las actividades con el fin de que los niños y niñas puedan desplazarse al aire libre.

V. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación de inicio será aplicada a través de una actividad de juego libre, siendo el instrumento de evaluación la Escala valorativa, la que nos permite recolectar información y evaluar el desarrollo de la Inteligencia Emocional que tienen los niños antes de la aplicación del programa.

La valoración de las actividades de juegos tradicionales abarcará todas las capacidades, destrezas y actitudes de los niños frente a la experiencia

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

VI. MEDIOS Y MATERIALES

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

- Los niños para la realización de las actividades: Se hará uso del patio de la Institución educativa, materiales del aula o de psicomotriz.
- La docente hará uso de Instrumentos de evaluación, así como materiales realizados por ella dependiendo del juego a realizar.

VII. CRONOGRAMA

SEMANAS	SESIONES	ACTIVIDADES
1 (14-18 de Marzo)	Sesión 01: 14 de Marzo del 2016	Alé Limon
	Sesión 02: 16 de Marzo del 2016	Huevo Podrido
	Sesión 03: 18 de Marzo del 2016	Gallinita Ciega
2 (21 -25 de Marzo)	Sesión 04: 21 de Marzo del 206	El lobo feroz
	Sesión 05: 23 de Marzo del 2016	Mama yuca
	Sesión 06: 25 de Marzo del 2016	El avión

3 (28-01 de Abril)	Sesión 07: 28 de Marzo del 2016	El gato y el ratón
	Sesión 08: 30 de Marzo del 2016	Las escondidas
	Sesión 09: 01 de Abril del 2016	Brigada Invasora
4 (04-08 de Abril)	Sesión 10: 04 de Abril del 2016	Los siete pecados
	Sesión 11: 06 de Abril del 2016	El teléfono malogrado
	Sesión 12: 08 de Abril del 2016	Estatuas
5 (11-15 de Abril)	Sesión 13: 11 de Abril del 2016	El palito caliente
	Sesión 14: 13 de Abril del 2016	Mata gente cuadrada
	Sesión 15: 15 de Abril del 2016	Agua y cemento
6 (18-22 de Abril)	Sesión 16: 18 de Abril del 2016	Debajo del puente
	Sesión 17: 20 de Abril del 2016	Tres piernas
	Sesión 18: 22 de Abril del 2016	La cadena
7 (25-27 de Abril)	Sesión 19: 25 de Abril del 2016	Tira Soga
	Sesión 20: 27 de Abril del 2016	El rey manda.

VIII. ANEXOS

ACTIVIDADES ESPECÍFICAS DEL PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES

Juego 01: ALE LIMÓN

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Conocimiento de sí mismo
Indicadores	
1	Evita el castigo portándose bien.
2	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.
3	Demuestra satisfacción durante el juego
4	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.
5	Reconoce sus limitaciones al jugar.
6	Acepta cuando las cosas le salen mal.

Orientación pedagógica:

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

✓ *Ale limón ale limón, el puente se ha caído. Ale limón ale limón, mandarlo a componer. Ale limón ale limón, pero con qué dinero. Ale*

limón ale limón, con cáscaras de huevo. Que pase el rey, que vuelva a pasar. La hija del conde se quiere quedar, quedar, quedar, ¡quedó!

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

Reglas:

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

Normas:

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

Rol de la educadora:

- ✓ Mencionar y explicar las reglas del juego.
- ✓ Observar que el juego se realice adecuadamente.
- ✓ Apuntar situaciones características en caso de que ocurra.
- ✓ Mediadora para la solución de conflictos en caso que sea conveniente

Juego 02: HUEVO PODRIDO

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Pelota pequeña de trapo.

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Conocimiento de sí mismo
Indicadores	
1	Evita el castigo portándose bien.
2	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.
3	Demuestra satisfacción durante el juego
4	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.
5	Reconoce sus limitaciones al jugar.
6	Acepta cuando las cosas le salen mal.

Orientación pedagógica:

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

- ✓ *Jugando al huevo podrido, se lo tiro al distraído, el distraído lo ve y huevo podrido es.*

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

Reglas:

- ✓ Si lo alcanza, el “niño atrapado” sale del juego y se sienta en el medio de la ronda.

- ✓ El niño que recibió el “huevo podrido” es quien toma el turno (tanto si atrapó al otro niño como si no).
- ✓ No deben dejar atraparse por el huevo podrido.

Normas:

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

Juego 03: GALLINITA CIEGA

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Venda para los ojos.

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Conocimiento de sí mismo
Indicadores	
1	Evita el castigo portándose bien.
2	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.
3	Demuestra satisfacción durante el juego
4	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.
5	Reconoce sus limitaciones al jugar.
6	Acepta cuando las cosas le salen mal.

Orientación pedagógica:

Al niño o la niña que hace de “gallinita ciega” le vendan los ojos para que no pueda ver nada. El resto de participantes rodea a la “gallinita ciega” y le pregunta:

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

-(Responde una de las dos cosas)

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

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

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

Reglas:

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

Juego 04: EL LOBO FERROZ

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Pelota pequeña de trapo.

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Conocimiento de sí mismo
Indicadores	
1	Evita el castigo portándose bien.
2	Demuestra seguridad de lo que dice y hace.
3	Demuestra satisfacción durante el juego
4	Reacciona positivamente cuando alguien le corrige.
5	Reconoce sus limitaciones al jugar.
6	Acepta cuando las cosas le salen mal.

Orientación pedagógica:

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

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

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

Me estoy lavando los dientes. Me estoy peinando.

Fui a hacer las compras. Me estoy bañando

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

Objetivo del juego: Esperar hasta el último momento para ponerse fuera del alcance del lobo.

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 05: MAMÁ YUCA

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Autorregulación
Indicadores	
1	No expresa sus dificultades.
2	Se aburre con facilidad.
3	Demuestra su enojo reaccionando agresivamente.
4	Se adapta fácilmente a nuevas situaciones.
5	Comunica a la docente lo que le disgusta.

Orientación pedagógica:

Los niños se sientan sujetándose bien del brazo de su compañero formando una línea, serán los hijos de la Mamá yuca (niña o niño elegido); así mismo habrá un ladrón quien será un niño que se ofrezca.

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

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

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 06: EL AVIÓN

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

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

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Autorregulación
Indicadores	
1	No expresa sus dificultades.
2	Se aburre con facilidad.
3	Demuestra su enojo reaccionando agresivamente.
4	Se adapta fácilmente a nuevas situaciones.
5	Comunica a la docente lo que le disgusta.

Orientación pedagógica:

Para comenzar, se dibuja sobre el piso un “avión” como el de la ilustración, con casillas aproximadamente de 40 X 30 cm.

Cada jugador debe tener su teja, algunos niños hacen su teja con una bola de papel absorbente mojado, ésta facilita que se pegue al piso de la casilla cuando se lanza.

Parado frente a la casilla 1, el jugador en turno arroja dentro de ésta su teja y salta con un solo pie a la casilla 2, y después a la 3.

En las alas 4 y 5 descansa un pie en cada casilla, luego vuelve a saltar, en un solo pie a la casilla 6, y en dos pies salta a las casillas 7 y 8.

En un pie salta a la casilla 9, y al llegar al círculo que es el número 10 pone los dos pies y gira para regresar.

El regreso es el mismo procedimiento, pero al llegar a la casilla 2 se agacha para recoger su teja y salta fuera del avión, siempre hacia el frente, sin tocar la casilla 1.

Si el jugador hizo el recorrido sin pisar las líneas, ni mover el pie una vez saltando dentro de la casilla, podrá arrojar su teja a la casilla 2.

Poner un pie en la casilla 1 y saltar a la casilla 3 sin tocar la 2 y así continuamente, hasta que arroje su teja a la casilla 10, vaya a recuperarla y vuelva.

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 07: El gato y el ratón

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Autorregulación
Indicadores	
1	No expresa sus dificultades.
2	Se aburre con facilidad.
3	Demuestra su enojo reaccionando agresivamente.
4	Se adapta fácilmente a nuevas situaciones.
5	Comunica a la docente lo que le disgusta.

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

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

¡Ratón, ratón!

¿Qué quieres gato ladrón?

¡Comerte quiero!

¡Cómeme si puedes!

¿Estás gordito?

¡Hasta la punta de mi rabito!

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 08: Las Escondidas

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Autorregulación
Indicadores	
1	No expresa sus dificultades.
2	Se aburre con facilidad.
3	Demuestra su enojo reaccionando agresivamente.
4	Se adapta fácilmente a nuevas situaciones.
5	Comunica a la docente lo que le disgusta.

Orientación pedagógica:

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

Reglas:

- ✓ Los jugadores de escondite se capturan si se les ve, se va al punto en que se inició una cuenta y se pronuncia su(s) nombre(s) en voz alta.
- ✓ El jugador que atrapa a los otros debe contar hasta cierto número (que es impuesto por los demás integrantes del juego) y una vez que termina de contar, comienza su búsqueda.

- ✓ El juego termina una vez que todas las personas son encontradas y el juego vuelve a repetirse
- ✓ En algunas variantes, si el jugador escondido alcanza "chufa", "casa", "piedra" o como quiera que sea el nombre acordado en la variante, (tocando el lugar convenido para ello, generalmente, un árbol o poste) no puede volver a ser cogido.

Normas:

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

Juego 09: Brigada invasora

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Organización:

Todos los alumnos diseminados en el terreno; en un ángulo cualquiera de este habrá una zona de seguridad en la cual los jugadores que son perseguidos estarán a salvo. El alumno que hace de perseguidor representará un tractor y los perseguidos hacen de arbusto de marabú.

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Automotivación
Indicadores	
1	Se pone triste fácilmente.
2	Espera que la profesora le exija participar en el juego.
3	Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.
4	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.
5	Se avergüenza cuando lo elogian o animan.

Orientación pedagógica:

El juego comienza después que el maestro hace una breve referencia de cómo se está arrancando el marabú que hay en los campos con maquinarias pesadas ya que esa planta no produce nada. Les explicará que en esos campos se plantará caña, frutales, café entre otras. Luego de esa breve motivación designará a un niño que hará de tractor y el resto hará de arbusto de marabú.

El juego consiste en que el que hace de tractor debe tocar a los que hacen de arbusto, persiguiéndolo por todo el terreno. Cada vez que toque a uno, ese pasa a ser su colaborador y le ayuda a tocar al resto.

En la medida que el juego avanza y se van tocando nuevos jugadores, la brigada de tractores crece. El juego termina cuando todos hayan pasado a ser tractores y se comienza de nuevo.

Reglas:

- ✓ Los jugadores podrán correr hacia la zona de seguridad cuantas veces lo deseen, pero no podrán estar más de un minuto dentro de ella.
- ✓ Los que hacen de arbusto de marabú tratarán por todos los medios de no ser cogidos.

Juego 10: Los siete pecados

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Una pelota inflable grande.

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Automotivación
Indicadores	
1	Se pone triste fácilmente.
2	Espera que la profesora le exija participar en el juego.
3	Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.
4	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.
5	Se avergüenza cuando lo elogian o animan.

Orientación pedagógica:

Cada niño puede ser un país, una fruta, un animal, etc. Un niño coge una pelota suave y la lanza al aire, gritando uno de estos nombres al azar, mientras todos los niños se alejan corriendo. Pero el niño al que le corresponde el nombre debe correr a coger la pelota, al tiempo que grita "Basta". Todos se detendrán de inmediato. El niño elegirá entonces a su "víctima" (generalmente la que está más cerca) y podrá, si quiere, dar (o saltar) hasta tres pasos hacia ella, y le lanza la pelota.

Reglas:

- ✓ Si el niño elegido le da a la víctima, éste tiene un pecado y es su turno de lanzar la pelota.
- ✓ Si el niño elegido no le da a la víctima, el pecado es para él y le toca lanzar la pelota.
- ✓ El primer niño que acumule 7 pecados pierde.

Normas:

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

Juego 11: El teléfono malogrado

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Indicadores	Automotivación
	1	Se pone triste fácilmente.
	2	Espera que la profesora le exija participar en el juego.
	3	Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.
	4	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.
	5	Se avergüenza cuando lo elogian o animan.

Orientación pedagógica:

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

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 12: Estatuas

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Automotivación
Indicadores	
1	Se pone triste fácilmente.
2	Espera que la profesora le exija participar en el juego.
3	Muestra perseverancia para alcanzar su objetivo en el juego.
4	Muestra satisfacción con el rol que desempeña en el juego.
5	Se avergüenza cuando lo elogian o animan.

Orientación pedagógica:

El juego consiste en moverse mientras que uno de los niños se ubica de espaldas al resto (representando al monstruo o la Gorgona) y, de tanto en tanto, se da vuelta de improviso. Esa es la señal de convertirse en estatuas. Cada participante se debe quedar en la posición en que lo halle la orden de detenerse. Se debe quedar inmóvil y no reaccionar ante estímulos para no perder. Si se ríen, se mueven, pierden pie o tiemblan, pierden. El juego se irá repitiendo hasta que quede un único jugador sin eliminar.

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 13: Palito caliente

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

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

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Empatía
Indicadores	
1	Anima a su amigo cuando está triste.
2	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.
3	Escucha la opinión de sus amigos.
4	Evita burlas.
5	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros.
6	Le agrada jugar con los demás.

Orientación pedagógica:

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

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

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

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 14: Mata gente cuadrada

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Una pelota.

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Empatía
Indicadores	
1	Anima a su amigo cuando está triste.
2	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.
3	Escucha la opinión de sus amigos.
4	Evita burlas.
5	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros.
6	Le agrada jugar con los demás.

Orientación pedagógica:

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

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 15: Agua y cemento

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Empatía
Indicadores	
1	Anima a su amigo cuando está triste.
2	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.
3	Escucha la opinión de sus amigos.
4	Evita burlas.
5	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros.
6	Le agrada jugar con los demás.

Orientación pedagógica:

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

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 16: Debajo del puente

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Empatía
Indicadores	
1	Anima a su amigo cuando está triste.
2	Apoya a su amigo cuando necesita ayuda.
3	Escucha la opinión de sus amigos.
4	Evita burlas.
5	Se expresa teniendo en cuenta los sentimientos de sus compañeros.
6	Le agrada jugar con los demás.

Orientación pedagógica:

Este juego se puede jugar en parejas o en grupo; el cual va acompañado de movimientos de manos, cantando:

Debajo del puente
Había una serpiente
Verdad que sí
Tilín tilín
Verdad que no
Tolón tolón
Te mueves o te ríes
Te daré un pellizcón
Pin pon

Y cuando se termina de cantar, todos deben quedar inmóviles y el primero que se movía se le ataca a pellizcos o se puede ir retirando del juego, quedando solo un ganador.

Reglas:

- ✓ El niño que se mueve se le ataca a pellizcos.

Normas:

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

Juego 17: Tres piernas

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Una cuerda por pareja, para poder atarse los pies.

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Habilidades Sociales
Indicadores	
1	Evita jugar solo.
2	Es afectuoso y cariñoso con sus amigos.
3	Intercambia ideas con sus amigos.
4	Juega en armonía con sus compañeros.
5	Demuestra alegría cuando comparte.

Orientación pedagógica:

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

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

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

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 18: La Cadena

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20-30 minutos

Materiales: Ninguno.

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Habilidades Sociales
Indicadores	
1	Evita jugar solo.
2	Es afectuoso y cariñoso con sus amigos.
3	Intercambia ideas con sus amigos.
4	Juega en armonía con sus compañeros.
5	Demuestra alegría cuando comparte.

Orientación pedagógica:

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

Reglas:

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

Normas:

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

Juego 19: Tira Soga

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20 minutos

Materiales: Una cuerda o soga; un pañuelo.

Capacidad a desarrollar:

Capacidad	Habilidades Sociales
Indicadores	
1	Evita jugar solo.
2	Es afectuoso y cariñoso con sus amigos.
3	Intercambia ideas con sus amigos.
4	Juega en armonía con sus compañeros.
5	Demuestra alegría cuando comparte.

Orientación pedagógica:

Se hacen dos grupos del mismo número de jugadores y se traza una línea divisora en el terreno de juego y en la mitad de la cuerda se ata el pañuelo.

A cada lado del pañuelo se ponen igual número de jugadores de los dos equipos. Se tensa la cuerda tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego. A la señal todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado y gana el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea.

Reglas:

- ✓ El primer jugador de cada equipo no debe pasar la raya; si lo hace el equipo contrario gana.

Normas:

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

Juego 20: El rey manda

Número de participantes: 20 niños y niñas.

Tiempo estimado: 20 minutos

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

Capacidad a desarrollar:

Capacidad Indicadores	Habilidades Sociales
1	Evita jugar solo.
2	Es afectuoso y cariñoso con sus amigos.
3	Intercambia ideas con sus amigos.
4	Juega en armonía con sus compañeros.
5	Demuestra alegría cuando comparte.

Orientación pedagógica:

Uno de los niños(as) será el rey y tendrá que dar órdenes a los otros participantes de este modo: El rey dice... saltar con un solo pie; El rey dice... sentarse en el suelo; El rey dice... darse una vuelta.

Los otros participantes tendrán que hacer todo lo que el rey les mande y se eliminarán si no siguen correctamente sus órdenes.

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

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

Reglas:

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

Normas:

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

IX. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. *El juego en los diferentes contextos de nuestro Perú*. UNIDAD 6.MINEDU
Recuperado el 31 de Diciembre del 2015:
<http://www.minedu.gob.pe/digesutp/desp/modernizacion/Unidad06.pdf>
2. *Juegos tradicionales de la Costa, Sierra y Selva del Perú*. (2014). Recuperado el 31 de Diciembre del 2015:
<https://prezi.com/qw29gek-c4mb/juegos-tradicionales-de-la-costa-sierra-y-selva-del-peru/>

V. EVIDENCIAS DE LAS ACTIVIDADES DEL PROGRAMA DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°1563 “CRISTO REY AMIGO DE LOS NIÑOS” – NUEVO CHIMBOTE, 2016

Juego: HUEVO PODRIDO



Juego: GALLINITA CIEGA



Juego: EL LOBO FEROS



Juego: MAMÁ YUCA



Juego: El gato y el ratón



Juego: Las Escondidas



Juego: Brigada invasora



Juego: Los siete pecados



Juego: El teléfono malogrado



Juego: Estatuas



Juego: Palito caliente



Juego: Mata gente cuadrada



Juego: Debajo del puente



Juego: La cadena

