

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**SECCION DE POSGRADO  
DE EDUCACIÓN**



**Estrategias dinámicas basadas en el juego y su influencia en la  
inteligencia emocional en el niño de educación primaria**

**Tesis para obtener el Grado Académico de Maestro en Educación con mención  
en Docencia y Gestión de la Calidad**

**Autor**

**Rojas Contreras, Genix**

**Asesor**

**Cruz Cruz, Oscar**

**0009-0007-1011-9848**

**Chimbote – Perú**

**2025**

## Índice general

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| Índice general.....             | i    |
| Índice de tablas .....          | ii   |
| Palabra clave .....             | v    |
| Keyword.....                    | v    |
| Línea de investigación .....    | v    |
| Constancia de Originalidad..... | vi   |
| Título.....                     | vii  |
| Resumen.....                    | viii |
| Abstract.....                   | ix   |
| Introducción .....              | 1    |
| Metodología .....               | 25   |
| Resultados.....                 | 29   |
| Análisis y discusión .....      | 52   |
| Conclusiones.....               | 55   |
| Recomendaciones .....           | 56   |
| Referencias bibliográficas..... | 57   |
| Apéndices y Anexos. ....        | 63   |

## Índice de tablas

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla 1.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador demuestran respeto por sus compañeros o compañeras respecto al pre test y post test.....  | 29 |
| <b>Tabla 2.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador se muestra tolerante ante sus compañeros respecto al pre test y post test.....            | 30 |
| <b>Tabla 3.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador se valoran con equidad lo suyo y de los demás respecto al pre test y post test.....       | 31 |
| <b>Tabla 4.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador cuidan los bienes y materiales de su aula respecto al pre test y post test.....           | 32 |
| <b>Tabla 5.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador reconocen una falta cuando se equivoca pre test y post test.....                          | 33 |
| <b>Tabla 6.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador demuestra actitudes positivas ante las adversidades respecto al pre test y post test..... | 34 |
| <b>Tabla 7.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador demuestran empatía ante los demás respecto al pre test y post test                        | 35 |
| <b>Tabla 8.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador p Participa afectivamente en el aula respecto al pre test y post test                     | 49 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 9.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador se muestra solidario ante los demás respecto al pre test y post test...                                      | 50 |
| <b>Tabla 10.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador comparte lo que tiene con los demás al pre test y post test.....  | 51 |
| <b>Tabla 11.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador alienta a los demás en los momentos difíciles respecto al pre test y post test                              | 52 |
| <b>Tabla 12.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla sus sentimientos: como el amor en su vida diaria respecto al pre test y post test.....             | 54 |
| <b>Tabla 13.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla sus sentimientos: como el odio en su vida diaria. respecto al pre test y post test                 | 55 |
| <b>Tabla 14.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador se identifica tal como es en su vida diaria respecto al pre test y post test.....                           | 56 |
| <b>Tabla 15.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla su cólera en clase Cuando su compañero (a) le pregunta algo. respecto al pre test y post test..... | 57 |
| <b>Tabla 16.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla su alegría exagerada en clase. al pre test y post test   | 59 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 17.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla su miedo en el momento de participar respecto al pre test y post test                    | 60 |
| <b>Tabla 18.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla su tristeza en los momentos más difíciles respecto al pre test y post test.....          | 61 |
| <b>Tabla 19.</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador actúa con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta respecto al pre test y post test..... | 63 |
| <b>Tabla 20</b> Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controlan su vergüenza al participar en clase respecto al pre test y post test                     | 64 |

**Palabra clave**

Estrategias ,dinámicas , juego, inteligencia , emocional.

**Keyword**

Strategies, dynamics, game, intelligence,  
emotional.

**Línea de investigación**

|                        |  |
|------------------------|--|
| Línea de investigación | Tecnología de la información y comunicación            |
| Área                   | Ciencias Sociales                                      |
| Sub Área               | Ciencias de la Educación                               |
| Disciplina             | Educación general (incluye<br>capacitación pedagógica) |



## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Estrategias dinámicas basadas en el juego y su influencia en la inteligencia emocional en el niño de educación primaria.**" del (a) estudiante: **ROJAS CONTRERAS GENIX**, identificado(a) con Código N° **3611200032**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **13%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 03 de junio de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**NOTA:** Este documento carece de valor si no tiene adjunta el reporte del Software TURNITIN.

**Título**

Estrategias dinámicas basadas en el juego y su influencia en la inteligencia emocional en niños de educación primaria.

Dynamic play-based strategies and their influence on emotional intelligence in primary school children.

## **Resumen**

Actualmente hay una gran necesidad por tener mayor control sobre nuestras emociones, pues se evidencia que los estudiantes son coléricos, poco tolerantes, pocos solidarios, burlatcos y quieren dar solución a una dificultad peleando sin antes dialogar, por esta razón la actual indagación tuvo como propósito demostrar que las estrategias dinámicas basadas en el juego influyen en la inteligencia emocional de los niños (as) del cuarto grado de educación primaria del colegio particular Albert Einstein. Se obtuvo una muestra de 12 educandos y se empleó el diseño de investigación pre experimental de un solo grupo con pre y post test y la metodología consistió en aplicar una ficha de observación antes y después de emplear las estrategias dinámicas basadas en el juego. Los resultados que se consiguieron, es que el uso de las estrategias dinámicas basada en el juego influye con el desarrollo de la inteligencia emocional de nuestros infantes, pues en el pre test se recogió que solo el 17 % de educandos tenían control sobre sus emociones y en el post test el 83% de educandos consiguieron fortalecer su inteligencia emocional.

## **Abstract**

Currently there is a great need to have greater control over our emotions, since it is evident that students are angry, intolerant, unsupportive, mocking, and want to solve a difficulty by fighting without first dialoguing, consequently, this research aimed to show that engaging methods rooted in games impact the emotional intelligence of fourth-grade students at the Albert Einstein private institution. We collaborated with a group of 12 learners and employed a pre-experimental research framework involving one group, incorporating assessments before and after the intervention. The approach included utilizing an observation form both prior to and following the implementation of dynamic game-based strategies. The findings from the study indicate that implementing flexible approaches rooted in gaming impacts the enhancement of emotional intelligence in our children, since in the pre-test it was collected that only 17% of students had control over their emotions and in the assessment after the test, 83% of learners were able to enhance their emotional awareness.

## **Introducción**

En las diferentes investigaciones que se han encontrado en las principales bibliotecas públicas y virtuales de nuestro medio sobre inteligencia emocional y estrategias dinámicas basadas en el juego se ha encontrado algunas investigaciones que constituyen los antecedentes del presente estudio:

En el plano internacional tenemos las tesis de Nan (2019), en su estudio presentada en la Universidad de Guayaquil, Ecuador, el fin fue examinar de qué manera lo lúdico impacta en el crecimiento social de infantes entre 4 y 5 años. Para lograrlo, se utilizaron cuestionarios para los padres y se llevaron a cabo charlas con directores y maestros, con la meta de crear un manual de actividades recreativas. El estudio adoptó un enfoque cuanti-cualitativo, y la población estaba conformada por 4 educadores, 63 educandos y 64 padres. Los hallazgos señalan que los juegos presentan un efecto beneficioso en el crecimiento interpersonal de los infantes en ese grupo de edades. Finalmente, el autor concluye que es fundamental fomentar la confianza entre pares y promover actividades de motricidad gruesa que impliquen colaboración entre los participantes.

En el plano nacional tenemos las tesis de Valera (2024) esta investigación se originó a partir de la identificación de ciertas dificultades en algunos estudiantes para expresarse con claridad, fluidez, uso adecuado de gestos y entonación al comunicarse con los demás. Ante esta situación, se estableció como fin identificar la intervención del juego lingüístico como método de enseñanza en el avance de la expresión verbal en alumnos del 2do grado de primaria de la I.E. Misión Unini N.º 64994-B, ubicada en Ucayali, 2024. La indagación se sitúa dentro de enfoques prácticos, con diseños preexperimentales y un nivel de explicación. La población incluyó a educandos de primer a sexto año del nivel primario, entretanto que la muestra se enfocó en los alumnos de segundo año. Se implementó la encuesta como técnica y se usó un cuestionario que fue validado por la opinión de tres expertos, el cual presentó un coeficiente de confiabilidad de 0.870 según el alfa de Cronbach. En cuanto a los resultados, se observó que en el pretest el 56% de los estudiantes se ubicaban en los

niveles de inicio en cuanto a su expresión oral. Tras la implementación de los juegos lingüísticos, en el posttest el 63% logró los niveles de logro deseado. Se definió que el empleo de juegos lingüísticos tuvo un impacto notable en la expresión verbal de los infantes de segundo grado, lo que fue confirmado por la prueba no paramétrica de Wilcoxon, logrando un nivel de significancia de 0. 000.

Por otro lado, Ccama (2024) el estudio buscó destacar cómo estas actividades pueden convertirse en una herramienta valiosa para los docentes, con el fin de fortalecer la atención y concentración, así como contribuir al progreso en los aprendizajes en educandos de 3er grado del nivel primario San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022”, tuvo como finalidad identificar la utilidad de las actividades lúdicas en educandos de 3er grado de dicho centro. La indagación se elaboró bajo diseños cuasiexperimentales y enfoques aplicados, con una muestra de 12 educandos. Para recopilar datos, se emplearon métodos como la indagación y la aplicación de pruebas, utilizando instrumentos como fichas de observación, así como evaluaciones iniciales y finales. La gestión de las informaciones se realizó utilizando herramientas como Word y Excel. Los resultados evidencian que, en la prueba de entrada, el 50 % de los estudiantes mostraban bajos niveles de atención y concentración, mientras que en la prueba de salida este porcentaje aumentó a un 60 % en nivel alto, lo que permite concluir que la actividad lúdica ejerce impactos positivos en el progreso de estas capacidades en los infantes.

De igual forma Zea (2024) el actual estudio tuvo como fin proponer el empleo de juegos de mesa como una estrategia didáctica orientada a potenciar los aprendizajes de los educandos de primer grado de la I.E.P. N.º 70663 “Carlos Dante Nava Silva”, ubicada en Juliaca, durante el año 2023. La investigación se situó dentro de enfoques descriptivos, con un nivel de experimentación y diseños no experimentales, empleando un muestreo no probabilístico. A lo largo del desarrollo, se implementaron sesiones de aprendizaje mediante juegos de mesa, con la intención de fortalecer habilidades cognitivas, sociales y de trabajo colaborativo. Los hallazgos mostraron que esta metodología favoreció una mayor participación de los estudiantes, incrementando su atención y concentración en el aula, además de promover valores como la cooperación,

el respeto y la autorregulación emocional. Asimismo, se observaron progresos significativos en competencias como el pensamiento analítico y la comunicación asertiva. Los juegos de mesa también contribuyeron a dinamizar el ambiente escolar, generando un entorno más colaborativo y motivador que incentivó el compromiso de los estudiantes con las actividades escolares. En síntesis, la incorporación de los ludogramas como recurso pedagógico demostró ser eficaz para enriquecer tanto el aprendizaje cognitivo como formación de capacidades interpersonales en alumnos de primer grado. Esta estrategia permitió construir un espacio educativo interactivo y enriquecedor, lo cual sugiere su valor para ser considerada en la educación primaria como medio para fortalecer la participación activa, el diálogo y el desarrollo integral del alumnado.

Bocanegra (2024) la investigación tuvo como finalidad plantear un programa de métodos recreativos dirigidos a la formación de la inteligencia emocional en alumnos en una I.E de primaria ubicada en Bagua Grande, Amazonas, durante el año 2024. Esta propuesta se alineó con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, promoviendo una formación de calidad mediante el uso de actividades lúdicas. Se trató de un estudio básico, con enfoques cuantitativos, diseños no experimentales, de tipos transversales, descriptivos y propositivos. El grupo de indagación estaba formada por 60 educandos de 5to año de primaria, a aquellos a quienes se les empleó una evaluación para determinar su inteligencia emocional. Los hallazgos mostraron que las áreas que necesitan más enfoque son la autoconciencia y la gestión del estrés, seguidas de la percepción favorable, la adaptabilidad y la dimensión interpersonal. En función de estos hallazgos, se diseñó una propuesta enfocada en estrategias lúdicas que promuevan el desarrollo de dichas competencias emocionales. Se concluye que el empleo del plan propuesto contribuye de forma significativa de la inteligencia emocional en escolares de nivel primario.

Moreno (2024) la presente tesis demostró cómo el teatro ayuda a la formación de niños de entre 8 y 10 años, especialmente en las capacidades creativas y sociales que fortalezcan su autoestima y confianza personal. El proyecto surge del entendimiento de la relevancia de apoyar al niño en el desarrollo de su bienestar

emocional durante esta fase, así como del papel que el teatro desempeña como recurso que facilita este proceso. En esta fase de la vida, los niños comienzan a comprender que enfrentarse al mundo es un reto, especialmente al ingresar al entorno escolar, su primer espacio público. En dicho contexto, suelen presentarse problemáticas como la negligencia por parte de adultos poco informados, el acoso escolar y otros factores que pueden derivar en aislamiento, inestabilidad emocional y bajo rendimiento académico afectando su percepción de sí mismos. Ante ello, esta investigación tiene como fin principal examinar cómo la práctica del teatro puede fomentar habilidades como la creatividad, la reflexión y la imaginación, al mismo tiempo que promueve la validación personal y el desarrollo de la seguridad en uno mismo, a través de la validación emocional y la acogida de la identidad personal. Para poner en práctica esta propuesta, se diseñó y ejecutó el taller "JUGARTE", desarrollado en seis sesiones con la participación de trece estudiantes del colegio Niño Jesús de Praga. Durante estas sesiones, guiadas por la autora, los niños y niñas se involucraron en actividades teatrales individuales y grupales seleccionadas tanto de fuentes de autores reconocidos como de dinámicas creadas específicamente para este propósito. Estas actividades estuvieron orientadas a fortalecer su expresividad, autoestima y capacidad de trabajo colaborativo. Como resultado, se llegó a la conclusión de que los involucrados pudieron investigar diferentes maneras de imaginación y creatividad mediante el juego dramático, lo cual favoreció la integración de su mundo emocional y el desarrollo de una mayor autoconfianza.

Luque y Jara (2023) tuvo como propósito evidenciar la eficacia del juego tradicional como estrategia para fortalecer la autoestima en los educandos de la I.E del nivel primario N.º 70846 de Pucará durante el 2023. Esta propuesta surge a partir de la baja autoestima mostrada en los alumnos en las prácticas preprofesionales, situación que fue confirmada mediante un diagnóstico previo. La indagación se desarrolló bajo enfoques cuantitativos, con tipos experimentales y diseños cuasi experimentales, aplicando un pretest y un posttest. La población estaba compuesta por 88 estudiantes de la institución, de los cuales se seleccionó una muestra intencional no probabilística de 60 alumnos —hombres y mujeres— pertenecientes a los grados tercero, cuarto, quinto y sexto. Como instrumento para evaluar la variable dependiente se utilizó el

Inventario de Autoestima de Coopersmith. Para abordar la variable independiente, se llevaron a cabo 15 sesiones de tradicionales juegos. Los hallazgos logrados mediante la evaluación de hipótesis mostraron un nivel de significación de 0.000 en lo que respecta a la autoestima, lo que llevó a aceptar la hipótesis alternativa. En resumen, los juegos tradicionales resultaron ser eficaces para aumentar de manera significativa los niveles de autoestima en los educandos que participaron.

En Tacna, Hilasaca (2022) el fin de esta indagación fue mostrar la eficacia de la técnica "Angelito" en educandos de 1er año de la I.E San Agustín de Hipona. Aunque hay muchos enfoques diferentes para la lectura y la escritura, se piensa que el enfoque sugerido por los docentes iniciales, Lisset Dayana Silva Vargas y Ángel Hugo Condori Lupaca de dicha I.E, es el más idóneo. En 2022, al aplicar este método, no solo se corrigieron aspectos de aprendizaje, sino que también se estableció como un método de enseñanza efectivo que produjo resultados sobresalientes a lo largo del año escolar. Este enfoque permitió a los niños de primer grado no solo aprender a leer y escribir, sino también adelantarse en el proceso. La fundamentación teórica de la estrategia "Angelito" une los enfoques DOMAN y global, lo que permite al niño percibir las palabras en su totalidad, distinguir sílabas y formas de letras correctamente, promoviendo así un avance significativo en la conciencia fonológica.

Zapatel (2022) se realizó con educandos de primaria, en quienes se identificaron conductas relacionadas con su desarrollo emocional, como la falta de compañerismo y respuestas emocionales negativas. Estos comportamientos fueron atribuidos, en parte, al aislamiento social generado por la pandemia. Ante esta situación, se estableció como fin principal la creación de un plan de actividades recreativas dirigido a potenciar el crecimiento emocional de los menores en esa entidad. Desde el enfoque metodológico, fueron de tipos descriptivos-propositivos, y trabajó con una población de 15 educandos. Para el almacenamiento de data, se empleó una encuesta conformada por 20 ítems, divididos en cinco áreas fundamentales: adaptación, participación, seguridad, cooperación y juego. Los hallazgos mostraron que los alumnos exhiben un nivel deficiente en términos de desarrollo emocional, lo que subraya la urgencia de adoptar acciones para cambiar esta realidad, dado que el

desarrollo emocional necesita ser abordado desde los inicios de la niñez. En consecuencia, se propuso el diseño de un conjunto de actividades lúdicas, enfocadas en múltiples estudios, como la teoría de la evolución de las emociones, la idea de Vygotsky sobre el desarrollo emocional y afectivo, las cuales permiten promover un desarrollo emocional más equilibrado y saludable en los niños.

Garay (2022) el actual estudio se centró en el uso del juego de roles, entendido como representaciones espontáneas en las que los estudiantes asumen diversos personajes, ya sean reales o ficticios, basados en situaciones reales o imaginarias. Esta estrategia fue considerada clave para favorecer la formación de la expresión oral. Con esta finalidad, se estableció como propósito primordial crear un plan de actividades que utilice el juego de rol como recurso para mejorar la habilidad de expresión verbal en los alumnos de segundo grado del Colegio Star. El plan fue creado con acciones y dinámicas que promuevan una comunicación abierta y natural en la sesión, con el fin de impulsar la curiosidad de los pequeños y aumentar su motivación. Para obtener los datos se utilizaron como herramientas un diario de observación y una escala de valoración. En conclusión, se estableció que el aprendizaje a través de juegos de rol es una técnica eficaz para perfeccionar las competencias comunicativas de los alumnos desde un enfoque lúdico, despertando su interés y promoviendo una expresión más fluida en sus interacciones cotidianas.

Chuqui (2021) la finalidad de esta indagación fue examinar cómo las actividades recreativas afectan el crecimiento interpersonal de los educandos de la I.E N. ° 20820 “Nuestra Señora de Fátima”, ubicada en Huacho, 2021. La interrogante principal que guio el estudio fue: ¿Cómo influye la actividad lúdica en el desarrollo social de los educandos de dicha institución durante ese periodo? Para responder a esta interrogante, se empleó una lista de cotejo usada por el equipo colaborador de la investigadora, que se conformó por 20 ítems en un cuadro de doble fila que contaba con cinco alternativas de respuesta. La población estudiada estuvo integrada por 100 educandos de 1er año del nivel primario. Se abordaron diversas dimensiones de la variable actividades lúdicas, tales como: su uso como recurso didáctico, su expresión cultural, su función como herramienta de juego y su papel como actitud ante la vida.

Asimismo, en la variable desarrollo social se consideraron las dimensiones: desarrollo cognitivo, emocional e instrumental. Los hallazgos mostraron que las dinámicas recreativas impactan de manera importante en el progreso social de los alumnos, pues fomentan una comunicación y expresión más efectiva, facilitan la manifestación de emociones y sensaciones, y mejoran la capacidad física, y favorecen tanto la participación individual como grupal en el aula. Además, la interacción y las experiencias compartidas durante el juego contribuyen al fortalecimiento de las relaciones sociales.

Gomez y Perez (2021) la finalidad de esta indagación fue organizar una estrategia educativa enfocada en mejorar las capacidades de interacciones sociales en alumnos de 1er año del nivel primario de una escuela privada situada en Surquillo. La investigación se posiciona en niveles explicativos y utiliza un método cuantitativo. En el desarrollo del proyecto, se diseñó el programa *Aprendemos Juntos*, establecido en los enfoques de capacidades interpersonales desde una perspectiva cognitiva-social y en el empleo de los juegos de roles como técnica pedagógica. Esta propuesta considera tres dimensiones clave: la autoafirmación, la expresión emocional y las habilidades relacionales. La legitimidad del programa se confirmó mediante la evaluación de especialistas, logrando un coeficiente V de Aiken de 1. En resumen, se concluyó que representa una opción educativa efectiva para fomentar el crecimiento de las capacidades de interacciones sociales en alumnos de 1er año.

Cabrera (2021) la investigación tuvo como finalidad diseñar estrategias orientadas al fortalecimiento de la inteligencia emocional en educandos de cinco años pertenecientes a una I.E de Chiclayo. El estudio adoptó enfoques cuantitativos, con métodos no experimentales y diseños descriptivos-propositivos. La población estaba compuesta por 19 niños, a quienes se les empleó una guía de observación estructurada en cinco dimensiones: empatía, autocontrol, automotivación, autoconocimiento y habilidades sociales. Los resultados evidenciaron que el 68.42 % de los infantes presentaban niveles bajo de inteligencia emocional, entretanto que el 26.32 % se ubicaba en niveles medio. Con base en estos hallazgos, se elaboró una propuesta de estrategias que fue sometida a la evaluación de expertos, logrando una aprobación

promedio del 94 %, lo que respalda su pertinencia y efectividad para la muestra estudiada.

Sánchez (2021) el propósito central de esta indagación fue reconocer cómo los juegos educativos impactan la comprensión de las matemáticas en educandos de 4to grado en una escuela pública en el año 2021. Fueron análisis de tipos explicativos con enfoques experimentales, y la muestra incluyó a 31 alumnos. Se les administró un cuestionario (evaluación escrita) y se realizaron sesiones educativas, con el objetivo de medir su desempeño y verificar su progreso en las áreas de resolución de problemas relacionados con cantidades, así como en cuestiones de forma, movimiento y ubicación. Los resultados señalaron que en las evaluaciones iniciales (pretest), la mayoría de los estudiantes (21,0% o 13) se hallaron en los niveles de inicio en sus aprendizajes de matemáticas. Sin embargo, tras el empleo de los juegos didácticos, en la evaluación final (postest), un 46,8% (29) lograron el grado de rendimiento anticipado en matemáticas. Para valorar la hipótesis, se empleó las pruebas estadísticas de Wilcoxon, que reveló que hay desacuerdos significativos entre los efectos del pretest y el postest ( $p < 0,05$ ), lo que verifica que los juegos educativos generan un efecto beneficioso en la educación de los alumnos. En resumen, el uso de juegos educativos mostró ser útil para potenciar el aprendizaje en matemáticas entre los educandos de 4to grado del nivel primario.

Silva (2020) el autor sugirió una agrupación de actividades teatrales con la finalidad de perfeccionar las destrezas interpersonales en los niños de 3er grado de la I.E N. ° 10113, ubicada en Lambayeque. Para realizar la indagación se empleó diseños cuasi-experimentales, se trabajó con dos grupos: uno de control y otro experimental. Se empleó un pretest a los estudiantes de los grados 3.º “A” y 3.º “B” con el fin de identificar su nivel inicial en capacidades sociales. Posteriormente, se implementó el programa en el aula 3.º “B”, que integró al conjunto experimental, y al final se realizó un postest para medir los impactos del programa. La base teórica se apoyó en la teoría Histórico-cultural de Lev Vygotsky y en las contribuciones de Daniel Goleman sobre la inteligencia emocional. Después de revisar y evaluar las informaciones, se concluyó que el empleo de los programas de juegos de teatro facilitó un mejoramiento notable

en las destrezas sociales de los alumnos, disminuyendo tanto las actitudes pasivas como las agresivas.

Solano (2020) la tesis tuvo como propósito principal identificar cómo las estrategias dinámicas inciden en el progreso de la lectura de historias en infantes de tres años pertenecientes a la I.E San Pedro, en Trujillo, durante el año 2020. Se adoptaron enfoques cuantitativos de tipos explicativos, con diseños preexperimentales que incluyó el empleo de un pretest y un posttest. La población de estudio se compuso de 23 infantes. Se empleó la observación directa como método para recopilar información, utilizando una lista de verificación como herramienta. Los análisis de data se elaboraron con el SPSS versión 25, y se empleó la prueba de Wilcoxon para validar la hipótesis. Los resultados del pretest probaron que el 73.9% de los educandos se hallaban en el nivel C, lo que refleja un bajo desempeño en la lectura de cuentos. A partir de ello, se desarrollaron 12 sesiones de aprendizaje con el uso de estrategias dinámicas. En el posttest, se observó que el 87% de los educandos logró el nivel A, lo que señala un mejoramiento significativo en su aprendizaje. La prueba de Wilcoxon arrojó un valor de  $P < 0.001$ , esto apoya de manera estadística que el uso de estrategias interactivas impacta de forma beneficiosa en el avance de la lectura de relatos en infantes de tres años, lo que valida la hipótesis del estudio.

En el plano local la investigación de Rodas (2019) tuvo como propósito diseñar estrategias lúdicas que favorezcan el progreso de la expresión verbal en educandos del 1er grado de la I.E N.º 82758, localizada en Bolívar, provincia de San Miguel, región Cajamarca. En el aspecto metodológico, se empleó una lista de cotejo para estimar los niveles de expresión verbal, así como entrevistas y la recopilación de testimonios. El análisis del problema se realizó a partir de los postulados de la Teoría Cognitiva de Jean Piaget y el enfoque pedagógico de María Montessori, los cuales fundamentaron la propuesta titulada “Técnicas lúdicas para incrementar la Expresión Verbal en los infantes del 1er Grado de la I. E. N. ° 82758–Bolívar, San Miguel - Cajamarca”. Los hallazgos mostraron que los alumnos presentan una habilidad limitada en su comunicación verbal, lo cual se evidenció por su incapacidad para articular con naturalidad sus pensamientos, experiencias y sentimientos en contextos comunicativos

tales como conversaciones, relatos, actividades lúdicas y exposiciones. Además, se observó inhibición, escasa comprensión de los mensajes que reciben, falta de coherencia al expresarse y desconocimiento de normas básicas de comunicación verbal. Estas limitaciones están relacionadas con el escaso estímulo docente, marcado por el uso de metodologías tradicionales centradas en actividades mecánicas como el llenado de libros y el coloreado de figuras, en lugar de fomentar habilidades comunicativas. Como principales logros del estudio, se destaca la justificación del problema identificado y la presentación de una propuesta sustentada teóricamente que busca revertir esta situación.

Guerrero (2021) expone los hallazgos obtenidos tras la implementación de juegos tradicionales orientado a fortalecer la formación emocional en educandos de 2do grado de primaria de la I.E N.º 17459, ubicada en Sargento Lores, Jaén, Cajamarca, durante el año 2021. La hipótesis formulada propuso hay una conexión importante entre el uso de esos juegos y el progreso emotivo de los educandos referidos. La investigación utilizó un método cuasi experimental mediante la implementación de evaluaciones previas y una posterior. La muestra se compuso de 22 educandos, divididos equitativamente entre un grupo experimental y de control, con 11 educandos en cada uno. En cuanto al proceso metodológico, se empleó un formulario para medir el grado de madurez emocional de los involucrados, complementado con una ficha de observación que permitió registrar su comportamiento durante la ejecución de los juegos. Para realizar los análisis estadísticos de las informaciones, se utilizó la prueba t de Student, con nivel de significancia establecido en  $\alpha = 0.05$ . Los resultados evidenciaron mejoras notables en las cinco dimensiones del desarrollo emocional evaluadas. En la dimensión "Conocimiento de sí mismo", los estudiantes pasaron de un nivel bajo a un nivel alto, alcanzando una mejora del 90.9 %. En "Automotivación", el progreso fue también del 90.9 %. La dimensión "Empatía" presentó una completa mejora del 100 %. Respecto a las "Habilidades sociales", un 36.4 % de los estudiantes avanzó a un nivel moderado, en tanto que un 63.6 % logró un alto nivel. Estos hallazgos validan la eficacia del programa en el enriquecimiento del crecimiento emocional de los alumnos de segundo grado.

Chávez (2021) El estudio presenta los hallazgos derivados de un programa que utiliza juegos clásicos, orientado a mejorar el I.E N. ° 17459, ubicada en Sargento Lores, Jaén, Cajamarca, durante el año 2021. La hipótesis central sugirió que hay una conexión relevante entre el uso de juegos clásicos y el crecimiento emocional de los educandos. El análisis utilizó una estructura cuasi experimental, realizando evaluaciones antes y después de la intervención. La muestra consistió en 22 alumnos, divididos en dos secciones: 11 en el grupo de prueba y 11 en el grupo de comparación. Para recopilar información, se empleó un formulario que facilitó la valoración del desarrollo emocional de los alumnos, junto con una hoja de observación centrada en la conducta de los niños mientras participaban en los juegos tradicionales. El estudio estadístico se efectuó empleando la prueba t de Student, con un umbral de significancia de  $\alpha = 0.05$ . Los hallazgos evidenciaron avances notables en las cinco áreas del crecimiento emocional. Respecto a la autoconciencia, se notó un progreso del nivel bajo al alto con un mejoramiento del 90.9 %; en el área de automotivación también se documentó un aumento del 90.9 %; la empatía exhibió un aumento del 100 %; las destrezas sociales avanzaron de un nivel bajo a uno moderado en un 36.4 % y un 63.6 % logró el nivel alto. Estos resultados validan la eficacia del programa para perfeccionar el crecimiento emocional de los alumnos de segundo año en esa escuela.

Lucas (2018) tuvo como fin principal definir en qué medida la aplicación de dinámicas grupales interviene en la formación de las capacidades interpersonales de los educandos del 1er grado de primaria de la I.E N.° 32508 Víctor Reyes Roca, ubicada en Naranjillo, distrito de Luyando, provincia de Leoncio Prado, región Huánuco, durante el año 2018. La investigación fue de enfoques cuantitativos, con diseños cuasi experimentales que incluyó pretest y postest aplicados a un grupo experimental y de control. El grupo de indagación estaba compuesta por 49 educandos de 7 a 9 años en educación primaria. Se aplicó la prueba estadística de Mann-Whitney para verificar la hipótesis. Los hallazgos preliminares indicaron que ambos conjuntos tenían un nivel de desempeño igual o por debajo del nivel B en las áreas evaluadas de habilidades sociales. Como consecuencia de estos descubrimientos, se llevó a cabo la

estrategia de enseñanza a través de 12 encuentros de aprendizaje. Al concluir las intervenciones, los resultados evidenciaron avances considerables en el grupo de prueba, se llegó a la conclusión de que las metodologías de actividades en grupo cumplen una función esencial en el progreso de las competencias sociales en los educandos del 1er año de primaria de dicha escuela.

La palabra inteligencia emocional es la capacidad que presenta un sujeto de entender, gestionar, percibir y modificar sus propias emociones y las de otras personas.

Según Mayer y Salovey (1997), se conceptualiza como “las capacidades de identificar, entender, descifrar y controlar las emociones tanto propias como externas, favoreciendo así un desarrollo emocional e intelectual” (p.10).

BarOn (citado por Ugarriza, 2001), se definen como “una agrupación de destrezas y habilidades sociales, personales y emocionales que intervienen en nuestras destrezas para adaptarnos y reaccionar ante las exigencias y tensiones del medio” (p.131)

Goleman (2011) es una agrupación de capacidades relacionadas con las emociones que se pueden mejorar y que se definen por tener cinco elementos: el reconocimiento de uno mismo, el control emocional, la motivación interna, la comprensión de los demás y las destrezas interpersonales.

Para Gardner (2011) es la facultad responsable de organizar los pensamientos, emociones y expresarlos con las acciones que nos ayudan a implementar nuestras fortalezas.

Según Evans (2015), teniendo en cuenta a Salovey y Mayer, considera a la inteligencia emocional como las capacidades de comprender los propios pensamientos, para valorar, manifestar y propiciar sentimientos y el desarrollo intelectual y emocional.

Para impactos de la actual indagación se asumió lo propuesto por (Goleman, 2011) dado que sostiene que las competencias de la inteligencia emocional pueden ser ampliadas mediante la educación y la repetición, y su progreso contribuiría al logro de

las personas en distintos ámbitos, en consonancia con la idea planteada en el estudio realizado.

. En cuanto a las teorías sobre la inteligencia emocional, se pueden identificar dos enfoques predominantes: el primero se centra en las emociones psicológicas y se centra en la recopilación de distintas particularidades de la personalidad, tales como la empatía, la autoconciencia, el optimismo, entre otras. Sin embargo, no se investigan sus vínculos reales con la inteligencia emocional, como sucede con la felicidad o la motivación. Esta inclinación es asimismo conocida como patrones mixtos. Los más destacados exponentes de este enfoque son Daniel Goleman y Reuven BarOn. La siguiente inclinación recibe el nombre de modelos fundamentados en habilidades, ya que se centran concretamente en la manera emocional de procesar la información, además de investigar las destrezas vinculadas a ese proceso.

El presente estudio asumió la teoría planteada por Reuven BarOn (citado por Ugarriza y Pajares, 2003), las inteligencias emocionales se definen como un conjunto de habilidades y competencias que representan un conocimiento aplicado para confrontar distintos acontecimientos. Es importante señalar que las cualidades emocionales se emplean para indicar que este tipo de inteligencia es diferente de la racional. La investigación conceptual de BarOn mezcla lo que se denomina capacidades cognitivas (conciencia emotiva) con otros aspectos que pueden verse como distintos de las competencias intelectuales (autonomía personal, auto-percepción, humor). Esta circunstancia se transforma en un enfoque combinado de BarOn.

En la perspectiva de BarOn, es posible deducir que nuestra inteligencia no relacionada con lo cognitivo es un elemento esencial para alcanzar el éxito, impactando de forma directa en el bienestar emocional y físico.

La labor de BarOn representa un avance y una continuación de las investigaciones previas sobre la temática, aunque sus ideas son formuladas de manera autónoma respecto a las teorías de los académicos mencionados. No obstante, su ayuda al área de la inteligencia emocional consiste en identificar los elementos tanto conceptuales como estructurales.

De acuerdo a las dimensiones se asumió lo planteado por BarOn, (citado por Cabrera 2011) en la que considere 5 dimensiones de la inteligencia emocional:

1. Dimensión intrapersonal. Valorarse a ti mismo y a tu yo interior. Contiene los subdimensiones siguientes:

- Entendimiento de sí mismo. - Involucra la habilidad de reconocer y percibir nuestros sentimientos y emociones, así como identificar y diferenciar sus orígenes.
- Asertividad. - Habilidad para expresar pensamientos, emociones e ideas sin lastimar la sensibilidad de los demás y salvaguardar los propios derechos de manera constructiva. Por ello, ser asertivo implica afirmar la propia identidad, poseer autoconfianza, autoestima, vitalidad y mantener una comunicación clara y segura. Puede contribuir a mejorar la forma en que nos comunicamos, haciendo más simples nuestras relaciones con las personas y disminuyendo la ansiedad. Se puede describir como nuestra actividad para proteger nuestros derechos legales sin recurrir a agresiones o ataques.
- Autoconcepto. - Habilidad para entendernos, valorarnos y reconocer nuestra esencia, tanto en lo que es favorable como desfavorable, así como nuestras oportunidades y restricciones. Representa el conjunto de la autoconciencia que se desarrolla a partir de la vivencia y la interacción con el medio que nos rodea. A lo largo del tiempo, se forma una percepción más sólida de uno mismo y una mejor habilidad para gestionar el comportamiento. Esto sucede en un entorno social, lo que indica que la autoimagen y sus funciones particulares están directamente vinculadas al contexto. Además, se basa en las características particulares del crecimiento de una persona en cada fase de su desarrollo.
- Autorrealización. - Incorpora las habilidades para llevar a cabo lo que realmente se anhela. Se entiende como una visión de crecimiento que

interactúa con las competencias propias, persigue ventajas tanto personales como para los demás, y logra objetivos vinculados a la propia existencia. Las personas que alcanzan la autorrealización son ejemplos de una armonía ideal entre sus deseos y sus logros reales. Experimentan satisfacción, libertad y motivación, reconociendo el esfuerzo y el precio de alcanzar un objetivo. Tienen la capacidad de valorar tanto el proceso como su conclusión.

- Independencia. - Es la habilidad de guiarse a sí mismo, de tener seguridad en lo que se hace, en lo que se piensa y en la independencia emocional al momento de decidir.

2. Dimensión Interpersonales. - Esto integra capacidades de relación personal y rendimiento. Incluye los siguientes subdimensiones:

- Empatía. - Comprender, valorar y observar las emociones de otros. Es adoptar la perspectiva del prójimo, intentando comprender lo que está presente en su pensamiento, cuestionándose las causas de su comportamiento, no desde nuestra propia visión, sino esforzándose por pensar como lo hace esa persona con sus costumbres y convicciones.
- Relación interpersonal. - Capacidad de conservar y formar conexiones interpersonales beneficiosas por la proximidad emocional y lo íntimo. De qué manera entendemos las conexiones entre personas como manifestaciones de la naturaleza social de los humanos, mediante las cuales nos desarrollamos juntos para establecer relaciones diversas y más constructivas a lo largo de nuestras interacciones con diversas personas y colectivos a lo largo de nuestras vidas.
- Responsabilidad social. - Estos son los talentos de una persona que se muestra como un miembro colaborativo, positivo y participativo de un grupo social. Las responsabilidades sociales se refieren a los efectos de las actitudes colectivas de la conciencia ética de los individuos. Se

considera uno de los principios esenciales de la ética humana contemporánea. Por esta razón, tienen relevancia; desde una perspectiva axiológica, es la moral la que ejerce un impacto más significativo en la formación del ser humano y en la identidad de un individuo o comunidad de manera particular.

3. Dimensión de Adaptabilidades. - Congrega las subdimensiones presentadas a continuación:

- Solución de problema. - Habilidad para identificar y comprender obstáculos, así como crear y efectuar soluciones efectivas.
- Pruebas de la realidad. - Capacidad para analizar la vinculación entre lo que hay y lo que se percibe.
- Flexibilidades. - Capacidad para modificar adecuadamente los propios pensamientos, emociones y acciones frente a eventos y situaciones en evolución.

4. Dimensión del Manejo del Estrés. – Incluye las subdimensiones expuestas a continuación:

- Tolerancia al estrés. - Las habilidades para manejar situaciones indeseadas, eventos estresantes y sentimientos fuertes sin "quebrarse" y reaccionar constructivamente ante circunstancias difíciles. Se define como la competencia para reconocer y resistir experiencias negativas. Se considera que es una estructura de nivel elevado que se encuentra integrada en diferentes elementos de la regulación emocional y conductual. Las capacidades para manejar el estrés involucran las creencias y valoraciones de un individuo mientras enfrenta emociones adversas, abarcando tanto la aceptación como la repulsión, el

reconocimiento y el asentimiento, la concentración y la distracción.  
Enfoques funcionales y control emocional

- Control de impulsos. - Habilidad para resistir o postergar los deseos o instintos de controlar y manejar lo afectivo.

5. Dimensión del Estado de Ánimo en General. - Agrupa a las subdimensiones expuestas a continuación:

- Felicidad. - Estar satisfecho con tu existencia, tener una buena percepción de sí mismo y de otros, disfrutar y poder manifestar sentimientos positivos. La alegría no afecta negativamente el bienestar emocional de un ser que se adapta a su medio. La persona edifica su existencia a través de principios, asumiendo la responsabilidad de sus acciones, y no puede ignorar su libertad o su trabajo. La felicidad implica que los individuos sean de esta manera, capaces de lograr un balance que supere sus obstáculos. Si una persona busca la felicidad, debe recordar que esta proviene principalmente del amor propio y, a continuación, de los demás. Esto implica no solo depender de las fuerzas naturales, sino también de otras personas
- Optimismo. - Tener la habilidad de ver lo bueno en la vida y conservar una conducta optimista a pesar de los retos y las adversidades. Este principio es el que ayuda a enfrentar los problemas con una buena disposición y constancia, a reconocer lo positivo en las personas y en los eventos, a confiar en las oportunidades y a contar con el apoyo de expertos.

En la literatura científica se ha encontrado las siguientes definiciones en relación a la variable estrategias

Hook. Sydney (2000) Las técnicas dinámicas consisten en una serie de acciones fundamentadas en métodos participativos que pretenden que el alumno, a través de un estilo de enseñanza activa y avanzada, entienda textos elementales de acuerdo a su nivel de rendimiento, al vincularlo con sus conocimientos previos y sus intereses.

Las estrategias dinámicas son métodos o sistemas de cohesión social que buscan conectar a un conjunto de individuos en torno a una actividad, a través de la presentación de desafíos o escenarios imaginarios o supuestos. (Barriga y Fernández ,2004)

Estrategias dinámicas son acciones que se llevarán a cabo en un tiempo específico, utilizando ciertos recursos, con el propósito de lograr metas y objetivos; todo esto seleccionado como la alternativa más adecuada tras un análisis de la situación. Debe afectar la capacidad que puede mantener una persona, un conjunto o una circunstancia particular. (Martínez, 2013)

Gutierrez (2013) nos explica que, la estrategia dinámica resulta más atractiva debido a que busca crear experiencias auténticas que ofrezcan aprendizajes relevantes y resultados satisfactorios para los alumnos, además de examinar sus reacciones. De este modo, las tácticas se enfocan principalmente en el impulso, la colaboración y las interacciones entre personas dentro de un equipo fundamentado en vínculos constructivos.

Para la presente investigación se asumió lo planteado Gutierrez (2013) por que las estrategias dinámicas se han convertido en herramientas fundamentales que no solo facilitan el aprendizaje entre los estudiantes, sino que también fomentan un ambiente colaborativo y de inclusión. En un mundo donde la interacción y la cooperación son primordiales para la formación personal y profesional de los individuos, estas estrategias permiten que los educadores atiendan las diversas necesidades de sus alumnos, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.

Las estrategias dinámicas se fundamentan en el juego, ya que es considerado un derecho esencial de los infantes según la Convención de las Naciones Unidas sobre

los Derechos del Niño, un acuerdo adoptado por casi todas las naciones, incluido Perú. (Convención de los Derechos del Niño, 1989). Por otro lado, se refrenada al juego como lo plantea Mieles, Cerchiaro y Rosero (2020), considera el juego como medio privilegiado para la expresión infantil e introduce la técnica analítica del juego como herramienta para la psicoterapia con niños, destacando su importancia, así como su función elaborativa y reparadora. Mientras que Winnicott (1982) ubica al juego como fenómeno transicional en la relación primaria y destaca lo esencial del juego en la personalidad y en la formación de vínculos.

Desde la perspectiva del aprendizaje destacan los aportes de Piaget (1987), quien reconoce la importancia del juego y su vinculación con el desarrollo de los estadios evolutivos, su influencia en el desarrollo cognitivo y su función adaptativa, mientras que Vygotsky (2016) destaca la naturaleza social del juego, a partir del concepto “Zona de desarrollo próximo”; reconoce el potencial del juego en la socialización y conexión con el medio sociocultural ; destaca también los procesos de creación e imaginación en el niño a través del juego A su vez, tanto Vygotsky como Piaget, destacan la importancia del juego en relación al desarrollo.

En relación a las dimensiones se planteó 4 como son la Fundamentación, Objetivos, Diseño, Descripción de la propuesta y la Concreción del diseño.

La fundamentación se explícita los fundamentos las que se basan en el juego y se alinean con las teorías de Goleman y Garner para formar las capacidades de la inteligencia emocional.

Los objetivos se alinean a los planteados a la investigación para formar las capacidades de la inteligencia emocional.

El diseño donde se concretiza la propuesta para formar capacidades de la inteligencia emocional articulando todos los elementos.

La Descripción de la propuesta es donde se visualiza el cómo, con qué y los tiempos para la formación de capacidades de la inteligencia emocional, se describe la metodología, los materiales y recursos, así como también el tiempo.

La Concreción del diseño, es la parte más sustancial porque es donde se cristaliza toda la intencionalidad de la investigación a través de las actividades y/o talleres de aprendizaje / sesiones que se trabajó con los estudiantes

La investigación que se expone se justifica en la medida que permite alcanzar los aportes más relevantes de acuerdo a los siguientes criterios:

#### Justificación teórica

Durante siglos, el conocimiento científico y la sabiduría han guiado el desarrollo de las sociedades, aportando soluciones significativas al progreso humano. No obstante, los estudios más recientes en el rubro de la psicología y la neurociencia han revelado las diversas maneras de inteligencia, incluida la inteligencia emocional, la cual se ha transformado en un esencial elemento para la formación integral de los sujetos. Esta inteligencia ayuda a los sujetos a identificar, entender y manejar sus emociones y la de otros, promoviendo una mayor estabilidad emocional y bienestar personal.

A pesar de su importancia, la inteligencia emocional ha sido muchas veces ignorada en el ámbito educativo, siendo relegada a un segundo plano frente al enfoque cognitivo y académico tradicional. Por ello, es necesario integrar estrategias pedagógicas que incentivan su formación desde los primeros años de escolaridad. En este ámbito, el juego se presenta como una herramienta dinámica y natural que permite a los niños expresar emociones, resolver conflictos, trabajar en equipo y fortalecer su identidad personal y social.

#### Justificación práctica

La presente investigación nace de la observación directa de diversas dificultades socioemocionales en educandos de 4to grado de primaria. Se muestra que muchos de ellos presentan escaso control de sus emociones, falta de respeto por las opiniones ajenas, poca tolerancia, conductas agresivas y escasa solidaridad entre compañeros. Estas manifestaciones reflejan un bajo desarrollo de su inteligencia emocional, lo cual interfiere en la sana convivencia escolar y en su aprendizaje.

Frente a esta problemática, se propone implementar estrategias dinámicas basadas en el juego, considerando que el juego no solo favorece el aprendizaje significativo, sino que también estimula el desarrollo emocional y social en un ambiente lúdico, espontáneo y colaborativo. Mediante estas estrategias, se desea perfeccionar habilidades como la empatía, la autorregulación, la autoestima y la comunicación asertiva en los niños.

#### Justificación de relevancia social

La inteligencia emocional en la niñez no solo es importante para perfeccionar la convivencia escolar, sino que también constituye un pilar para la formación de habitantes responsables, empáticos y resilientes. En un entorno social cada vez más exigente y complicado, proporcionar a los niños recursos para manejar sus sentimientos ayuda a evitar comportamientos agresivos, al fortalecimiento de los vínculos familiares y sociales, y al bienestar general de la comunidad.

Por tanto, esta investigación no solo busca generar un impacto positivo en el aula, sino también ofrecer alternativas pedagógicas viables para ser replicadas en otras instituciones educativas, aportando al desarrollo integral de los estudiantes y, en consecuencia, al mejoramiento del sistema educativo.

A nivel internacional, organismos como la UNESCO (2021) han señalado que la formación socioemocional en la niñez es tan esencial como el desarrollo cognitivo, ya que permite a los estudiantes convivir de forma armoniosa, resolver conflictos de manera pacífica y construir entornos escolares más seguros. No obstante, en muchos contextos educativos se sigue priorizando el aprendizaje académico sobre el emocional, lo cual limita el desarrollo integral del niño. Daniel Goleman (1995), uno de los referentes en la investigación de la inteligencia emocional, afirma que “los niños emocionalmente inteligentes son más capaces de concentrarse, cooperar y hacer frente a las frustraciones” (p. 42), habilidades fundamentales para el aprendizaje y la convivencia.

En el campo nacional, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2022) ha reconocido la necesidad de fortalecer las competencias socioemocionales desde la educación básica regular, dado el incremento de casos de violencia escolar, dificultades de socialización y problemas de autoestima en estudiantes de primaria. Estas situaciones, según el enfoque por competencias del Currículo Nacional, deben abordarse desde estrategias activas que promuevan el juego, el respeto mutuo y la autorregulación emocional.

En el contexto local, específicamente en el aula de cuarto grado del colegio particular Albert Einstein, se ha identificado una problemática que afecta directamente el clima escolar y el desarrollo emocional de los educandos. Durante la ejecución de diversas sesiones de clase, se observó un ambiente de desorden generalizado: los alumnos manifestaban conductas de intolerancia, agresividad verbal, burlas constantes y falta de solidaridad. La aplicación de fichas de observación reveló que los estudiantes tenían un bajo nivel de control emocional, reaccionaban negativamente ante correcciones del docente, mostraban rebeldía y, en algunos casos, episodios de llanto desproporcionado, lo cual evidencia una dificultad para identificar, expresar y manejar adecuadamente sus emociones.

Estas manifestaciones reflejan la necesidad urgente de implementar estrategias didácticas que no solo enseñen contenidos académicos, sino que también potencien el desarrollo emocional de los educandos. En este aspecto, el juego se presenta como una herramienta pedagógica poderosa para incentivar la empatía, la autorregulación y la conciencia emocional en los niños.

Consecuentemente se formula el problema de la siguiente manera:

¿En qué medida las estrategias dinámicas basadas en el juego mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cuarto grado del nivel Primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein, 2014?

Definición conceptual de Estrategias dinámicas

Según Gutiérrez (2013), la estrategia participativa del estudiante resulta más atractiva, ya que busca promover actividades auténticas que generen aprendizajes

significativos y resultados exitosos, permitiendo además indagar en sus respuestas. Estas estrategias se enfocan en fomentar la motivación, la colaboración y las vinculaciones interpersonales dentro de un colectivo de trabajo sustentado en vínculos positivos.

#### Definición conceptual de inteligencia emocional

Se refiere a la habilidad de identificar, interpretar y regular tanto nuestras emociones como las de otras personas (Goleman, 1995).

#### Definición operacional de Estrategias dinámicas

Propuesta pedagógica de estrategias dinámicas basadas en el juego fundamentadas en el enfoque socioconstructivista, cuyo objetivo es incentivarla en niños de cuarto grado mediante actividades lúdicas que estimulan la empatía, la autorregulación y la expresión de emociones, desarrolladas en sesiones activas y divertidas

#### Definición operacional de inteligencia emocional

Se midió a partir de una ficha de observación conformada por tres dimensiones cada una de ellas con 4,2,5 ítems con un total de 10 ítems y una escala de siempre, a veces y nunca.

Se asumen las siguientes hipótesis

H<sub>1</sub>: La aplicación estrategias dinámicas basadas en el juego mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cuarto grado del nivel Primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

H<sub>0</sub>: La aplicación estrategias dinámicas basadas en el juego no mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cuarto grado del nivel Primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Se plantean los siguientes objetivos

#### Objetivo General

- ✓ Determinar si la aplicación de la estrategia mejora el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cuarto grado del nivel Primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

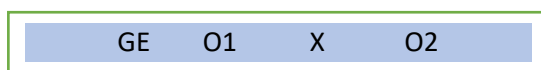
#### Objetivos Específicos

- ✓ Identificar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes de la estrategias dinámicas basadas en el juego.
- ✓ Identificar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional después de la estrategia dinámicas basadas en el juego.
- ✓ Comparar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de aplicada la estrategias dinámicas basadas en el juego

## Metodología

La investigación adoptó un enfoque cuantitativo, dado que este resulta adecuado para medir la magnitud de los fenómenos y comprobar hipótesis, con el propósito de describir, explicar y anticipar los fenómenos estudiados, identificando patrones y relaciones causales entre variables (Hernández y Mendoza, 2018, p. 45). El tipo de estudio está conforme a las orientaciones del investigador que eligió un estudio experimental, porque queremos demostrar los impactos que origina en el desarrollo de la inteligencia emocional cuando utilizamos estrategias dinámicas basadas en el juego durante la ejecución de sesiones de aprendizaje con los educandos de cuarto grado del Colegio Particular Albert Einstein.

El diseño con que vamos a trabajar en nuestra investigación, es el diseño pre experimental de un solo grupo con pre y post test.



*Donde*

GE=Grupo experimental

O1 = Pre test

X= Aplicación de la variable independiente

O2 = Post test

La población representa el núcleo del estudio, ya que es de donde se extrajo la información necesaria para desarrollar la investigación. Según Hernández y Mendoza (2018), este proceso se describe como una serie de pasos sistemáticos orientados a obtener, recopilar y registrar datos empíricos sobre un fenómeno, evento o comportamiento, con el fin de analizarlos y transformarlos en información útil (p. 282). La población estuvo conformada por todas las niñas y niños de primero a sexto grado del colegio particular Albert Einstein del nivel primario. Mientras que la muestra lo constituyen 12 niños de educación primaria del 4º grado del colegio particular Albert

Einstein, quienes recibirán el tratamiento como grupo experimental, quienes fueron seleccionados por muestreo no probabilístico.

*Población muestral estudiantes del cuarto grado del colegio particular Albert Einstein*

| Sección      | Sexo  |       |
|--------------|-------|-------|
|              | Niñas | Niños |
| Cuarto grado | 4     | 8     |
| <b>Total</b> | 12    |       |

**Fuente:** Escala del Minedu.

Mediante la técnica se observó cómo aprenden los niños y como los docentes intervienen pedagógicamente en el control de su inteligencia emocional.

Con esta técnica se tuvo que diseñar las fichas de observación para los niños.

Se realizó la creación de formatos de registro de observación junto con sus escalas correspondientes fundamentándose en los indicadores que se debían evaluar considerando los siguientes elementos:

Conexión entre los elementos, aspectos y las variables de análisis; definiendo de forma clara la data que se deberá recopilar y el orden en que se debe conseguir.

Creación de los indicadores conforme a los propósitos del estudio, de forma que aseguren el registro de las respuestas que permitan obtener la data necesaria.

Se evaluó la eficacia de los métodos de recopilación de datos. Se elaboraron las orientaciones correspondientes de manera clara y exacta. Se definieron correctamente las propiedades de los formatos para cada tipo de herramienta (forma, dimensiones, material y diseño) Consistencia entre los métodos y los equipos de recogida de información.

En relación con la verificación de los instrumentos. Para llevar a cabo la validación de las herramientas se consideraron dos elementos fundamentales:

La evaluación de un especialista para verificar la efectividad de los instrumentos mencionados se llama “juicio del experto”. Para asegurar su fiabilidad, se utiliza el

coeficiente Alfa de Cronbach, obteniendo los resultados que se presentan a continuación:

#### **Estadísticas de fiabilidad**

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| ,905             | 10             |

En una segunda etapa, me encargaré de verificar la validez de estos instrumentos mediante su aplicación en un grupo piloto de 12 alumnos de la población. Los resultados obtenidos permitirán definir la versión final de los ítems y sus opciones correspondientes, después de hacer las correcciones necesarias y rehacer los ítems, los exámenes quedaron preparados para ser copiados múltiples veces según las muestras escogidas.

Sobre el empleo de los instrumentos. Se coordinó con los agentes educativos del colegio particular Albert Einstein para su implementación conforme a un calendario previamente definido.

Se preparó todo el material necesario para el empleo (formularios de observación) con el fin de reunir la información.

Técnicas para el recojo de data. Se consideraron dos elementos esenciales: la estrategia para el recojo de data y los métodos utilizados en su obtención.

Los métodos aplicados para utilizar las herramientas de recojo de datos Se tomó en cuenta un plan temporal y se cumplieron los siguientes pasos:

Coordinación para identificar a los individuos de indagación con el fin de poder obtener las informaciones.

Visita de campo al aula de cuarto grado del Colegio Particular Albert Einstein del nivel primario para recoger data documentada.

Para el tratamiento y ordenamiento de las informaciones se revisará los datos, se basa en el examen detallado de cada herramienta de recopilación de información empleada, con el fin de confirmar su validez, en esta etapa no hubo inconvenientes. Se clasificará la información según las herramientas que se entregaron a los alumnos. Luego se categorizan la información obtenida en las hojas de observación; además, se

estructuraron según las frecuencias porcentuales; así como en descripciones cuantitativas. Se realiza el conteo de los datos, tanto manualmente como de forma electrónica (a través de computadora) empleando un esquema de matriz para la codificación de la información para su adecuada tabulación. Finalmente, se organizó y se mostró la data utilizando gráficos, proporcionando representaciones visuales de los datos numéricos en imágenes que reflejan ciertas tendencias relacionadas con las variables evaluadas. En lo que respecta al estudio de datos, se consideraron métodos descriptivos estadísticos, tales como las tablas de frecuencias básicas y porcentuales, junto con los gráficos de barras. También se realizaron las interpretaciones pertinentes del pre test, pos test y el cotejo de estos resultados, se consideró también la coherencia en la organización del discurso, la evaluación crítica de los hallazgos en su relevancia actual y en relación con los fines de estudio establecidos, así como la conexión de los resultados conseguidos.

## Resultados

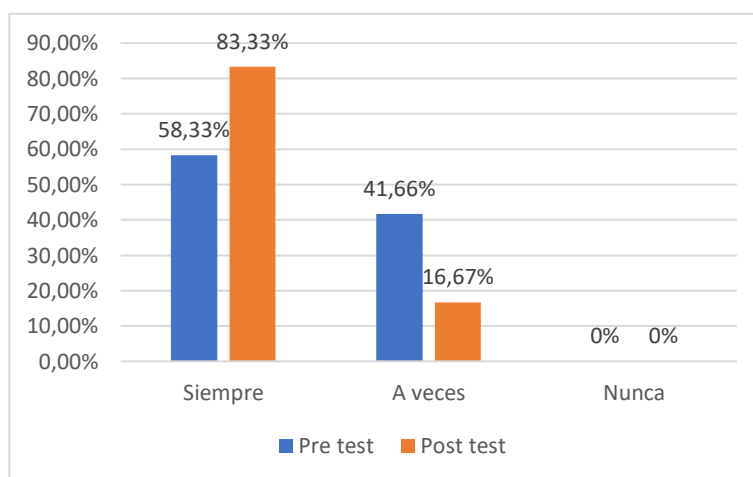
Para exponer los hallazgos, se estructuraron y examinaron las informaciones recopiladas a través de la herramienta de observación utilizada con los infantes de cuatro años de la I.E San Agustín de Hipona, en Chimbote.

**Tabla 1**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador demuestran respeto por sus compañeros o compañeras respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 58.33%    | 83.33%      |
| A veces      | 41.66%    | 16.67%      |
| Nunca        | 0%        | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 1**

Porcentajes sobre el indicador demuestran respeto por sus compañeros o compañeras respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel

## Interpretación

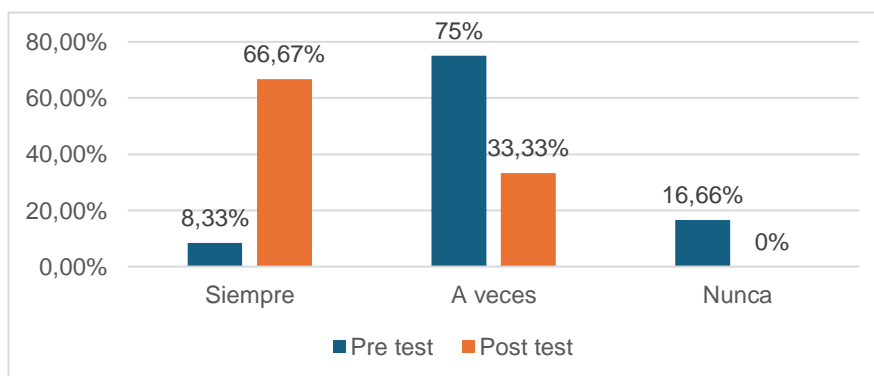
Se aprecia que en el pre test el 58.33 % de niños **siempre** demuestran respeto por sus compañeros o compañeras y el 41.66 % a **veces** demuestran respeto, mientras que en el pos test se aprecia que el 83.33 % de niños **siempre** demuestran respeto por sus compañeros o compañeras y el 16.67 % a **veces** demuestran respeto. Se infiere que el empleo de las estrategias dinámicas basadas en el juego influyó en un 25% respecto al pre test, donde afirmamos que el gran número de infantes demuestran respeto por sus compañeros.

**Tabla 2**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador se muestra tolerante ante sus compañeros respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 8.33%     | 66.67%      |
| A veces      | 75%       | 33.33%      |
| Nunca        | 16.66%    | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 2**

Porcentajes sobre el indicador muestra tolerante ante sus compañeros respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel

### Interpretación

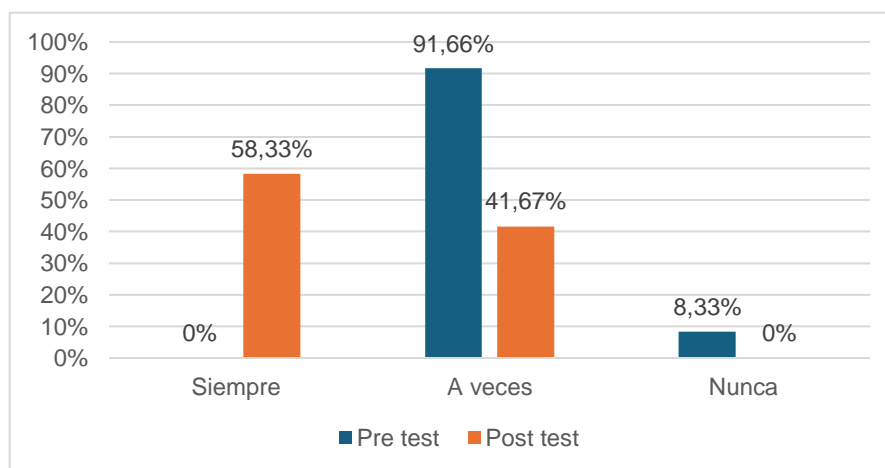
Se visualiza en el pre test que el 75% de niños **a veces** son tolerantes ante sus compañeros; el 16.66 % **nunca** son tolerantes y el 8.33% siempre son tolerantes, mientras que en el pos test se evidencia que el 66.67 % de niños **siempre** son tolerantes ante sus compañeros y el 33.33 % **a veces** son tolerantes. Se deduce que el empleo de las estrategias dinámicas enfocadas en el juego a influenciado en la formación de su inteligencia emocional de los niños, pues se evidencia que hay un avance de 50.01 % de niños y niñas que siempre son tolerantes ante sus compañeros y compañeras.

**Tabla 3**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador se valoran con equidad lo suyo y de los demás respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0%        | 58.33%      |
| A veces      | 91.66%    | 41.67%      |
| Nunca        | 8.33%     | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 3**

Porcentajes sobre el indicador se valoran con equidad lo suyo y de los demás respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel

## Interpretación

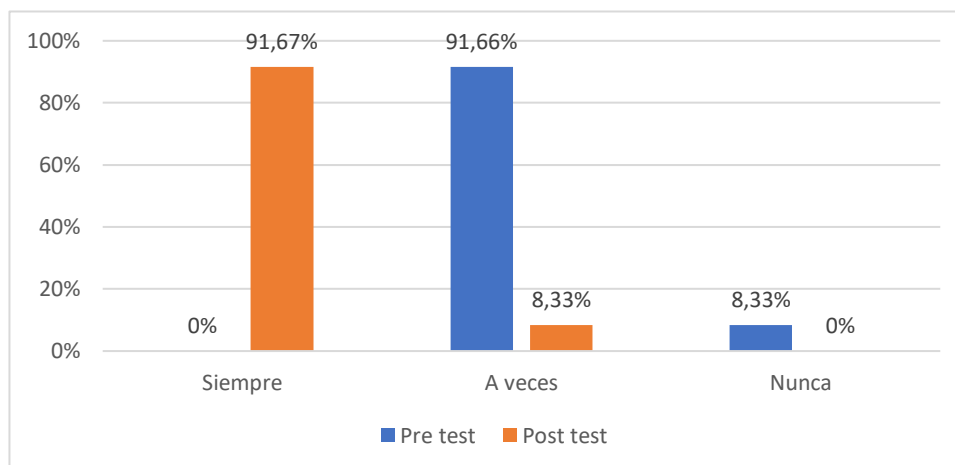
Se percibe en el pre test que el 91.66 % de niños **a veces** valoran con equidad lo suyo y de los demás y el 8.33 % **nunca** valoran con equidad lo suyo y de los demás, mientras que en el pos test se percibe que el 58.33 % de niños **siempre** valoran con equidad lo suyo y de los demás el 41.67 % **a veces** valoran con equidad lo suyo y de los demás. Se infiere que el empleo de las estrategias dinámicas basadas en el juego influye satisfactoriamente, pues el gran número de niños siempre valoran con equidad lo suyo y de los demás.

**Tabla 4**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador cuidan los bienes y materiales de su aula respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0%        | 91.67 %     |
| A veces      | 91.66%    | 8.33%       |
| Nunca        | 8.33%     | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 4**

Porcentajes sobre el indicador cuidan los bienes y materiales de su aula respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel

## Interpretación

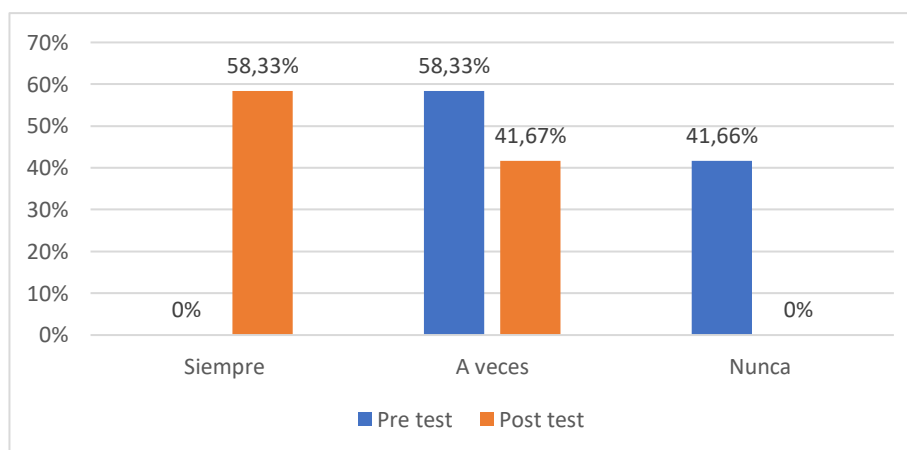
Se observa en el pre test que el 91.66 % de niños y niñas **a veces** cuidan los bienes y materiales de su aula y el 8.33 % **nunca** cuidan los bienes y materiales de su aula, mientras que el pos test se observa que el 91.67 % de niños **siempre** cuidan los bienes y materiales de su aula y el 8.33 % **a veces** cuidan los bienes y materiales de su aula. Se deduce que ha influenciado considerablemente el empleo de las estrategias dinámicas enfocadas en el juego pues el gran número de niños siempre cuidan los bienes y materiales de su aula.

**Tabla 5**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador reconocen una falta cuando se equivoca pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0%        | 58.33 %     |
| A veces      | 58.33%    | 41.67 %     |
| Nunca        | 41.66 %   | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 5**

Porcentajes sobre el indicador reconocen una falta cuando se equivoca respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel

## Interpretación

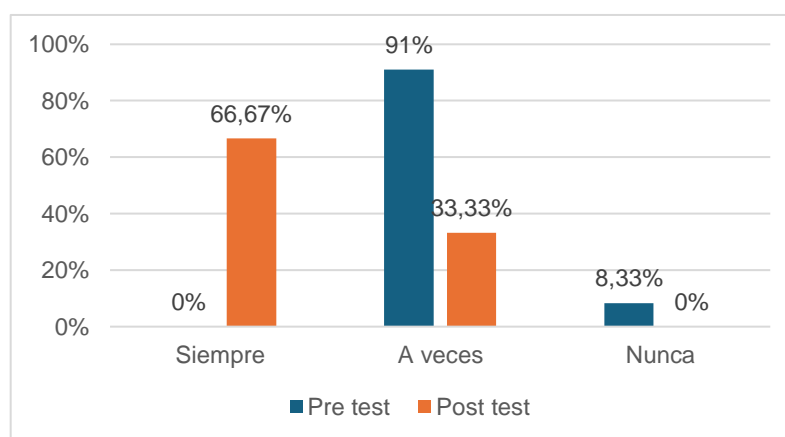
Se aprecia en el pre test que 58.33 % de niños **a veces** reconocen una falta cuando se equivocan y el 41.66 % **nunca** reconocen una falta cuando se equivocan, mientras en el pos test se aprecia que el 58.33 % de niños **siempre** reconocen una falta cuando se equivocan y el 41.67 % **a veces** reconocen una falta cuando se equivocan. Se infiere que la utilización de estrategias dinámicas basadas en el juego, influye convenientemente en la formación de su inteligencia emocional, ya que la mayoría de niños siempre reconocen una falta cuando se equivocan.

**Tabla 6**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador demuestra actitudes positivas ante las adversidades respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0%        | 66.67 %     |
| A veces      | 91%       | 33.33 %     |
| Nunca        | 8.33%     | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 6**

Porcentajes sobre el indicador demuestra actitudes positivas ante las adversidades respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

## Interpretación

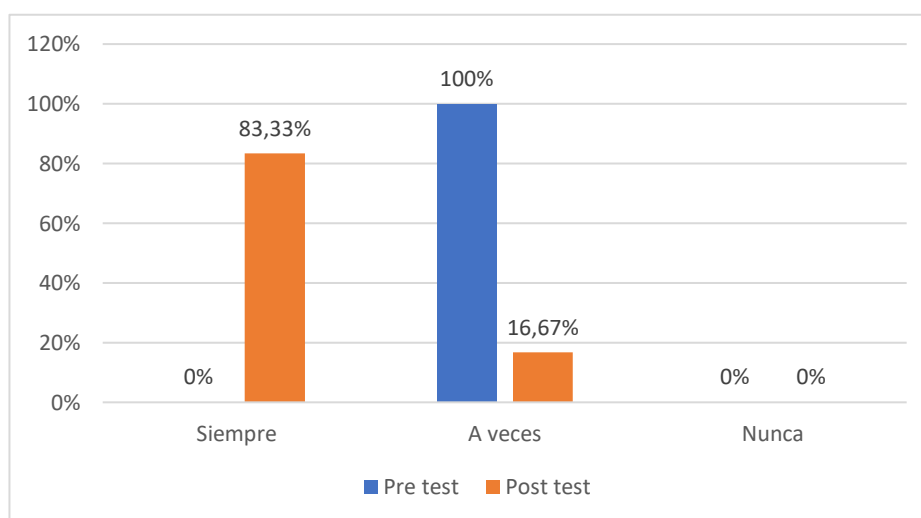
Se visualiza en el pre test que el 91 % de niños y niñas a **veces** Demuestra actitudes positivas ante las adversidades y el 8.33 % **nunca** demuestran actitudes positivas ante las adversidades, entretanto que en el pos test el 66.67 % de niños y niñas siempre demuestran actitudes positivas ante las adversidades y el 33.33 % **a veces** demuestran actitudes positivas ante las adversidades. Se deduce que el gran número de infantes siempre demuestran actitudes positivas ante las adversidades.

**Tabla 7**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador demuestran empatía ante los demás respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 83.33 %     |
| A veces      | 100%      | 16.67 %     |
| Nunca        | 0%        | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 7**

Porcentajes sobre el indicador demuestran empatía ante los demás respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel

### Interpretación

Se percibe en el pre test que el 100 % de niños **a veces** demuestran empatía ante los demás, entretanto que en el pos test el 83.33 % de niños **siempre** demuestran empatía ante los demás y el 16.67 % **a veces** demuestran empatía ante las adversidades. Se infiere que el gran número de niños demuestran empatía ante los demás.

### Tabla 8

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador p Participa afectivamente en el aula respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 100.00 %    |
| A veces      | 58.33%    | 0 %         |
| Nunca        | 41.66%    | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia

### Figura 8

Porcentajes sobre el indicador participa afectivamente en el aula respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

### Interpretación

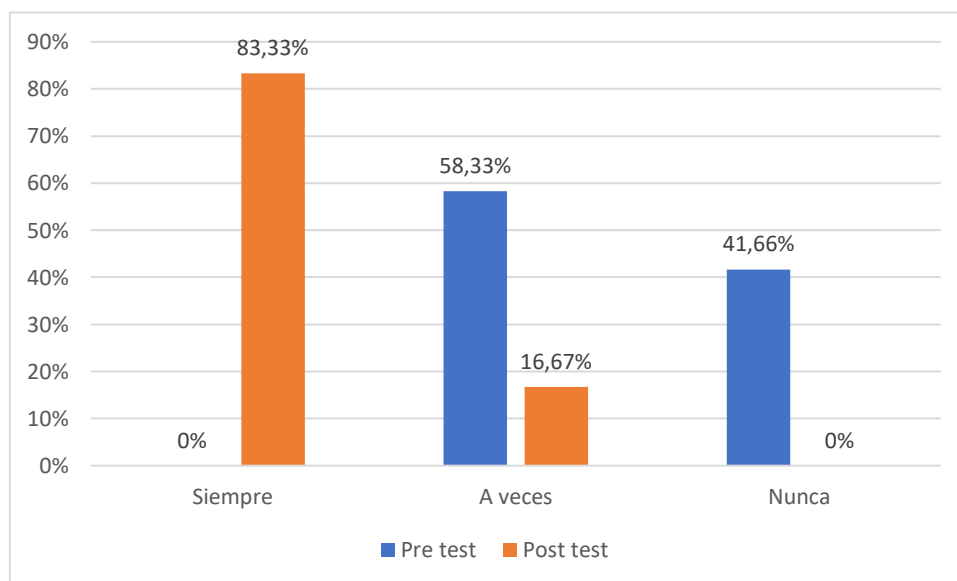
Se observa en el pre test que el 58.33 % de niños **a veces** participa afectivamente en el aula y el 41.66 % **nunca** participan afectivamente en el aula, mientras que en el post test que el 100.00 % de niños y niñas **siempre** participan afectivamente en el aula. Se deduce que todos los niños y niñas siempre participan afectivamente en el aula.

**Tabla 9**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador se muestra solidario ante los demás respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 83.33 %     |
| A veces      | 58.33%    | 16.67%      |
| Nunca        | 41.66%    | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 9**

Porcentajes sobre el indicador se muestra solidario ante los demás respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel

#### Interpretación

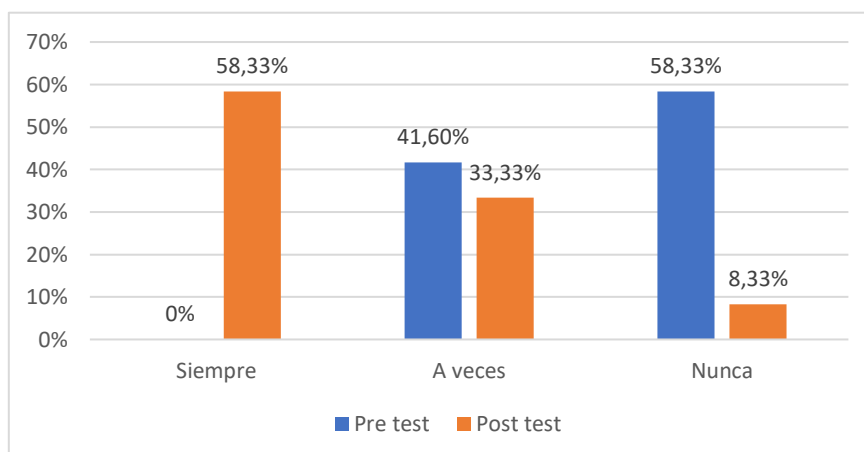
Se aprecia en el pre test que el 58.33 % de niños **a veces** se muestra solidario ante los demás. en el aula y el 41.66 % **nunca** participan afectivamente en el aula, mientras que en el pos test el 58.33 % de niños siempre se muestran solidarios ante los demás y el 16.67 % **a veces** se muestran solidarios ante los demás. Se infiere que el gran número de niños siempre se manifiestan solidarios ante los demás.

#### Tabla 10

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador comparte lo que tiene con los demás al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 58.33 %     |
| A veces      | 41.6%     | 33.33 %     |
| Nunca        | 58.33%    | 8.33%       |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 10**

Porcentajes sobre el indicador comparte lo que tiene con los demás respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

Interpretación se visualiza en el pre test que el 58.33 % de niños nunca comparten lo que tienen con los demás y el 41.6 % **a veces** comparten lo que tienen con los demás, entretanto que en el pos test el 58.33 % de niños siempre comparten lo que tienen con los demás y el 33.33 % **a veces** comparten lo que tienen con los demás y el 8.33 **nunca** comparten lo que tiene con los demás. Se deduce que el gran número de infantes siempre comparten lo que tienen con los demás.

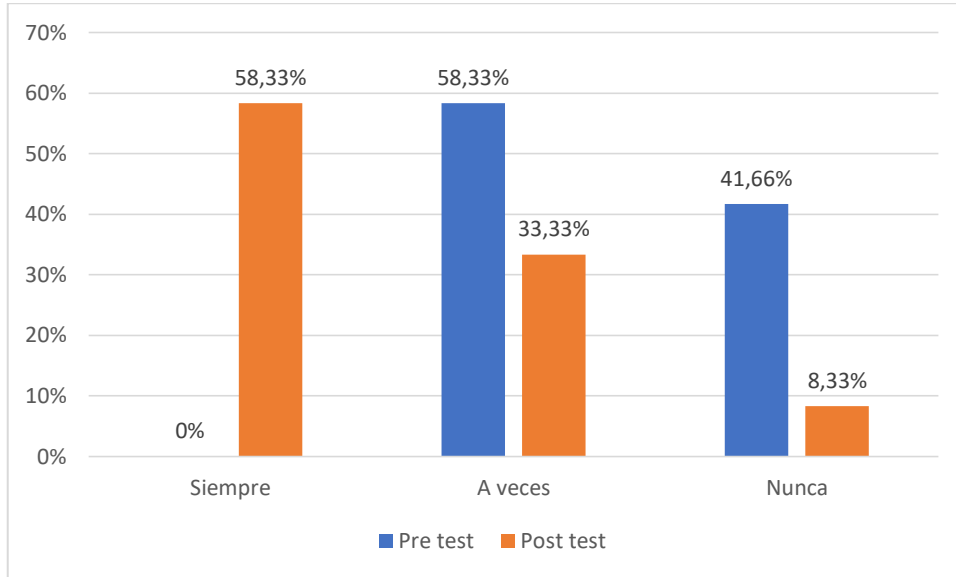
**Tabla 11**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador alienta a los demás en los momentos difíciles respecto al pre test y post test

| Niveles | Pre test | Post test |
|---------|----------|-----------|
| Siempre | 0 %      | 58.33 %   |
| A veces | 58.33%   | 33.33 %   |

|              |           |             |
|--------------|-----------|-------------|
| Nunca        | 41.66%    | 8.33%       |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 11**

Porcentajes sobre el indicador alientan a los demás en los momentos más difíciles respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

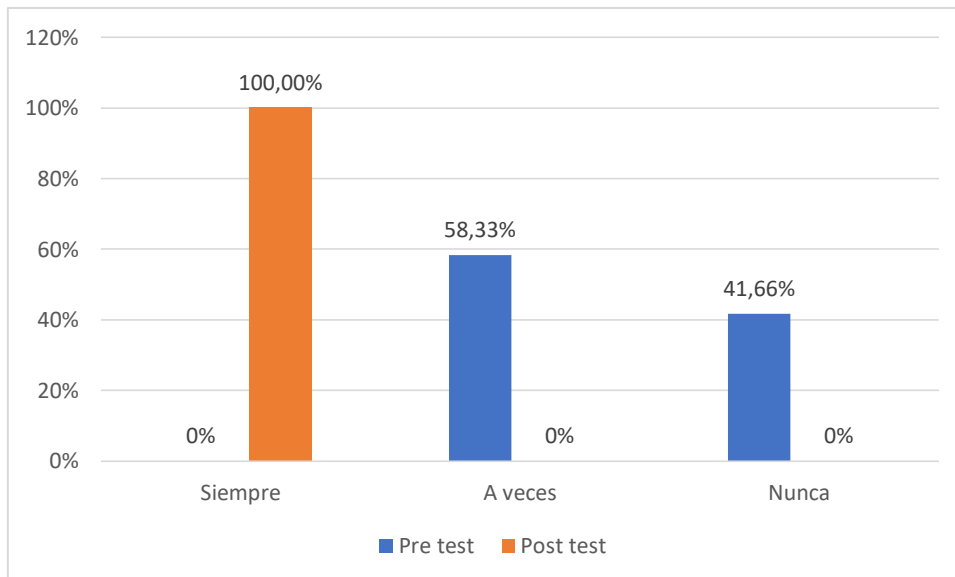
Interpretación se percibe en el pre test que el 58.33 % de niños **a veces** alientan a los demás en los momentos más difíciles y el 41.6 % nunca alientan a los demás en los momentos más difíciles, mientras en el pos test el 58.33 % de niños **siempre** alientan a los demás en los momentos más difíciles, el 33.33 % a **veces** alientan a los demás en los momentos más difíciles y el 8.33 % **nunca** alientan a los demás en los momentos más difíciles. Se infiere que el gran número de infantes siempre alientan a los demás en los momentos más difíciles.

**Tabla 12**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla sus sentimientos: como el amor en su vida diaria respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 100.00 %    |
| A veces      | 58.33%    | 0 %         |
| Nunca        | 41.66%    | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 12**

Porcentajes sobre el indicador controla sus sentimientos: como el amor en su vida diaria respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

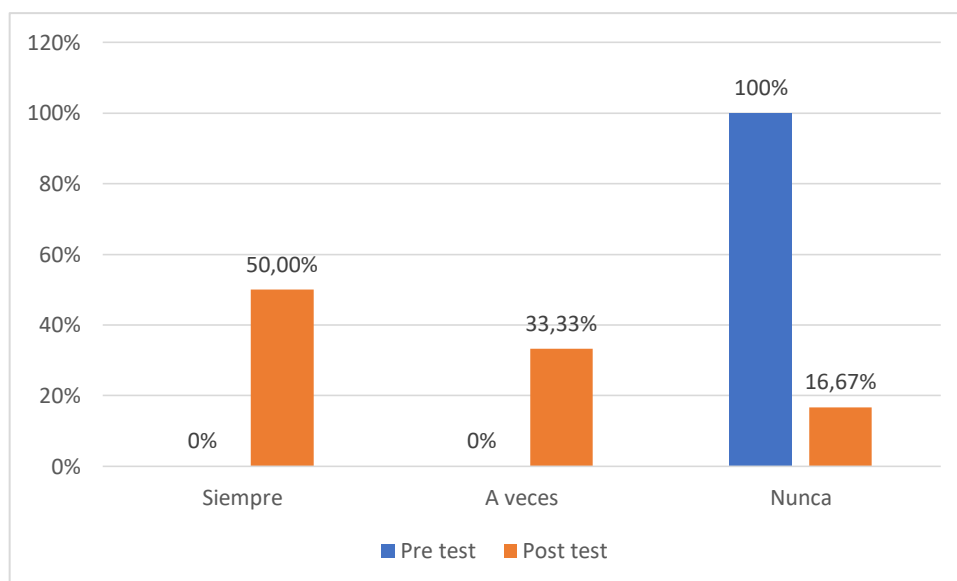
Interpretación observa en el pre test que el 100 % de niños **a veces** controlan sus sentimientos de amor en su vida diaria, mientras que en el pos test que el 33.33 % de niños y niñas **siempre** controlan sus sentimientos de amor en su vida diaria y el 66.67 % **a veces** controlan sus sentimientos de amor en su vida diaria. Se deduce que la mayoría los niños **a veces** manejan sus sentimientos de amor en su vida diaria.

**Tabla 13**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla sus sentimientos: como el odio en su vida diaria. respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 50.00 %     |
| A veces      | 0%        | 33.33 %     |
| Nunca        | 100%      | 16.67%      |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 13**

Porcentajes sobre el indicador controla sus sentimientos: como el odio en su vida diaria respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

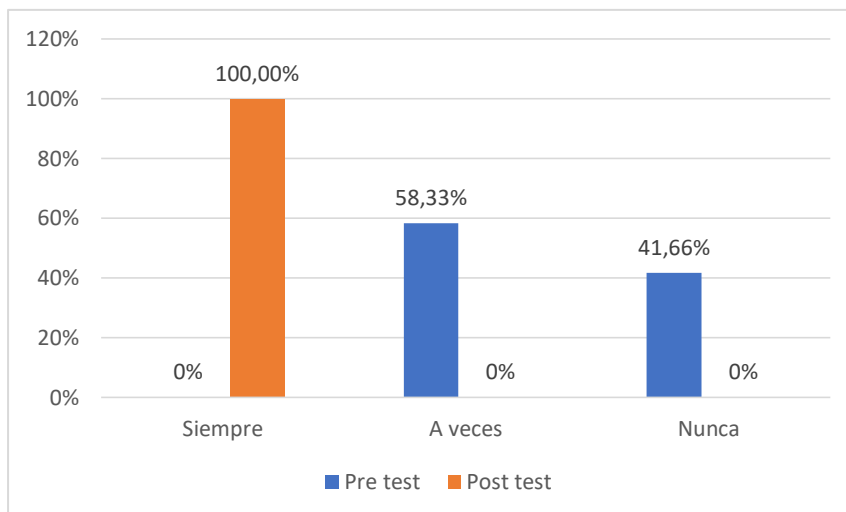
Interpretación se considera en el pre test que el 100% de niños y niñas **nunca** controlan sus sentimientos de odio en su vida diaria, entretanto que en el pos test el 50.00% de niños y niñas **siempre** controlan sus sentimientos de odio en su vida diaria, el 33.33 % **a veces** controlan sus sentimientos e odio en su vida diaria y el 16.67 no lo hacen. Se infiere que la mitad de niños siempre manejan sus sentimientos de odio en su vida diaria.

**Tabla 14**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador se identifica tal como es en su vida diaria respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 100.00 %    |
| A veces      | 58.33%    | 0 %         |
| Nunca        | 41.66%    | 0%          |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 14**

Porcentajes sobre el indicador se identifica tal como es en su vida diaria al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

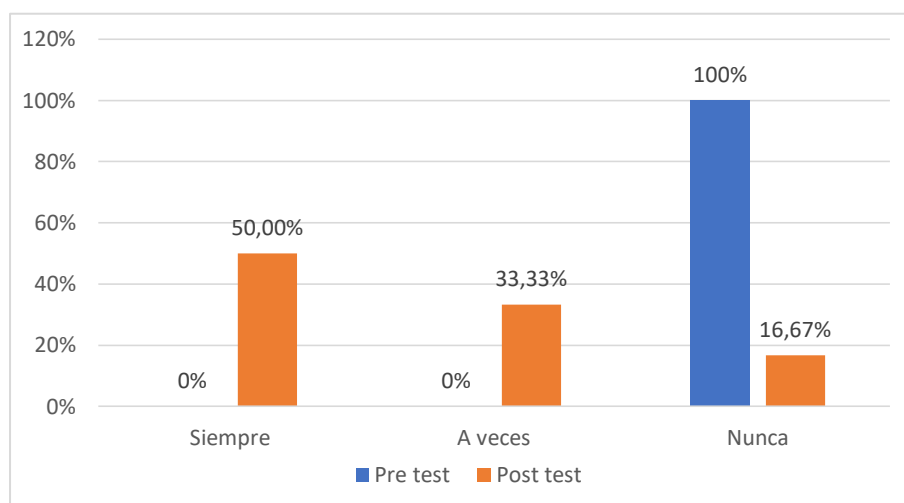
Interpretación se visualiza en el pre test que el 75 % de niños **a veces** Se identifica tal como es en su vida diaria. y el 41.66 % **nunca** Se identifica tal como es en su vida diaria, entretanto que en el pos test el 100 % de niños **siempre** se identifica tal como es en su vida diaria. Se deduce que la utilización de estrategias dinámicas basadas en el juego ha influenciado considerablemente, pues la mayoría de niños y niñas siempre se identifican tal como son en su vida diaria.

**Tabla 15**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla su cólera en clase Cuándo su compañero (a) le pregunta algo. respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 50.00 %     |
| A veces      | 0%        | 33.33 %     |
| Nunca        | 100%      | 16.67%      |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 15**

Porcentajes sobre el indicador controla su cólera en clase cuando su compañero (a) le pregunta algo al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

Interpretación se percibe en el pre test que el 100% de los niños nunca controlan su cólera en la clase cuando sus compañeros les preguntan algo, mientras que en el pos test el 50.00 % de los niños siempre controlan su cólera en la clase cuando sus compañeros les preguntan algo, el 33.33 % **a veces** controlan su cólera en la clase

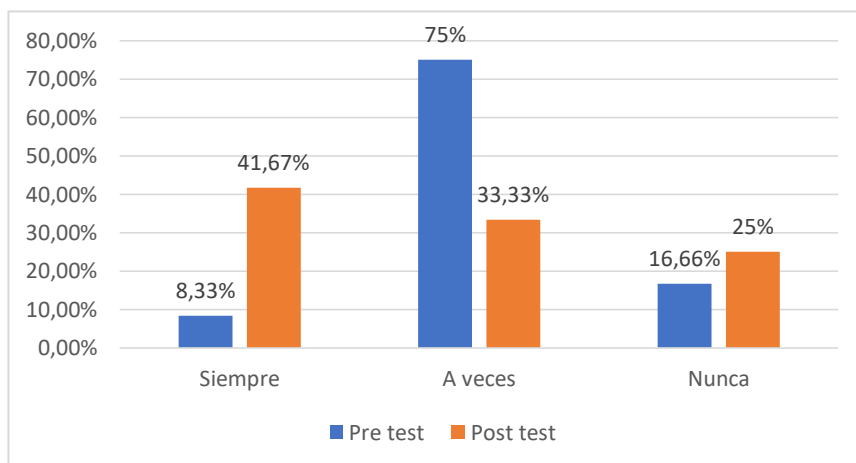
cuando sus compañeros les preguntan algo y el 16.67 % **nunca** lo hacen. Se infiere que la utilización de estrategias dinámicas basadas en el juego si interviene en la formación de la inteligencia emocional, pues de todos los educandos la mitad siempre controlan su cólera en la clase cuando sus compañeros les preguntan algo.

**Tabla 16**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla su alegría exagerada en clase. al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 8.33 %    | 41.67 %     |
| A veces      | 75%       | 33.33 %     |
| Nunca        | 16.66%    | 25%         |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 16**

Porcentajes sobre el indicador controla su cólera en clase cuando su compañero (a) le pregunta algo al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

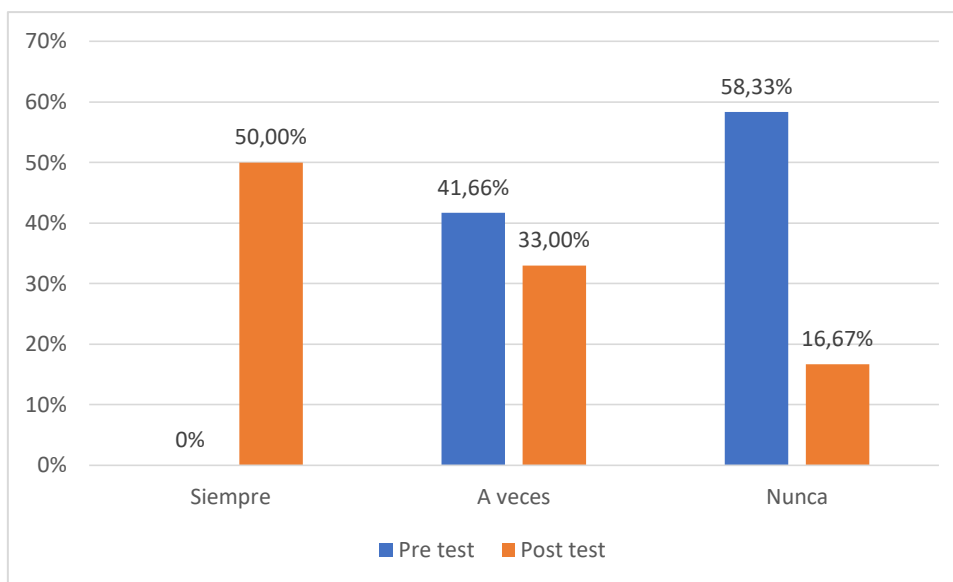
Interpretación se observa en el pre test que el 75 % de niños y niñas **a veces** controlan su alegría exagerada en clase; el 16.66 % **nunca** controlan su alegría exagerada y el 8.33 % **siempre** controlan su alegría exagerada en clase mientras que en el pos test el 41.00 % de niños **siempre** controlan su alegría exagerada en clase; el 33.33 % **a veces** controlan su alegría exagerada y el 25.00 % **nunca** controlan su alegría exagerada en clase. Se deduce que la utilización de estrategias dinámicas basadas en el juego interviene en la formación de la inteligencia emocional, pues que en minoría de niños y niñas siempre controlan su alegría exagerada en clase.

**Tabla 17**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla su miedo en el momento de participar respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 50.00 %     |
| A veces      | 41.66%    | 33.00 %     |
| Nunca        | 58.33%    | 16.67 %     |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 17**

Porcentajes sobre el indicador controla su miedo en el momento de participar respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

#### Interpretación

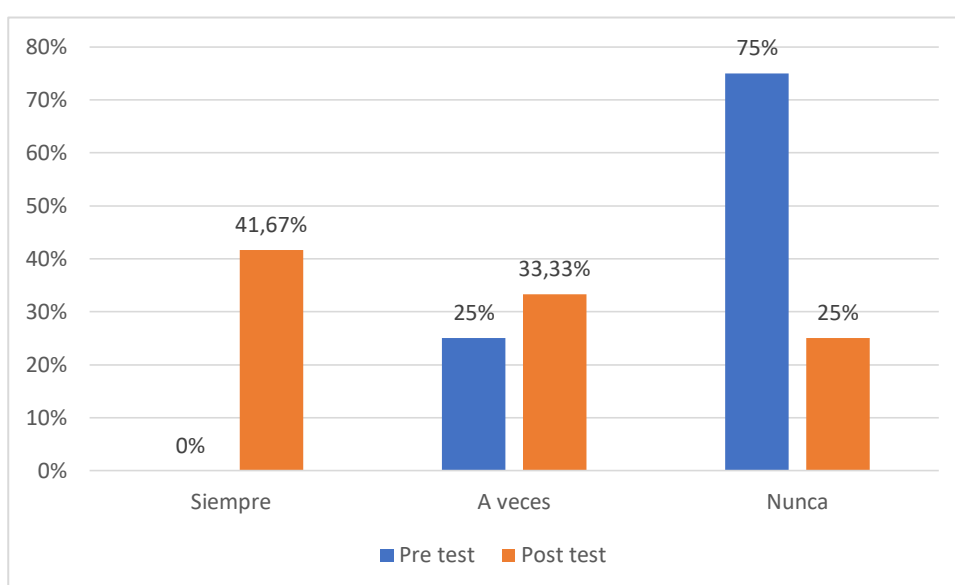
Se aprecia en el pre test que el 58.33 % de niños y niñas **nunca** controlan su miedo en el momento que participan y el 41.66 % **a veces** controlan su miedo en el momento que participan, entretanto que en el pos test el 50.00 % de niños y niñas **siempre** controlan su miedo en el momento que participan y el 33.00 % **a veces** controlan su miedo en el momento que participan y el 16.67 % **nunca** lo hacen. Se infiere que la utilización de estrategias dinámicas basadas en el juego influye considerablemente en la formación de su inteligencia emocional, pues de todos los educandos, la mitad siempre controlan su miedo en el instante de participar.

#### **Tabla 18**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controla su tristeza en los momentos más difíciles respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 41.67 %     |
| A veces      | 25%       | 33.33 %     |
| Nunca        | 75%       | 25%         |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 18**

Porcentajes sobre el indicador controla su tristeza en los momentos más difíciles respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

Interpretación se visualiza en el pre test que el 75 % de niños y niñas **nunca** controlan su tristeza en los momentos más difíciles y el 25 % **a veces** controlan su tristeza en los momentos más difíciles, entretanto que en el pos test el 41.67 % de niños y niñas **siempre** controlan su tristeza en los momentos más difíciles, el 33.33 % **a veces** controlan su tristeza en los momentos más difíciles y el 25 % no lo hacen. Se deduce que la utilización de estrategias dinámicas basadas en el juego a influenciado en la

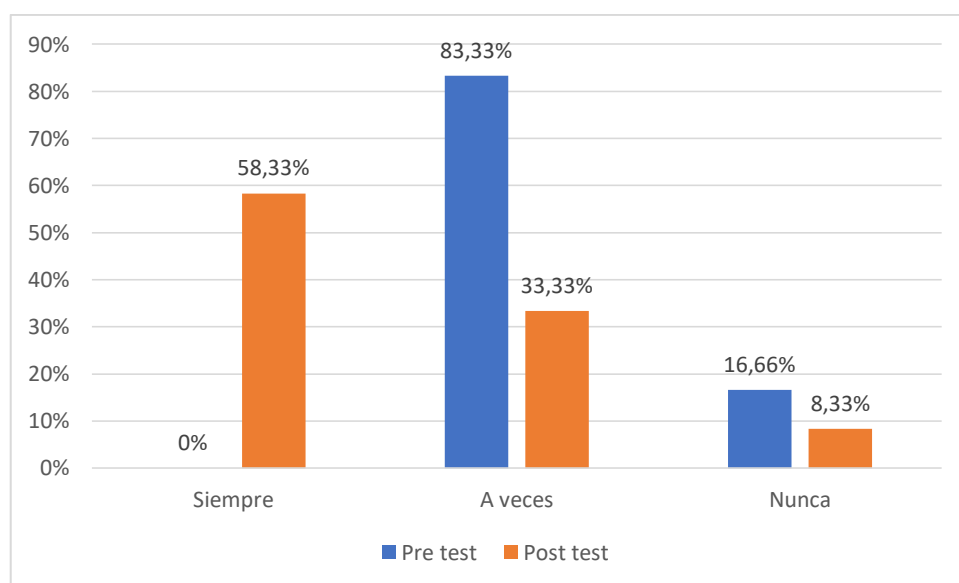
formación de su inteligencia emocional, pues un poco menos que la mitad los niños y niñas siempre controlan su tristeza en los momentos más difíciles.

**Tabla 19**

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador actúa con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 58.33 %     |
| A veces      | 83.33%    | 33.33 %     |
| Nunca        | 16.66%    | 8.33%       |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



### Figura 19

Porcentajes sobre el indicador actúa con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

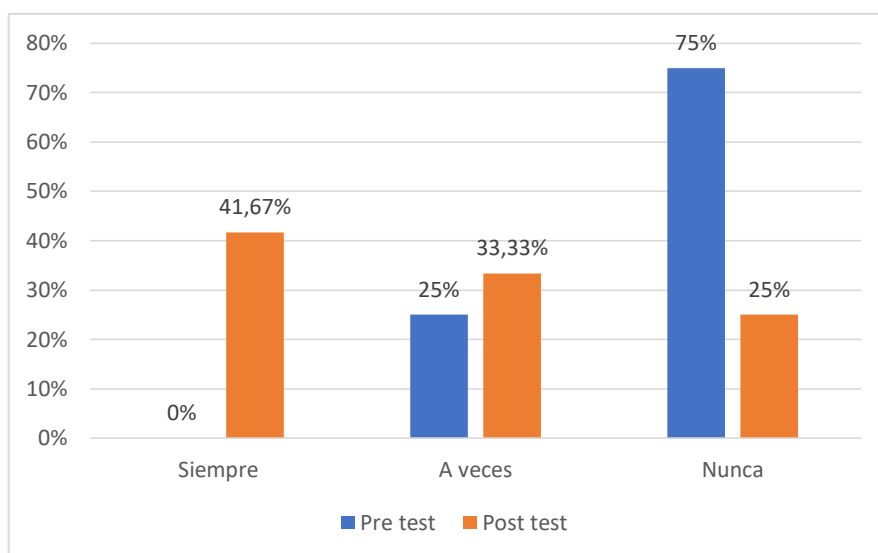
Interpretación se percibe en el pre test que el 83.33 % de niños y niñas **a veces** actúan con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta y el 16.66 % **nunca** actúan con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta, entretanto que en el pos test el 58.33 % de infantes **siempre** actúan con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta, el 33.33 % **a veces** actúan con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta y el 8.33 % no lo hacen. Se infiere que el gran número de niños siempre actúan con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta.

### Tabla 20

Distribución de frecuencias y porcentajes sobre el indicador controlan su vergüenza al participar en clase respecto al pre test y post test

| Niveles      | Pre test  | Post test   |
|--------------|-----------|-------------|
| Siempre      | 0 %       | 41.67 %     |
| A veces      | 25%       | 33.33 %     |
| Nunca        | 75%       | 25%         |
| <b>Total</b> | <b>12</b> | <b>100%</b> |

Nota: En esta tabla se evidencia de qué manera alteran las cifras en la frecuencia



**Figura 20**

Porcentajes sobre el indicador actúa con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta respecto al pre test y post test en los niños cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

Nota. La figura muestra los porcentajes que corresponden a cada nivel.

Interpretación se observa en el pre test que el 75 % de niños **nunca** controlan su vergüenza al participar en clase y el 25 % **a veces** controlan su vergüenza al participar en clase, entretanto que en el pos test el 41.67 % de infantes **siempre** controlan su vergüenza al participar en clase, el 33.33 % **a veces** controlan su vergüenza al participar en clase y el 25 % no lo hacen. Se deduce que menos de la mitad de niños y niñas siempre controlan su vergüenza al participar en clase.

### **Análisis y discusión**

Los resultados logrados en la actual indagación indican que la aplicación de estrategias dinámicas basadas en el juego tuvo un impacto positivo en la formación de la inteligencia emocional de los educandos del cuarto grado del colegio particular Albert Einstein. Esta conclusión se sustenta en los porcentajes alcanzados en cada dimensión observada, como el respeto, la empatía, el control de emociones y la

participación afectiva, que en su mayoría superaron el 50 % e incluso alcanzaron el 100 % en ciertos indicadores.

Estos hallazgos coinciden con la investigación de **Bocanegra (2024)**, quien evidenció que el uso de estrategias lúdicas contribuye significativamente al fortalecimiento de la inteligencia emocional, esencialmente en dimensiones como la intrapersonal y el manejo del estrés. En ese sentido, se confirma que las actividades lúdicas no solo generan motivación en el aula, sino que también promueven la formación de habilidades emocionales esenciales para la convivencia escolar.

Además, los resultados de este estudio encuentran respaldo en el estudio de **Zea (2024)**, que destacó el valor de los juegos de mesa como recurso didáctico para mejorar habilidades sociales como la cooperación, el respeto y la autorregulación emocional. De manera semejante, en la actual indagación se observó que los estudiantes lograron demostrar mayor empatía y respeto durante las actividades propuestas, alcanzando un 83.33 % de participación empática y respetuosa.

Por otro lado, el hallazgo de que el 100 % de los estudiantes participaron afectivamente en las actividades puede ser contrastado con la investigación de **Ccama (2024)**, quien determinó que las actividades lúdicas fortalecen la atención, concentración y participación activa en educandos de primaria. Este paralelismo refuerza la idea de que el juego no solo mejora la disposición emocional del estudiante, sino también su implicancia activa en el proceso educativo.

En lo que respecta al control de emociones, se evidenció que el 50 % de los estudiantes lograron manejar adecuadamente emociones como el odio, el miedo y la cólera, lo cual demuestra avances significativos. Esta mejora puede vincularse con lo reportado por

**Valera (2024)**, quien, si bien trabajó con juegos lingüísticos, también comprobó que la implementación de estrategias lúdicas facilita la formación de competencias comunicativas que incluyen la expresión emocional y el reconocimiento de las propias faltas, algo que también se evidenció en este estudio, al observar que el 58.33 % de los estudiantes reconocen sus errores y animan a sus compañeros.

Finalmente, se puede afirmar que los resultados coinciden con una tendencia cada vez más respaldada en el ámbito educativo: el valor de las estrategias lúdicas para fomentar aprendizajes integrales, que abarcan tanto lo cognitivo como lo emocional. En esta línea, la formación de la inteligencia emocional mediante el juego no solo beneficia el bienestar del estudiante, sino que mejora su interacción social, su participación y su capacidad de autorregulación en contextos escolares.

## Conclusiones

Al finalizar este estudio, se han obtenido las conclusiones siguientes:

- Las diversas estrategias dinámicas basadas en el juego permitieron que cada uno de los educandos participen con respeto y en forma empática durante las diversas actividades programadas, pues se logró que el 83.33 % de niños y niñas siempre demuestran respeto y empatía.
- Las estrategias dinámicas basadas en el juego influyeron directamente en el control de las emociones de cada uno de los educandos de 4to grado, pues permitió que los estudiantes tengan mayor control del odio, el miedo y su cólera en un 50.00% cuando participaban en clase.
- La implementación de diferentes estrategias interactivas fundamentadas en el juego impacta de manera favorable en el crecimiento de la inteligencia emocional de todos los alumnos de 4to grado de primaria de la I.E Particular Albert Einstein, pues se logró que el 58.33 % de los estudiantes siempre reconocen una falta cuando se equivocan, siempre alientan a los demás y que compartan con los demás lo que tiene.
- La utilización de las estrategias dinámicas basadas en el juego durante los talleres, permitió que el 100.00 % de los educandos del 4to grado de la I.E Particular Albert Einstein siempre participan afectivamente en el aula.
- Se evidencia un mayor dominio por parte de cada uno de los educandos del 4to grado de la I.E particular Albert Einstein, al 100 % de las diversas dimensiones como: el respeto, las actitudes positivas, el control de las emociones y la empatía luego de aplicar las estrategias dinámicas basadas en el juego.

## **Recomendaciones**

- Realizar investigaciones sobre la influencia de las estrategias dinámicas basadas en el juego, en la formación de la inteligencia emocional en los centros educativos públicos y privados del ámbito de la provincia de Celendín.
  
- Aplicar las estrategias dinámicas basadas en el juego, con el fin de perfeccionar el control de las emociones de los educandos.
  
- Realizar una repetición de este estudio en la región de la provincia de Celendín, con el fin de obtener nuevos descubrimientos que evidencien la posible relación entre las variables de estrategias dinámicas fundamentadas en el juego y la inteligencia emocional.

## Referencias bibliográficas

- Barriga, F., & Hernández, G. (2004). *Estrategias Docentes para un aprendizaje Significativo* (Mc.Graw.Hill (ed.); Segunda Ed).
- Bocanegra, J. (2024) *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de una institución educativa de Bagua Grande, Amazonas, 2024*. Universidad Cesar Vallejo. Perú. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/160685/Bocanegra\\_GJP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/160685/Bocanegra_GJP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cabrera, K. (2021) *Estrategias para desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años de una institución educativa pública de Chiclayo*. Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Perú. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12423/3455>
- Ccama G. (2024) *Las actividades lúdicas en niños del tercer grado de Educación Primaria San Agustín de Hipona Juliaca, 2022*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca"- Perú. Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3601461>
- Cook (1966). *Eduquemos mejor a nuestros hijos: Elementos de psicología del niño y del adolescente y problemas que afrontan el hogar y la escuela en la época actual* (p. 122). Talleres de Litográfica del Perú.
- Chuqui, Y. (2021) *Actividades lúdicas en el desarrollo social de los estudiantes de la I.E.E. N°20820 "Nuestra Señora de Fátima"- Huacho, durante el año escolar 2021*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Peru. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.14067/7459>
- Chávez, S. (2021) *Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021*, Universidad Nacional de Cajamarca. Perú. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.14074/5460>
- Convención de los Derechos del Niño, 1989 Convención de los Derechos del Niño (1989, 20 de noviembre). Artículo 31°. Recuperado de:

[https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dga/Convencion\\_sobre\\_los\\_Derechos\\_del\\_Nino.pdf](https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dga/Convencion_sobre_los_Derechos_del_Nino.pdf)

- Evans, E. (2015). *Interacción entre inteligencia emocional y estilos de liderazgo directivos de Instituciones Educativas*. Tesis de doctorado. Universidad de Valencia. Valencia, España.
- Garay, M. (2022) *La estrategia del juego de roles promueve la expresión oral en los niños de segundo grado de primaria del colegio “Star*. Universidad Católica Sedes Sapientiae. Peru. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.14095/1508>
- Gómez y Pérez (2021) *Programa Aprendemos Juntos para incrementar las habilidades de interacción social en estudiantes de primer grado de primaria de Surquillo*. Universidad Marcelino Champagnat. Perú. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.14231/3378>
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Editorial Kairos.
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Buenos Aires - Argentina.
- Guerrero, L. (2007). *Marco del buen desempeño docente* [Ponencia]. Mesa Interinstitucional del Buen Desempeño Docente, Perú. <https://es.slideshare.net/exeperu/ponencia-de-luis-guerrero-ortiz>
- Guzmán, E. (2003). *Estrategias de enseñanza – aprendizaje y la educación emocional en el nuevo modelo pedagógico*. Lima.
- López, O. (2008). *La Inteligencia emocional y las estrategias de aprendizaje como predictores del rendimiento académico en estudiantes universitarios*. Perú.
- Lucas, E. (2018) *la estrategia de las dinámicas grupales para la mejora de las habilidades sociales de los estudiantes del primer grado de primaria de la institución educativa N° 32508 Víctor Reyes Roca De Naranjillo, Luyando, Leoncio Prado Huánuco 2018*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de

file:///C:/Users/HP/Downloads/HABILIDADES\_SOCIALES\_LUCAS\_L  
ASTRA\_EDITH\_VANESSA.pdf

- Luque E. y Jara L. (2023) *Los juegos tradicionales como estrategia para fortalecer la autoestima de los estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 70846 de Pucara en el año 2023*. Universidad Nacional del Altiplano. Perú  
Recuperado de <https://repositorio.unap.edu.pe/handle/20.500.14082/21035>
- Gardner, H. (2011). *La inteligencia reformulada. Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- Goleman, D. (2011). *Working With Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books.
- Guerrero C. (2021) *Programa de juegos tradicionales para potenciar el desarrollo emocional de los estudiantes de 2° grado de primaria de la Institución Educativa N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca – 2021*. Universidad Nacional de Cajamarca. Perú.  
<http://hdl.handle.net/20.500.14074/5460>
- Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela Abierta*, 7, 161-170.  
Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1065706.pdf>  
[Dialnet+1ResearchGate+1](#)
- Gutierrez, C. (2013). *Implementación de estrategias participativas para mejorar la comprensión lectora en los alumnos(as) del sexto grado “B” de educación primaria de la Institución educativa Fe y Alegría No49; - Piura 2012*.  
<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/1811>.
- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018) *Metodología de la Investigación*. McGraw - Hill Interamericana Editores S.A.
- Hilasaca, Y. (2022) *La estrategia “Angelito” en los niños del primer grado de la Institución Educativa Privada San Agustín de Hipona Juliaca 2022*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca". Perú.  
Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3601688>
- Hook. Sydney. (2000). *John Dewey, Semblanza Intelectual*.

- Martínez, O. (2013) *Programa educativo*. Recuperado de [http://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Lectura/maestria/documentos/LECT35.pdf](http://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/maestria/documentos/LECT35.pdf)
- Mayer, J. D., & Salovey, P. (1997). *What is emotional intelligence? In Emotional Development and Emotional Intelligence: Educational Implications* (p.10). New York: Basic Books.
- Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E., y Rosero-Prado, A. L. (2020). *Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. Praxis*, 16(2), pp. 247-258. Recuperado de: <https://doi.org/10.21676/23897856.3656>
- Moreno, M. (2024) *La creación de experiencias lúdicas a partir del teatro para fortalecer la seguridad intrapersonal en la niñez: el juego dramático/teatral en niños y niñas de 8 a 10 años del colegio parroquial Niño Jesús de Praga, Chorrillos*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Perú. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/27755>
- Nan, J. (2019). *La lúdica en el desarrollo social en niños de 4 a 5 años. Guía de Actividades Lúdicas*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Ecuador. Recuperado de [https://biblioteca.semisud.org/opac\\_css/index.php?lvl=notice\\_display&iid=242798](https://biblioteca.semisud.org/opac_css/index.php?lvl=notice_display&iid=242798)
- Piaget, J. (1987). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Ramos, N. (2000). *Variables Cognitivas implicadas en el ajuste al trauma y asociadas a la comunicación emocional*. España.
- Roberpierre, F. (2008). *Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de la Facultad de Educación y Humanidades*. Perú: Editorial Universidad Alas Peruanas.
- Rodas, L. (2019) *Estrategias lúdicas para mejorar la expresión oral en los niños y niñas del 1° grado del nivel primaria de la Institución Educativa N° 82758, distrito de Bolívar, San Miguel Cajamarca*. Universidad Nacional Pedro

- Ruiz Gallo. Perú. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12893/8907>
- Sánchez, F. (2021) *Juegos educativos; Estrategias de aprendizaje; Matemáticas - Estudio y enseñanza; Educación primaria*. Universidad César Vallejo. Perú  
Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/81474>.
- Silva, J (2020) *Aplicación de un programa de juegos teatrales para potenciar las habilidades sociales de los estudiantes de tercer grado de primaria de la I.E. N° 10113 Santa Rosa de Jesús – Lambayeque*. Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.. Perú. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12893/9849>
- Solano, R. (2020) *Estrategias dinámicas para mejorar la lectura de cuentos en niños y niñas de tres años de la institución educativa San Pedro - Trujillo 2020*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/24374>
- Ugarriza, N (2001). *La evaluación de la inteligencia emocional a través del inventario de BarOn (I-CE) en una muestra de Lima Metropolitana*. Revista Persona, 4,131 Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1471/147118178005.pdf>
- Ugarriza, N. & Pajares, L. (2003). *Adaptación y Estandarización del Inventario de BarOn (I-CE)*. Lima: amigo. Hill.
- Valera , M. (2024) *Impacto de los juegos lingüísticos como estrategia de aprendizaje en el desarrollo de la expresión oral en estudiantes de segundo grado de primaria de la I.E. Misión Unini N° 64994-B, Ucayali - 2024*. Universidad Los ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/37994>
- Vygotsky, L.S. (2016). *Play and its role in the mental development of the child*. *International Research in Early Childhood Education*. 7 (2), pp. 3-25.  
Recuperado de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1138861.pdf>
- Winnicott, D. (1982). *Realidad y juego*. Gedisa.

Zapatel, L. (2022) *Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa de Pimentel*. Universidad Cesar Vallejo. Perú. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/110224>

Zea, N. (2024) *Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca"*  
*Juegos de mesa como estrategia didáctica en estudiantes del primer grado en la institución educativa primaria n° 70663 Juliaca*. Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca". Perú Recuperado de <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/renati/1039406>

**Apéndices y Anexos.**

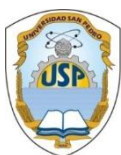
**Anexo N° 01 Matriz de consistencia**

| <b>ESTRATEGIAS DINÁMICAS BASADAS EN EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS CUARTO GRADO DE EDUCACION PRIMARIA</b>  |  |  |   |   |
|--|--|--|---|---|
| <b>Problema</b>  | <b>Variable de estudio</b>   | <b>Objetivo General</b>  | <b>Hipótesis</b>  | <b>Metodología</b>  |
| ¿En qué medida las estrategias dinámicas basadas en el juego mejora el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cuarto grado del nivel Primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014? | VI<br>Estrategias dinámicas basadas en el juego  | Determinar si la aplicación de la estrategia mejora el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cuarto grado del nivel Primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014  | H <sub>1</sub> : La aplicación estrategias dinámicas basadas en el juego mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cuarto grado del nivel Primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014<br><br>H <sub>0</sub> : La aplicación estrategias dinámicas basadas en el juego no mejora significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cuarto grado del nivel Primario de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014 | <b>Tipo investigación:</b> Descriptiva Explicativa<br><b>Diseño investigación:</b> Pre-experimental<br><b>GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub></b><br><b>Donde</b><br><b>GE</b> = Grupo experimental<br><b>O<sub>1</sub></b> = Pre test<br><b>X</b> = Estrategias Dinámicas Basadas En El Juego<br><b>O<sub>2</sub></b> = Post test<br><b>Población y muestra.</b> La población estuvo constituida por 12 estudiantes del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014.”<br><b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b><br><b>Técnica</b><br>Observación Sistemática<br><b>Instrumento:</b><br>Ficha de Observación. |
|  |  | <b>Objetivos Específicos</b>   |   |   |
|  | Identificar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes de la estrategias dinámicas basadas en el juego. |  |   |   |
|  | VD<br>Inteligencia Emocional.  | Identificar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional después de la estrategia dinámicas basadas en el juego.<br><br>Comparar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional antes y después de aplicada la estrategias dinámicas basadas en el juego |   |   |

## Anexo N° 2 Matriz de operacionalización de variable

| Variable                                  | Definición conceptual  | Definición operacional   | Dimensiones                 | Indicadores  | Ítems       | Escala de medición |
|---|--|--|-----------------------------|--|-------------|--------------------|
| Estrategias dinámicas basadas en el juego | Según Gutiérrez (2013), la estrategia participativa del estudiante resulta más atractiva, ya que busca promover actividades auténticas que generen aprendizajes significativos y resultados exitosos, permitiendo además indagar en sus respuestas. Estas estrategias se enfocan en fomentar la motivación, la colaboración y las relaciones interpersonales dentro de un grupo de trabajo sustentado en vínculos positivos. | Propuesta pedagógica de estrategias dinámicas basadas en el juego fundamentadas en el enfoque socioconstructivista, cuyo objetivo es promover el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cuarto grado mediante actividades lúdicas que estimulan la expresión de emociones, la empatía y la autorregulación, desarrolladas en sesiones activas y divertidas- | Fundamentación              | No requiere  | No requiere |                    |
|   |  |  | Objetivos                   |  |             |                    |
|   |  |  | Diseño de la propuesta      |  |             |                    |
|   |  |  | Descripción de la propuesta |  |             |                    |
| Inteligencia Emocional.                   | La inteligencia emocional es la capacidad de reconocer, comprender y manejar nuestras propias emociones y las de los demás (Goleman, 1995).  | Se midió a partir de una ficha de observación conformada por tres dimensiones cada una de ellas con 4,2,5 ítems con un total de 10 ítems y una escala de siempre, a veces y nunca.   | Respeto                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra respeto</li> <li>• Demuestra tolerancia</li> <li>• Valora con equidad lo suyo y de los demás</li> <li>• Cuida los bienes materiales</li> </ul>  | 4           | <b>Ordinal</b>     |
|   |  |  | Actitudes positivas         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce una falta.</li> <li>• Demuestra actitudes positivas ante las adversidades.</li> </ul>  | 2           |                    |
|   |  |  | Solidaridad                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestra empatía.</li> <li>• Participa afectivamente.</li> <li>• Demuestra solidaridad.</li> <li>• Comparte lo que tiene con los demás.</li> <li>• Alienta a los demás en los momentos difíciles.</li> </ul> | 5           |                    |
|   |  |  | Control                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Controla sus sentimientos: amor, odio, identidad.</li> <li>• Controla sus emociones: cólera, alegría, miedo, vergüenza, tristeza, sorpresa.</li> </ul>  |             |                    |

### Anexo 3: Instrumento de recolección de datos



## UNIVERSIDAD SAN PEDRO

### FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

#### FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE INTELIGENCIA EMOCIONAL

**Información general:** Institución Educativa Privada Albert Einstein – 2014

**Nivel:** Primaria Sección:4 grado

**Variable de estudio:** Inteligencia Emocional

**Finalidad:** Determinar si la aplicación de una propuesta de estrategias dinámicas mejora la inteligencia emocional

**Instrucciones:**

Marcar con un aspa (x) o cruz (+), según corresponda su respuesta a preguntas respectivas.

| ASPECTOS A OBSERVAR                                     | SIEMPRE | AVECES | NUNCA |
|---|---------|--------|-------|
| Respeto   |         |        |       |
| 1.-Demuestra respeto por sus compañeros o compañeras    |         |        |       |
| 2.-Se muestra tolerante ante sus compañeros             |         |        |       |
| 3.-Valora con equidad lo suyo y de los demás            |         |        |       |
| 4.-Cuida los bienes y materiales de su aula             |         |        |       |
| Actitudes positivas                                     |         |        |       |
| 5.- Reconoce una falta cuando se equivoca.              |         |        |       |
| 6.-Demuestra actitudes positivas ante las adversidades. |         |        |       |
| 7.-Demuestra empatía ante los demás.                    |         |        |       |
| Demuestra empatía                                       |         |        |       |
| 8.-Participa afectivamente en el aula                   |         |        |       |

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| 9.-Se muestra solidario ante los demás.                                   |  |  |  |
| 10.-Comparte lo que tiene con los demás.                                  |  |  |  |
| 11.-Alienta a los demás en los momentos difíciles.                        |  |  |  |
| Control   |  |  |  |
| 12.-Controla sus sentimientos: como el amor en su vida diaria.            |  |  |  |
| 13.- Controla sus sentimientos: como el odio en su vida diaria.           |  |  |  |
| 14.- Se identifica tal como es en su vida diaria.                         |  |  |  |
| 15.- Controla su cólera en clase Cuándo su compañero (a) le pregunta algo |  |  |  |
| 16.- Controla su alegría exagerada en clase.                              |  |  |  |
| 17.- Controla su miedo en el momento de participar                        |  |  |  |
| 18.- Controla su tristeza en los momentos más difíciles                   |  |  |  |
| 19.- Actúa con tranquilidad ante una sorpresa que se le presenta          |  |  |  |
| 20.- Controla su vergüenza al participar en clase                         |  |  |  |

## Anexo 4: Juicio de expertos

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

### I. Información general

Nombres y apellidos del evaluador: Carlos Alcibíades Fundes Escalante

Fecha:                      Especialidad: Primaria

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación sobre inteligencia emocional

Autor del instrumento: **Rojas** Contreras, Genix

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Estrategias Dinámicas Basadas En El Juego Y Su Influencia En La  
Inteligencia Emocional En Niños Cuarto Grado De Educacion Primaria**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada

Criterio formulado.

### II. Aspectos a evaluar

| Indicadores de evaluación del instrumento | Criterios cualitativos   | Deficiente | Regular   | Bueno     | Muy bueno | Excelente |
|---|--|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|   |  | (1 – 9)    | (10 – 13) | (14 – 16) | (17 – 18) | (19 – 20) |
| <b>Claridad</b>                           | ¿Está formulado con lenguaje apropiado?                        |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Objetividad</b>                        | ¿Está expresado con conductas observadas?                      |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Actualidad</b>                         | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?                   |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Organización</b>                       | ¿Existe una organización lógica del instrumento?               |            |           | <b>X</b>  |           |           |
| <b>Suficiencia</b>                        | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?                    |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Intencionalidad</b>                    | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos?                      |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Consistencia</b>                       | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios? |            |           |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Coherencia</b>                         | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?               |            |           |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Propósito</b>                          | ¿Las estrategias   |            |           |           | <b>X</b>  | <b>X</b>  |

|                                |  |              |  |           |            |           |
|--------------------------------|--|--------------|--|-----------|------------|-----------|
|                                | responden al propósito del estudio?                                    |              |  |           |            |           |
| <b>Conveniencia</b>            | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? |              |  |           | <b>X</b>   |           |
| <b>Sumatoria parcial</b>       |  |              |  | <b>16</b> | <b>119</b> | <b>58</b> |
| <b>Sumatoria total</b>         |  | <b>193</b>   |  |           |            |           |
| <b>Valoración cuantitativa</b> |  | <b>0.965</b> |  |           |            |           |

### Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

.....  
 .....  
 .....  
 .....

### III. Calificación global

| <b>Intervalos</b> | <b>Resultados</b> |
|-------------------|-------------------|
| 0,00 – 0,49       | Validez Nula      |
| 0,50 – 0,59       | Validez muy baja  |
| 0,60 – 0,69       | Validez baja      |
| 0,70 – 0,79       | Validez aceptable |
| 0,80- 0,89        | Validez buena     |
| 0,90-1,00         | Validez muy buena |

**Coefficiente de validez**

$$193 = 0.965$$



Mag. Carlos Alcibiades Fundes Escalante  
 DNI 27060114

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Información general**

Nombres y apellidos del evaluador: Lidia Carranza Acuña

Fecha:                      Especialidad: Segunda Especialidad Enseñanza de

Comunicación y Matemática Estudiantes II Y III Ciclos EBR

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación sobre inteligencia emocional

Autor del instrumento: Rojas Contreras, Genix

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Estrategias Dinámicas Basadas En El Juego Y Su Influencia En La  
Inteligencia Emocional en Niños Cuarto Grado De Educacion Primaria**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada

Criterio formulado.

**II. Aspectos a evaluar**

| Indicadores de evaluación del instrumento | Criterios cualitativos   | Deficiente | Regular   | Bueno     | Muy bueno | Excelente |
|---|--|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|   |  | (1 – 9)    | (10 – 13) | (14 – 16) | (17 – 18) | (19 – 20) |
| <b>Claridad</b>                           | ¿Está formulado con lenguaje apropiado?                        |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Objetividad</b>                        | ¿Está expresado con conductas observadas?                      |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Actualidad</b>                         | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?                   |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Organización</b>                       | ¿Existe una organización lógica del instrumento?               |            |           | <b>X</b>  |           |           |
| <b>Suficiencia</b>                        | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?                    |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Intencionalidad</b>                    | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos?                      |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Consistencia</b>                       | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios? |            |           |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Coherencia</b>                         | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?               |            |           |           |           | <b>X</b>  |

|                                |  |       |  |    |     |    |
|--------------------------------|--|-------|--|----|-----|----|
| <b>Propósito</b>               | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio?                   |       |  |    | X   | X  |
| <b>Conveniencia</b>            | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? |       |  |    | X   |    |
| <b>Sumatoria parcial</b>       |  |       |  | 16 | 119 | 58 |
| <b>Sumatoria total</b>         |  | 193   |  |    |     |    |
| <b>Valoración cuantitativa</b> |  | 0.965 |  |    |     |    |

### Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

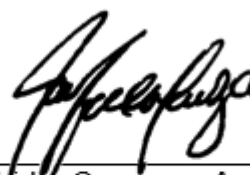
.....  
 .....  
 .....  
 .....

### III. Calificación global

| Intervalos  | Resultados        |
|-------------|-------------------|
| 0,00 – 0,49 | Validez Nula      |
| 0,50 – 0,59 | Validez muy baja  |
| 0,60 – 0,69 | Validez baja      |
| 0,70 – 0,79 | Validez aceptable |
| 0,80- 0,89  | Validez buena     |
| 0,90-1,00   | Validez muy buena |

**Coefficiente de validez**

$$193 = 0.965$$



\_\_\_\_\_  
 Dra. Lidia Carranza Acuña  
 DNI: 18085354

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Información general**

Nombres y apellidos del evaluador: Rodríguez Sánchez, Leli Gaudencia

Fecha: Especialidad: Primaria

Nombre del instrumento evaluado: Ficha de observación sobre inteligencia emocional

Autor del instrumento: **Rojas** Contreras, Genix

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Estrategias Dinámicas Basadas En El Juego Y Su Influencia En La  
Inteligencia Emocional En Niños Cuarto Grado De Educacion Primaria**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada

Criterio formulado.

**II. Aspectos a evaluar**

| Indicadores de evaluación del instrumento | Criterios cualitativos   | Deficiente | Regular   | Bueno     | Muy bueno | Excelente |
|---|--|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|   |  | (1 – 9)    | (10 – 13) | (14 – 16) | (17 – 18) | (19 – 20) |
| <b>Claridad</b>                           | ¿Está formulado con lenguaje apropiado?                        |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Objetividad</b>                        | ¿Está expresado con conductas observadas?                      |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Actualidad</b>                         | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?                   |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Organización</b>                       | ¿Existe una organización lógica del instrumento?               |            |           | <b>X</b>  |           |           |
| <b>Suficiencia</b>                        | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?                    |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Intencionalidad</b>                    | ¿Adecuado para cumplir con los objetivos?                      |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Consistencia</b>                       | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios? |            |           |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Coherencia</b>                         | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?               |            |           |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Propósito</b>                          | ¿Las estrategias responden al propósito del                    |            |           |           | <b>X</b>  | <b>X</b>  |

|                                |  |  |  |              |            |           |
|--------------------------------|--|--|--|--------------|------------|-----------|
|                                | estudio?   |  |  |              |            |           |
| <b>Conveniencia</b>            | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? |  |  |              | <b>X</b>   |           |
| <b>Sumatoria parcial</b>       |  |  |  | <b>16</b>    | <b>119</b> | <b>58</b> |
| <b>Sumatoria total</b>         |  |  |  | <b>193</b>   |            |           |
| <b>Valoración cuantitativa</b> |  |  |  | <b>0.965</b> |            |           |

**Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento**

.....  
 .....  
 .....  
 .....

**III. Calificación global**

| <b>Intervalos</b> | <b>Resultados</b> |
|-------------------|-------------------|
| 0,00 – 0,49       | Validez Nula      |
| 0,50 – 0,59       | Validez muy baja  |
| 0,60 – 0,69       | Validez baja      |
| 0,70 – 0,79       | Validez aceptable |
| 0,80- 0,89        | Validez buena     |
| 0,90-1,00         | Validez muy buena |

**Coefficiente de validez**

**193 = 0.965**



Mag. Rodríguez Sánchez, Leli Gaudencia  
 DNI 31653545

## **Anexo 05: PROPUESTA DEL MODELO METODOLÓGICO CON UN ENFOQUE CRITICO REFLEXIVO**

### **PROGRAMA DE UTILIZACIÓN DE ESTRATEGIAS DINÁMICAS BASADAS EN EL JUEGO Y SU INFLUENCIA EN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL.**

#### **I. Fundamentación del programa**

Todas las teorías nos ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano y tratan de explicar cómo los estudiantes acceden al conocimiento desarrollando actividades procedimientos y procesos. En el programa estrategias dinámicas basadas en el juego y su influencia en la inteligencia emocional, en niños y niñas del cuarto grado de Educación Primaria por lo que se hace necesario aplicar las teorías de Daniel Goleman y Howard Gardner.

##### **✚ Fundamento filosófico**

La enseñanza bajo la concepción filosófica del modelo constructivista y psicológico que está centrada en la persona, en sus experiencias previas que trae con las que realiza nuevas construcciones mentales, pero considera que la construcción se produce cuando el sujeto interactúa con el objeto de estudio, con los estímulos naturales, sociales.

La enseñanza se da bajo La teoría crítica de la enseñanza ya que se busca potenciar al alumno en su propio potencial, ya que cada alumno viene con un capital.

##### **✚ Fundamentos sociológico**

La mayor parte de este fundamento se trata de información que viene de los libros, radio, monografías, páginas web y televisión que son fuentes del contexto social que repercute en el mejoramiento del comportamiento humano.

Daniel Goleman señala que todas las emociones son, en esencia, impulsos que nos llevan a actuar, programas de reacción automática con los que nos ha dotado la evolución. La misma raíz etimológica de la palabra emoción proviene del verbo latino mover (que significa «moverse») más el prefijo «e-», significando algo así como «movimiento hacia» y sugiriendo, de ese modo, que en toda emoción hay implícita una tendencia a la acción. Basta con observar a los niños o a los animales para darnos cuenta de que las emociones conducen a la acción; es sólo en el mundo «civilizado» de los adultos en donde nos encontramos con esa extraña anomalía del reino animal en la que las emociones —los impulsos básicos que nos incitan a actuar— parecen hallarse divorciadas de las reacciones, por lo que se debe fomentar desde la escuela estrategias dinámicas basadas en el juego y su influencia en la inteligencia emocional.

#### **Fundamentación científico**

Es objetivo principal en cualquier etapa de la Educación, es lograr en los estudiantes la participación, el control de sus sentimientos y emociones.

Esta investigación fue realizada con el propósito de conocer los contenidos de educación emocional que se hallan presentes en el currículum, así como en la práctica educativa en el aula.

Aquellos individuos que no tienen la oportunidad de expresar sus pensamientos y sentimientos con respecto al suceso vivido tendrán más dificultades a la hora de procesar la información relacionada con el suceso y manifestarán mayor malestar subjetivo a lo largo del tiempo.

Aquellos individuos que tienden a implicarse emocionalmente en diferentes situaciones sociales, presentando elevadas puntuaciones en sociabilidad y empatía, se encontrarán más afectados ante el sufrimiento ajeno.

## **✚ Principios de enseñanza y del aprendizaje**

Concepción del aprendizaje. Los docentes con una concepción práctica, constituirá un imperativo convertir en una práctica constante la interpretación de los textos curriculares, es decir como una acción que compromete a su propio juicio.

Concepción de aprendizaje. El con un interés práctico, tomarán en serio a los estudiantes como sujetos del aprendizaje y no como objetos en el currículo, consecuentemente el profesor con una orientación práctica del currículo tendrá como preocupación fundamental no la enseñanza como lo hacía el investigador técnico, sino, el aprendizaje.

Los contenidos de enseñanza – aprendizaje. Los contenidos deben ser seleccionados no solo por los expertos sino también por los aprendices. No se conciben contenidos del aprendizaje, sino, son comprendidos por los estudiantes.

El contenido del currículo debe servir para desarrollar las capacidades de interpretación y del ejercicio del juicio tanto del aprendiz como del profesor en lugar de fomentar el aprendizaje rutinario de las demostraciones del desarrollo de destrezas preestablecidas.

De otro lado, los contenidos deben estar relacionados a criterios morales relativos al bien, es decir, a los contenidos actitudinales y no solamente a los conceptuales y procedimentales.

## **II. Metodología**

Se aplicara una ficha de observación y un pre test y pos test a los niños del cuarto grado de primaria del Colegio Particular Albert Einstein del distrito de Celendín como grupo experimental, teniendo como base el aspecto afectivo y

conductual para llegar a un principal objetivo de conseguir que los niños (as) tengan un control sobre sus emociones.

### **III. Objetivos**

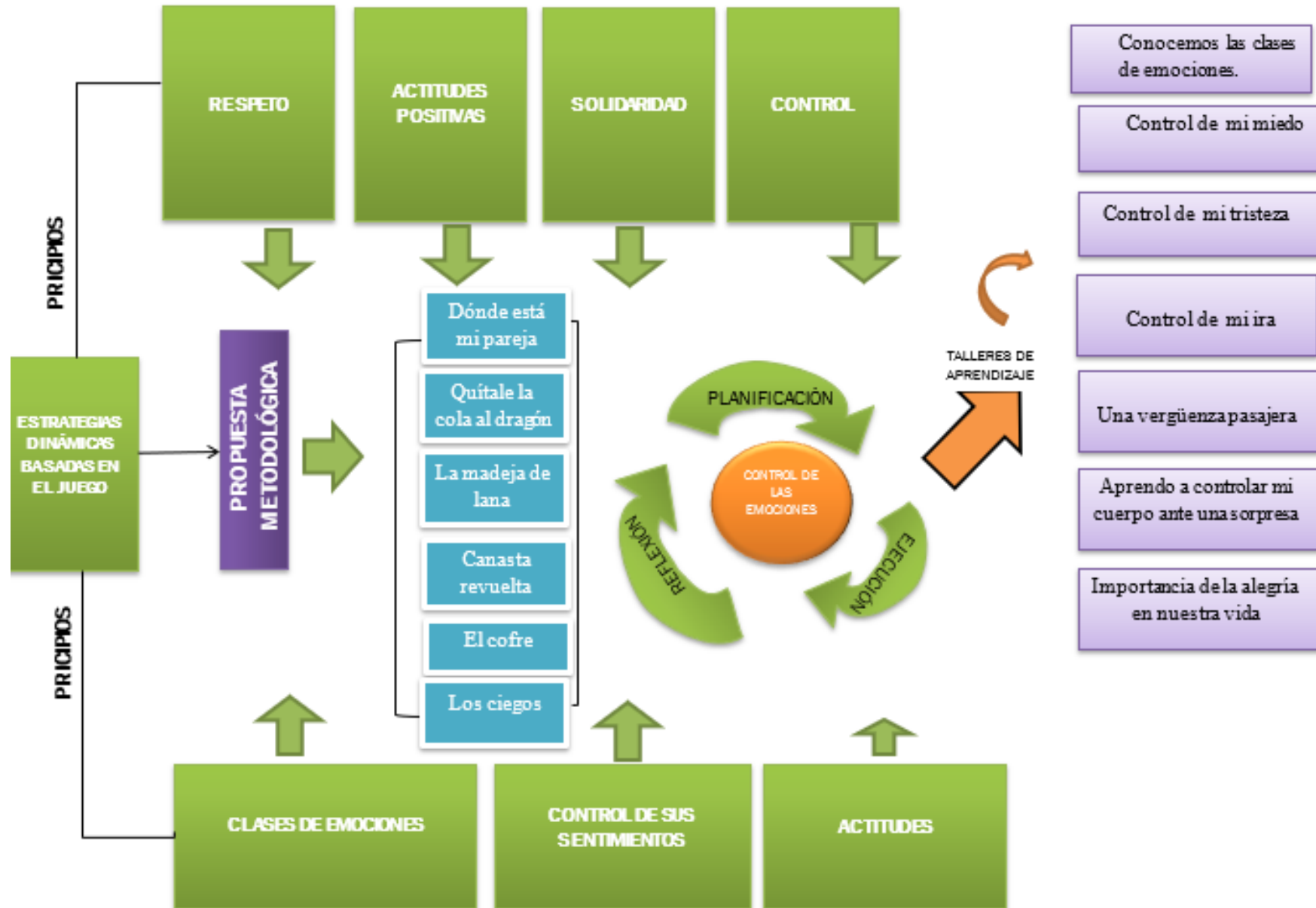
- Demostrar que las estrategias dinámicas basadas en juegos influyen en la inteligencia emocional en los niños(as) de cuarto grado de la Institución Educativa Privada “Albert Einstein”.
- Planificar y desarrollar actividades de aprendizaje que en sus estrategias influyan juegos de relajación.

### **IV. Concreción del modelo metodológico**

El diseño del modelo metodológico basado en la concepción constructivista, la teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman y la concepción socio crítica del aprendizaje que se plasmó a través de la propuesta Estrategias dinámicas basadas en el juego y su influencia en la inteligencia emocional que se desarrolló a través de siete talleres concordando con los métodos de estudio de casos.

La estructura de la sesión de aprendizaje tendrá la secuencia de la opción metodológica de la investigación formativa y de la investigación de la carrera final.

## DISEÑO DEL MODELO METODOLÓGICO BASADO EN EL USO DE ESTRATEGIAS DINÁMICAS BASADAS EN EL JUEGO



## TALLER N° 1

### 1. Denominación

Conocemos las clases de emociones.

### 2. Capacidades

Identifica las clases de emociones en diversas situaciones cotidianas y aprende a controlarlos con serenidad.

### 3. Actitudes

Asume un interés particular por controlar las emociones que se le presentan en su vida diaria.

### 4. Información de las clases de emociones del ser humano

### 5. Estrategias metodológicas

#### Inicio

-Se realiza la dinámica “Donde está mi pareja?”

- Se divide en dos grupos iguales, el primer grupo forma un círculo y se estira lo más que pueda, todos mirando hacia adentro.
- El segundo grupo forma un círculo mirando hacia afuera y el compañero del frente será su pareja.
- El docente prende su grabadora para hacer bulla, y cada grupo comienza a dar vueltas en lado contrario las dos ruedas, cuando el animador apaga la música, cada alumno tiene que buscar su pareja y agacharse. El ultimo que encuentre a su pareja o no la encuentra y no se agacha, quedará fuera del juego.

-Realizamos preguntas como:

- ¿Cuál es el título de la dinámica?
- ¿Cómo te sentiste?, ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron los alumnos que perdieron el juego?
- ¿Cuándo estabas triste qué idea te pasó por la cabeza?
- ¿Qué emociones sintieron en la dinámica?

-Escribimos en un papelote todas las emociones que sintieron en la dinámica.

- ¿Qué emociones conocen?

#### Desarrollo

- Presentamos un video sobre las clases de emociones.
- Se dialoga sobre el video con todos los alumnos.
- Se elabora un mapa conceptual sobre las clases de emociones.

#### Final

Se aplica una ficha de observación para cada uno de los alumnos sobre la participación en la dinámica y el control de las emociones.

## TALLER N° 2

1. Denominación  
Controlo mi miedo.
2. Capacidades  
Expresa sus sentimientos y aprende a controlar sus miedos en diversas situaciones cotidianas.
3. Actitudes  
Demuestra respeto hacia sí mismo y asume un interés por controlar sus miedos en su vida diaria.
4. Información de las clases de emociones del ser humano
5. Estrategias metodológicas

### Inicio

-Se realiza la dinámica “Quítale la cola al dragón?”

- Elegimos dos pañuelos.
- Formamos dos grupos y forman frente a frente, donde cada integrante de cada grupo se cogerá de la cintura de su compañero o compañera como una larga cadena.
- Colocamos los pañuelos amarrados en la cintura del último alumno de cada fila.
- La meta es lograr que la primera persona de una fila obtenga el pañuelo de la otra en tanto que esa hilera trata de evitarlo.

-Realizamos preguntas como:

- ¿Cuál es el título de la dinámica?
- ¿Cómo te sentiste?, ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron los alumnos que perdieron el juego?
- ¿Cuándo estabas de miedo por perder qué idea te pasó por la cabeza?
- ¿Qué emociones sintieron en la dinámica?
- ¿Qué es el miedo para ustedes?

### Desarrollo

- Presentamos un video sobre el miedo de algunas personas.
- Se dialoga sobre el video con todos los alumnos.
- Los grupos de trabajo formado en la dinámica anterior se juntan y reciben un cuestionario y analizan las hojas impresas y contestan las preguntas.
- Reciben hojas impresas sobre el ¿Qué es el miedo?, ¿Cómo controlar el miedo?
- El docente explica sobre el miedo y como tener un control de nuestro cuerpo.

### Final

- Se realiza preguntas de meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo los superé? ¿Para qué me servirá lo aprendió?

## TALLER N° 3

1. Denominación  
Controlo mi tristeza.
2. Capacidades  
Expresa sus sentimientos y aprende a controlar su tristeza en diversas situaciones cotidianas.
3. Actitudes  
Demuestra respeto hacia sí mismo y asume un interés por controlar su tristeza en su vida diaria.
- 4.- Información sobre la tristeza y como controlarlo
- 5.- Estrategias metodológicas

### Inicio

-Se realiza la dinámica “La madeja de lana?”

- Se colocan todos los alumnos en círculo.
- El docente toma una madeja de lana y cuenta ¿cómo se llama?, ¿qué hace?, sus pasatiempos, cuando termina tira la madeja de lana a cualquier persona que quiera.
- Luego los demás hacen lo mismo, tiran la madeja sujetándolo de una punta y se va creando una especie de tela de araña.

-Realizamos preguntas como:

- ¿Cuál es el título de la dinámica?
- ¿Cómo te sentiste?, ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron los alumnos que perdieron el juego?
- ¿Cuándo estabas triste por qué idea te pasó por la cabeza?
- ¿Qué emociones sintieron en la dinámica?
- ¿Qué es la tristeza para ustedes?

### Desarrollo

- Presentamos un video sobre la tristeza de algunas personas.
- Se dialoga sobre el video con todos los alumnos.
- Se forman en grupos de trabajo mediante la dinámica oso a tu árbol.
- Reciben hojas impresas sobre el ¿Qué es la tristeza?, ¿Cómo controlar la tristeza?
- El docente explica sobre la tristeza y como tener un control de nuestro cuerpo.

### Final

- Se realiza preguntas de meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo los superé? ¿Para qué me servirá lo aprendió?

## TALLER N° 04

### 1. Denominación

Controlo mi ira.

### 2. Capacidades

Expresa sus sentimientos y aprende a controlar mi ira en diversas situaciones cotidianas.

### 3. Actitudes

Demuestra respeto hacia sí mismo y asume un interés por controlar mi ira en mi vida diaria.

### 4.- Información sobre la ira y como controlarlo

### 5.- Estrategias metodológicas

#### Inicio

-Se realiza la dinámica “Canasta revuelta”

- Objetivo.- Todos los alumnos se forman en un círculo con sus respectivas sillas.
- El docente queda al centro, de pie.
- En el momento que el docente o coordinador señale a cualquier niño o niña diciéndole ¡piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha.
- Si el docente o coordinador dice: ¡Naranja!, el alumno o alumna debe decir el nombre del que tiene a su izquierda.
- Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y docente o coordinador ocupa su pesto.
- En el momento que se diga ¡canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

-Realizamos preguntas como:

- ¿Cuál es el título de la dinámica?

- ¿Cómo te sentiste?, ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron los alumnos que perdieron el juego?
- ¿Cuándo estabas de cólera qué idea te pasó por la cabeza?
- ¿Qué emociones sintieron en la dinámica?
- ¿Qué es la ira para ustedes?

#### Desarrollo

- Presentamos un video sobre la ira de algunas personas.
- Se dialoga sobre el video con todos los alumnos.
- Se forma grupos dando un número a cada niño del 1 al 4, luego se juntan todos los unos, todos los dos, todos los tres, todos los cuatro.
- Reciben hojas impresas sobre el ¿Qué es la ira?, ¿Cómo controlar la ira?
- El docente explica sobre la ira y como tener un controlarlo.

#### Final

- Se realiza preguntas de meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo los superé? ¿Para qué me servirá lo aprendió?

## TALLER N° 05

### 1. Denominación

Una vergüenza pasajera.

### 2.- Capacidades

Expresa sus sentimientos y aprende a controlar la vergüenza en diversas situaciones cotidianas.

### 4. Actitudes

Demuestra respeto hacia sí mismo y asume un interés por controlar la vergüenza en mi vida diaria.

### 4.- Información sobre la vergüenza y como controlarlo

### 5.- Estrategias metodológicas

#### Inicio

-Se realiza la dinámica “El cofre”

- Al comenzar, se les entrega a cada persona una hoja con un dibujo de un cofre. Se explica que éste es el cofre de los recuerdos (puede ser de las cualidades, de las expectativas u otra idea que tenga el facilitador) y que allí deben colocar cinco de sus mejores recuerdos.
- Cuando cada uno ya los escribió, se forman parejas y cada uno le cuenta a su compañero sus tesoros.
- Al terminar, se cambian los cofres con el de su compañero.
- Cuando todas las parejas terminaron, cada uno va a contar lo que había en el cofre de su compañero, hasta llegar al último.

-Realizamos preguntas como:

- ¿Cuál es el título de la dinámica?
- ¿Cómo te sentiste?, ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron los alumnos que perdieron el juego?
- ¿Tuvieron vergüenza cuándo estaban participando?
- ¿Qué emociones sintieron en la dinámica?
- ¿Qué es la vergüenza para ustedes?

### Desarrollo

- Presentamos un video sobre la vergüenza de algunas personas.
- Se dialoga sobre el video con todos los alumnos.
- Se forma grupos dando un nombre de una emoción a cada niño del, luego se juntan todos los que tienen la palabra alegría, todos los que tienen la palabra cólera, todos los que tienen la palabra vergüenza, todos los que tienen la palabra miedo.
- Reciben hojas impresas sobre el ¿Qué es la vergüenza?, ¿Cómo controlar la vergüenza?
- El docente explica sobre la vergüenza y como controlarlo.

### Final

- Se realiza preguntas de meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo los superé? ¿Para qué me servirá lo aprendió?

## TALLER N° 06

### 1. Denominación

Aprendo a controlar mi cuerpo ante una sorpresa.

### 2.- Capacidades

Aprende a controlar la sorpresa ante una acción en diversas situaciones cotidianas.

### 2. Actitudes

Demuestra respeto hacia sí mismo y asumo un interés por controlar mi cuerpo ante una sorpresa en mi vida diaria.

### 4.- Información sobre cómo controlarlo mi cuerpo ante una sorpresa

### 5.- Estrategias metodológicas

#### Inicio

-Se realiza la dinámica “Los ciegos”

- La mitad del grupo son ciegos y las otras guías. Los ciegos deben dejarse llevar por sus compañeros guías, recorriendo la sala o el entorno de la sala. Luego de cinco minutos se cambian de rol.
- Al final del ejercicio guía y ciego se sientan a conversar sobre la experiencia de confiar en el otro: es fácil o difícil, cómo se sintieron más cómodos si como guía o como ciego, etc.

-Realizamos preguntas como:

- ¿Cuál es el título de la dinámica?
- ¿Cómo te sentiste?, ¿Por qué?
- ¿Cómo se sintieron los alumnos que estuvieron por momento ciegos?
- ¿Cómo se sintieron los alumnos que estuvieron con los ojos abiertos?
- ¿Tuvieron alguna clase de emoción cuándo estaban participando?
- ¿Pudieron controlar la sorpresa Cuándo abrieron os ojos?

#### Desarrollo

- Presentamos un video sobre la sorpresa de algunas personas.
- Se dialoga sobre el video con todos los alumnos.

- Se forma grupos dando un nombre de una cualidad a cada niño, luego se juntan todos los que tienen la palabra alegre, todos los que tienen la palabra conversador, todos los que tienen la palabra reilon, todos los que tienen la palabra solidario.
- Reciben hojas impresas sobre el ¿Qué es la sorpresa?, ¿Cómo controlar la sorpresa?
- El docente explica sobre cómo controlarlo la sorpresa.

#### Final

- Se realiza preguntas de meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué dificultades tuve? ¿Cómo los superé? ¿Para qué me servirá lo aprendió?

## TALLER N° 07

### 1. Denominación

Importancia de la alegría en nuestra vida.

### 2.- Capacidades

Conoce la importancia de la alegría para nuestro cuerpo en diversas situaciones cotidianas.

### 3. Actitudes

Demuestra respeto hacia sí mismo y asumo un interés por practicar la alegría en su vida diaria.

### 4.- Información sobre la importancia de la alegría en nuestra vida

### 5.- Estrategias metodológicas

#### Inicio

-Se realiza la dinámica “Reconocer las manos”

- Todos ciegos, caminan reconociendo el espacio, ubicándose.
- En lo posible, evitan toparse con los compañeros.
- A una señal, se encuentran con otras personas y se tocan las manos, palpándolas, sintiendo su textura, calor, estado de ánimo, todo lo que puedan descifrar del otro a través de sus manos.
- No es necesario intentar reconocer a quién pertenecen las manos que toquen.
- Luego, busquen otras manos e intenten tocarlas todas.

-Realizamos preguntas como:

- ¿Cuál es el título de la dinámica?
- ¿Cómo te sentiste al tocar las manos de los demás?, ¿Por qué?
- ¿Diferenciaron las manos de las niñas con la de los niños cuando estuvieron cerrados los ojos?
- ¿Tuvieron alguna clase de emoción cuándo estaban participando?
- ¿Sintieron alegría cuándo tocaron la mano de su mejor amigo o amiga?

#### Desarrollo

- Presentamos un video sobre una familia feliz.

- Se dialoga sobre el video con todos los alumnos.
- Se forma grupos a través de las frases incompletas.
- Reciben hojas impresas sobre la alegría ¿Qué es la alegría?, ¿Qué importancia tiene para nuestro cuerpo la alegría?
- El docente explica sobre la importancia de estar siempre alegres.

#### Final

- Se realiza preguntas de meta cognición: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?



# REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

| 1. Información del Autor  |   |  |   |
|---|---|--|---|
| GENIX ROJAS CONTRERAS   |   | 40809159   | Genix_81_2@hotmail.com  |
| Apellidos y Nombres   |   | DNI  | Correo Electrónico  |
| 2. Tipo de Documento de Investigación   |   |  |   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tesis   | <input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional   | <input type="checkbox"/> Trabajo Académico           | <input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación                               |
| 3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>  |   |  |   |
| <input type="checkbox"/> Bachiller  | <input type="checkbox"/> Título Profesional   | <input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad | <input checked="" type="checkbox"/> Maestría <input type="checkbox"/> Doctorado |
| 4. Título del Documento de Investigación  |   |  |   |
| <p><b>“Estrategias dinámicas basadas en el juego y su influencia en la inteligencia emocional en el niño de educación primaria”</b></p>                         |   |  |   |
| 5. Programa Académico   |   |  |   |
| Maestría en Educación con mención en Docencia y Gestión de Calidad  |   |  |   |
| 6. Tipo de Acceso al Documento  |   |  |   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Abierto o Público <sup>3</sup> ( <a href="http://info.eu-repo/semantics/openAccess">info.eu-repo/semantics/openAccess</a> ) | <input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>4</sup> ( <a href="http://info.eu-repo/semantics/restrictedAccess">info.eu-repo/semantics/restrictedAccess</a> ) (*) |  |   |
| (*) En caso de restringido sustentar motivo   |   |  |   |

## A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

## B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS <sup>5</sup>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, al cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento. <sup>6</sup>

| Lugar   | Día | Mes | Año  |
|---------|-----|-----|------|
| himbote | 12  | 09  | 2025 |

Huella Digital



Firma

### Importante

- Según Resolución de Consejo Directivo N° 033-2016-SUNEDU-CD, Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar Grados Académicos y Títulos Profesionales, Art. 8, inciso 8.2.
- Ley N° 30035. Ley que regula el Repositorio Nacional Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación de Acceso Abierto y D.S. 006-2015-PCM.
- Si el autor eligió el tipo de acceso abierto o público, otorga a la Universidad San Pedro una licencia no exclusiva, para que se pueda hacer arreglos de forma en la obra y difundir en el Repositorio Institucional Digital. Respetando siempre los Derechos de Autor y Propiedad Intelectual de acuerdo y en el Marco de la Ley 822.
- En caso de que el autor elija la segunda opción, únicamente se publicará los datos del autor y resumen de la obra, de acuerdo a la directiva N° 004-2016-CONCYTEC-DEGC (Numerales 5.2 y 6.7) que norma el funcionamiento del Repositorio Nacional Digital.
- Las licencias Creative Commons (CC) es una organización internacional sin fines de lucro que pone a disposición de los autores un conjunto de licencias flexibles y de herramientas tecnológicas que facilitan la difusión de información, recursos educativos, obras artísticas y científicas, entre otros. Estas licencias también garantizan que el autor obtenga el crédito por su obra.
- Según el inciso 12.2, del artículo 12° del Reglamento del Registro Nacional de Trabajos de Investigación para optar grados académicos y títulos profesionales-RENATI "Las universidades, instituciones y escuelas de educación superior tienen como obligación registrar todos los trabajos de investigación y proyectos, incluyendo los metadatos en sus repositorios institucionales precisando si son de acceso abierto o restringido, los cuales serán posteriormente recolectados por el Repositorio Digital RENATI, a través del Repositorio ALICIA".

Nota. - En caso de falsedad en los datos, se procederá de acuerdo a ley 27444, art. 32, núm. 32.3).

# Estrategias dinámicas basadas en el juego y su influencia en la inteligencia emocional en el niño de educación primaria.

## INFORME DE ORIGINALIDAD

13%

INDICE DE SIMILITUD

13%

FUENTES DE INTERNET

%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

|   |  |     |
|---|--|-----|
| 1 | <a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a>     | 3%  |
|   | Fuente de Internet   |     |
| 2 | <a href="http://documents.mx">documents.mx</a>                                 | 1%  |
|   | Fuente de Internet   |     |
| 3 | <a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a> | 1%  |
|   | Fuente de Internet   |     |
| 4 | <a href="http://repositorio.unamba.edu.pe">repositorio.unamba.edu.pe</a>       | 1%  |
|   | Fuente de Internet   |     |
| 5 | <a href="http://repositorio.unsa.edu.pe">repositorio.unsa.edu.pe</a>           | 1%  |
|   | Fuente de Internet   |     |
| 6 | <a href="http://1library.co">1library.co</a>                                   | 1%  |
|   | Fuente de Internet   |     |
| 7 | <a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a>                             | <1% |
|   | Fuente de Internet   |     |
| 8 | <a href="http://alicia.concytec.gob.pe">alicia.concytec.gob.pe</a>             | <1% |
|   | Fuente de Internet   |     |

[bibliotecavirtualoducal.uc.cl](http://bibliotecavirtualoducal.uc.cl)

|    |   |      |
|----|---|------|
| 9  | Fuente de Internet  | <1 % |
| 10 | repositorio.ucv.edu.pe<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 11 | issuu.com<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 12 | repositorio.uncp.edu.pe<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 13 | core.ac.uk<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 14 | www.coursehero.com<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 15 | Submitted to Universidad Nacional de San<br>Cristóbal de Huamanga<br>Trabajo del estudiante | <1 % |
| 16 | renati.sunedu.gob.pe<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 17 | documentop.com<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 18 | repositorio.unap.edu.pe<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 19 | publicaciones.usanpedro.edu.pe<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 20 | passagetonirvana.com<br>Fuente de Internet  | <1 % |

<1 %

21

[repositorio.unfv.edu.pe](http://repositorio.unfv.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

22

[repositorio.unc.edu.pe](http://repositorio.unc.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

23

[tesis.ucsm.edu.pe](http://tesis.ucsm.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

24

Submitted to Escuela de Educación Superior  
Pedagógica Pública Santa Rosa

Trabajo del estudiante

<1 %

25

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1 %

26

Submitted to Universidad del Atlántico Medio

Trabajo del estudiante

<1 %

27

[repositorio.unac.edu.pe](http://repositorio.unac.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

28

Submitted to College of the Siskiyous

Trabajo del estudiante

<1 %

29

[repositorio.une.edu.pe](http://repositorio.une.edu.pe)

Fuente de Internet

<1 %

30

Submitted to uncedu

Trabajo del estudiante

<1 %

31 Submitted to Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo <1 %  
Trabajo del estudiante

---

32 repositorio.uns.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

33 www.przetargi.info <1 %  
Fuente de Internet

---

34 kimuk.conare.ac.cr <1 %  
Fuente de Internet

---

35 repositorio.uap.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

36 www.utic.edu.py <1 %  
Fuente de Internet

---

37 es.scribd.com <1 %  
Fuente de Internet

---

38 prezi.com <1 %  
Fuente de Internet

---

39 repositorio.its.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

40 repositorio.uss.edu.pe <1 %  
Fuente de Internet

---

41 www.jove.com <1 %  
Fuente de Internet

---

docplayer.es

|    |  |      |
|----|--|------|
| 42 | Fuente de Internet   | <1 % |
| 43 | <a href="http://intra.uigv.edu.pe">intra.uigv.edu.pe</a><br>Fuente de Internet             | <1 % |
| 44 | <a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a><br>Fuente de Internet                     | <1 % |
| 45 | <a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a><br>Fuente de Internet     | <1 % |
| 46 | <a href="http://repositorio.unsm.edu.pe">repositorio.unsm.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 47 | <a href="http://repositorio.upch.edu.pe">repositorio.upch.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 48 | <a href="http://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a><br>Fuente de Internet           | <1 % |
| 49 | <a href="http://archive.org">archive.org</a><br>Fuente de Internet                         | <1 % |

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo