



**Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión**  
**Facultad de Educación**  
**Escuela Profesional de Educación Inicial**  
**Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**Desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles en los niños de la  
I.E.I. N°321-Santa María, 2025**

**Tesis**  
**Para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Nivel Inicial**  
**Especialidad: Educación Inicial y Arte**

**Autoras**

**Carol Mariam Argomede Valiente**

**Fiorela Vasquez Melendez**

**Asesor**

**Mtro. Roberto Carlos Loza Landa**



**Huacho – Perú**  
**2026**



**Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

**Reconocimiento:** Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

## LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

### Facultad de Educación

### Escuela de Educación Inicial y Arte

### METADATOS

DATOS DEL AUTOR (ES):		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Argomedo Valiente, Carol Mariam	70393709	21/04/2026
Vasquez Melendez Fiorela	71700145	21/04/2026
DATOS DEL ASESOR:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
M(o) Loza Landa Roberto Carlos	15760787	<a href="https://orcid.org/0000-0002-9883-1130">https://orcid.org/0000-0002-9883-1130</a>
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
APELLIDOS Y NOMBRES	DNI	CÓDIGO ORCID
Dr. Rios Macedo Paul Remy	44448987	<a href="https://orcid.org/0000-0002-3648-2529">https://orcid.org/0000-0002-3648-2529</a>
Dra. Cuellar Camarena, Tania Zayda	41073428	<a href="https://orcid.org/0000-0002-2457-8937">https://orcid.org/0000-0002-2457-8937</a>
Dra. Torres Guizado, Silvia Cristina	40694176	<a href="https://orcid.org/0000-0003-4753-2891">https://orcid.org/0000-0003-4753-2891</a>

# Fiorela Vasquez Melendez-2026-028220 Carol Maria...

## DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DEL JUEGO DE ROLES EN LOS NIÑOS DE LA I.E.I. N° 321 – SA...

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN FE-PREGRADO 2026

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN DE LA FE-2026

Facultad de Educación

### Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid::1:3537448910

Fecha de entrega

14 abr 2026, 12:18 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

14 abr 2026, 2:29 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS\_ARGOMEDO\_VALIENTE\_-\_UI.pdf

Tamaño del archivo

975.6 KB

77 páginas

19.060 palabras

107.011 caracteres



Página 2 de 04 - Descripción general de integridad

Identificador de la entrega trn:oid::1:3537448910

## 20% Similitud general

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

### Filtrado desde el informe

- ▶ Bibliografía
- ▶ Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

### Exclusiones

- ▶ N.º de fuente excluida

### Fuentes principales

19% Fuentes de Internet

5% Publicaciones

12% Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

### Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

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

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

## **DEDICATORIA**

A mi Dios, debido a que me dio la fuerza y la tranquilidad en los momentos de dificultad, y debido a que le acompañé en cada paso de la senda. A mi familia, la considero con un gran afecto y respeto, en especial a mi mamá, debido a que es ella la que me apoya y me incentiva, por el esfuerzo que hizo en mi formación y porque siempre estuvo a mi lado.

*Argomede Valiente Carol Mariam*

Dedico este éxito a Dios, fuente eterna de conocimiento y guía divina; a mi querida madre, que me guía, me sirve de ejemplo en mis esfuerzos y perseverancia, y siempre me ha apoyado incondicionalmente; y a mis queridos hermanos, que me acompañan y me aman, y que constantemente me inspiran.

*Vasquez Melendez Fiorela*

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, le expreso a Dios mi celestial padre, que desde el paraíso le ayuda a cuidar de mi familia y de mi propósito, le otorga las herramientas necesarias para poder hacer precisamente lo que le digo.

A mi familia, debido a que les creo, debido a que les comprendo, debido a que les resulta complicado entender todo lo que hago, todo lo que aprendo y todo lo que apporto a mi comunidad y a mi país.

Por último, a cada uno de mis profesores, debido a sus lecciones, debido a sus sugerencias, debido a la compartido de sus vivencias que han provisto mi existencia, y me han regalado herramientas con el objetivo de educar a las menores de edad de mi nación.

*Argomede Valiente Carol Mariam*

*Vasquez Melendez Fiorela*

# INDICE

DEDICATORIA.....	I
AGRADECIMIENTO .....	II
INDICE.....	III
RESUMEN .....	V
ABSTRACT .....	VI
INTRODUCCIÓN.....	VII
CAPÍTULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1. Descripción de la realidad problemática .....	1
1.2. Formulación del problema .....	2
1.2.1. Problema general.....	2
1.2.2. Problemas específicos .....	2
1.3. Objetivos de la investigación .....	3
1.3.1. Objetivo general.....	3
1.3.2. Objetivos específicos .....	3
1.4. Justificación de la investigación .....	3
1.5. Delimitación del estudio.....	4
1.6. Viabilidad de estudio.....	4
CAPITULO II.....	5
MARCO TEÓRICO.....	5
2.1. Antecedentes de investigación .....	5
2.1.1. Antecedentes Internacionales.....	5
2.1.2. Antecedentes Nacionales .....	7
2.2. Bases teóricas .....	9
2.2.1. Inteligencia emocional.....	9
2.2.1. Juegos de roles.....	11
2.3. Bases filosóficas .....	12
2.3.1. Desarrollo de la inteligencia emocional.....	12
2.3.2. Juegos de roles.....	24
2.4. Definición de términos básicos.....	35
2.5. Hipótesis de la investigación.....	38
2.5.1. Hipótesis general.....	38
2.5.2. Hipótesis específicos .....	38
2.6. Operacionalización de las variables.....	8

CAPÍTULO III .....	40
METODOLOGIA .....	40
3.1. Diseño metodológico .....	40
3.2. Población y muestra.....	40
3.2.1. Población.....	40
3.2.2. Muestra .....	40
3.3. Técnicas de recolección de datos .....	40
3.3.1. Técnicas a emplear .....	40
3.3.2. Descripción de los instrumentos.....	40
3.4. Técnicas para el procesamiento de la información .....	40
CAPITULO IV.....	41
RESULTADOS.....	41
4.1. Análisis de resultados.....	41
4.2. Contratación de hipótesis.....	56
CAPÍTULO V.....	57
DISCUSIÓN .....	57
5.1. Discusión de resultados.....	57
CAPITULO VI.....	58
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	58
6.1. Conclusiones.....	58
6.2. Recomendaciones .....	59
CAPITULO VII.....	60
FUENTE DE INFORMACIÓN .....	60
7.1. Fuentes bibliográficas.....	60

## RESUMEN

La evolución de la inteligencia emocional a través del juego de roles tiene una importancia grande en los infantes de la primera infancia, ya que esta táctica de enseñanza-aprendizaje apoya la manifestación, el entendimiento y la administración de las emociones dentro de un ámbito participativo y dinámico. A través de la representación de situaciones del día a día y el advenimiento de diferentes personajes, los infantes mejoran la comprensión de sus propias emociones y desarrollan habilidades de socialización como la empatía, la conversación y la colaboración.

Para llevar a cabo este estudio se planteó un enfoque cuantitativo y de diseño no experimental, de nivel descriptivo correlacional, con una muestra de 17 niños de 5 años de la I.E.I. N° 321 del distrito de Santa María, como técnica se utilizó la observación y como instrumentos la lista de cotejo.

Se concluyo que el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321, debido a que la estrategia didáctica en cuestión apoya el desarrollo de sus habilidades intrapersonales e interpersonales. A través de la representación de situaciones del día a día y la adopción de diferentes papeles, los niños logran identificarse y explicar sus sentimientos de una forma más clara, aumentar su capacidad de autocontrol y desarrollar habilidades para relacionarse con los demás de una forma más correcta.

**Palabras clave:** juego de roles, juego funcional, juego simbólico e inteligencia emocional.

## **ABSTRACT**

The development of emotional intelligence through role-playing is of great importance to young children, as this teaching and learning tactic supports the expression, understanding, and management of emotions within a participatory and dynamic environment. Through the representation of everyday situations and the emergence of different characters, children improve their understanding of their own emotions and develop socialization skills such as empathy, conversation, and collaboration.

To carry out this study, a quantitative, non-experimental, descriptive-correlational design was used with a sample of 17 five-year-old children from Early Childhood Education Institution No. 321 in the district of Santa María. Observation was used as the data collection technique, and a checklist was used as the instrument.

It was concluded that the development of emotional intelligence through role-playing significantly influences the children at Early Childhood Education Institution No. 321, because this teaching strategy supports the development of their intrapersonal and interpersonal skills. Through role-playing everyday situations and taking on different roles, children learn to identify with and express their feelings more clearly, increase their self-control, and develop skills for relating to others more effectively.

**Keywords:** role-playing, functional play, symbolic play, and emotional intelligence.

# INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación inicial no solo se centra en el desarrollo cognitivo del niño, sino también en la formación integral que incluye el fortalecimiento de sus competencias emocionales y sociales. La inteligencia emocional se ha convertido en una característica esencial dentro del procedimiento de enseñanza, ya que posibilita que los menores identifiquen, comprenden y controlan sus emociones, además de establecer vínculos con personas sanas. Varias investigaciones recomiendan que la manifestación temprana de estas habilidades tiene una gran influencia en la calidad del estudio, la relación con los compañeros y el bienestar personal.

La investigación se organiza en siete capítulos:

En el **Capítulo I:** se presenta el “**Planteamiento del problema**” exponiendo la situación problemática, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación, delimitaciones y viabilidades.

En el **Capítulo II:** se desarrolla el “**Marco teórico**” acerca de las variables de la investigación, comprendiendo los antecedentes de investigación, bases teóricas, base filosófica, definición conceptual, la hipótesis y por último la operacionalización de variables con sus respectivos indicadores.

En el **Capítulo III:** se hace referente a la “**Metodología**” de la investigación, indicando el tipo, diseño, población de estudio, tipo de muestra, técnicas e instrumentos y procesamiento aplicados durante la investigación.

En el **Capítulo IV:** se presentan los “**Resultados**” de investigación, las tablas y gráficos estadísticos donde se muestra la contratación de la hipótesis.

En el **Capítulo V:** se presenta la “**Discusión**” de la investigación en referencia a estudios sustentados durante el proceso.

En el **Capítulo VI:** presenta las “**Conclusiones**” en correspondencia a los resultados, de igual manera presenta las “**Recomendaciones**” sobre el tratamiento en cuanto a las conclusiones.

En el **Capítulo VII:** en el séptimo capítulo se considera las “**Bibliografías**”, por último, se da a conocer los anexos y la matriz de consistencia.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

### 1.1. Descripción de la realidad problemática

En el ámbito de la educación actual, el crecimiento integral del menor está entre los más importantes objetivos de la educación inicial. Sin embargo, en los últimos años se ha demostrado que muchos alumnos tienen dificultades para controlar sus emociones, esto se traduce en su comportamiento, en la relación con los compañeros y en su aprendizaje. La formación de los sentimientos durante la primera infancia tiene una importancia capital, porque durante esta etapa se afianzan los cimientos de la personalidad, la confianza en uno mismo y las habilidades de socialización.

La inteligencia emocional, que se entiende como la capacidad de reconocer, comprender y controlar las propias emociones, además de relacionarse con los demás de manera correcta, y que el éxito personal y social está en gran medida basado en el manejo de habilidades emocionales. Además, los componentes esenciales, como el interior del cuerpo, el exterior del cuerpo, la adaptabilidad y el control del estrés, que posibilitan a la persona para que se desenvuelva de manera uniforme en diferentes ambientes.

En la educación infantil temprana, observamos con frecuencia que algunos niños tienen dificultades para reconocer y expresar adecuadamente sus emociones, presentando comportamientos como llanto persistente, rabietas, impulsividad o agresividad ante los contratiempos. Asimismo, sus habilidades interpersonales suelen ser deficientes, como la dificultad para compartir objetos, tomar turnos de palabra o resolver conflictos mediante el diálogo. Estos problemas no solo afectan el ambiente del aula, sino que también dificultan el desarrollo efectivo del aprendizaje de los niños.

En la I.E.I. N.º 321 – Santa María, observamos que algunos niños mostraban baja tolerancia a la frustración al no poder completar tareas, resistencia a los cambios en la rutina escolar, dificultad para trabajar en equipo y poca expresión de sus sentimientos. Estos comportamientos indican deficiencias en diversos componentes de su inteligencia emocional, en particular en el manejo del estrés y la adaptabilidad.

El juego, como actividad fundamental en la infancia, es una poderosa herramienta educativa para promover el aprendizaje holístico. El juego de roles, en particular, permite a los niños simular situaciones cotidianas, asumir diferentes roles, comprender las perspectivas de los demás y regular su comportamiento dentro de las normas establecidas, promoviendo así su desarrollo socioemocional. A través de esta interacción, los niños pueden expresar emociones, practicar habilidades sociales y mejorar su adaptabilidad en un entorno seguro y significativo.

Por lo tanto, es necesario analizar cómo el juego de roles puede ser una estrategia de enseñanza eficaz para mejorar la inteligencia emocional de los niños de la I.E.I. N.º 321 – Santa María, durante el año 2025. Este estudio tiene como objetivo promover un mejor ambiente escolar y el desarrollo integral de los estudiantes, mejorar su inteligencia emocional y permitirles afrontar eficazmente los desafíos escolares y sociales.

Por lo tanto, abordar esta temática no sólo responde a las necesidades que se observan en las aulas, sino que también se alinea con las exigencias educativas actuales, es decir, formar niños con inteligencia emocional que puedan vivir en armonía y desarrollar plenamente su potencial.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025?

### **1.2.2. Problemas específicos**

- ¿De qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de construcción influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025?
- ¿De qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego funcional influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025?
- ¿De qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego simbólico influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025?

### **1.3. Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

Determinar de qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Identificar de qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de construcción influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.
- Identificar de qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego funcional influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.
- Identificar de qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego simbólico influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.

### **1.4. Justificación de la investigación**

Esta investigación es importante porque es posible utilizar el juego a modo de estrategia para ensanchar la inteligencia emocional de los infantes, haciendo hincapié en que desde el inicio que una correcta formación inicial desde el ámbito familiar y educativo sea de gran importancia para la formación de sentimientos, capacidades mentales y emocionales en los niños menores.

En consecuencia, tiene una utilidad práctica, porque incentiva métodos de enseñanza basados en la actuación de roles para menores, permitiendo que padres y docentes colaboren para desarrollar la inteligencia emocional mediante materiales diseñados con diferentes actividades. Esto crea espacios significativos dentro del entorno escolar, brindando a los educadores más recursos.

El juego puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades importantes para la vida, como la concentración y el manejo del estrés. Utilizar el juego en la educación emocional infantil puede estimular su motivación y entusiasmo por el aprendizaje. Cuando los niños aprenden jugando, es más probable que recuerden información y la apliquen en su vida diaria.

Por lo tanto, los docentes desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las habilidades cognitivas y emocionales de los estudiantes, esenciales para un aprendizaje

eficaz. Pueden utilizar juegos y actividades lúdicas para enseñar inteligencia emocional en el aula y promover el desarrollo emocional y social de los niños.

Desarrollar la inteligencia emocional desde pequeños ayuda a formar niños más empáticos y tolerantes, lo que les permite afrontar mejor los contratiempos y los cambios. Esto no solo beneficia el entorno escolar, sino que también tiene un impacto positivo en las familias y las comunidades, contribuyendo a unas relaciones interpersonales más sanas y una convivencia armoniosa.

Finalmente, este estudio es significativo porque aborda las necesidades observadas en la I.E.I. N.º 321 – Santa María, donde los niños presentan marcadas dificultades en la regulación emocional, la adaptación al cambio y la interacción social. Por lo tanto, es fundamental analizar el juego de roles como una estrategia que contribuya al desarrollo integral de los niños para el año 2025.

### **1.5. Delimitación del estudio**

- **Delimitación espacial**

La presente investigación se desarrollará en la I.E.I. N.º 321 ubicado en el centro poblado Toma y Calla en el Distrito de Santa María.

- **Delimitación temporal**

El estudio se realizó entre los meses de Julio a Diciembre del año 2025.

### **1.6. Viabilidad de estudio**

- Este estudio es factible económicamente, ya que no requiere de un gran esfuerzo económico para su ejecución utilizando materiales de bajo costo o recursos que se encuentran en la escuela.
- El análisis es factible con respecto a los recursos materiales, ya que tiene suministros iniciales como son, por ejemplo, hojas, carpetas, un computador y herramientas para el trabajo final y la recolección de información.

## CAPITULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes de investigación

##### 2.1.1. Antecedentes Internacionales

Erazo y Viveros (2023), dentro de su trabajo de grado titulado “*El juego de roles como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la inteligencia emocional*”, el objetivo principal que tenían era Conocer a través del uso del rollo como método para ampliar la inteligencia del corazón en menores de primero grado del colegio Trinity. El punto de vista de este estudio se basa en un punto de vista de tipo cualitativo, de tipo intrínseco y descriptivo, el conjunto de estudio fue de 10 menores del primer grado. Al fin y al cabo, se llegó a la conclusión de que:

La utilización de métodos de enseñanza basados en la actuación ha demostrado ser una ayuda provechosa para desarrollar la inteligencia emocional de los infantes de primaria. A través de los juegos, los infantes han podido investigar y manifestarse en torno a sus sentimientos, desarrollar habilidades de socialización y empatía, además de aumentar su sentido de ellos mismos y de los otros. Esto apoya la importancia de estudiar los desarrollos socioemocionales de los alumnos como parte fundamental de su formación.

Niño (2023), denomino su investigación como “*Fortalecimiento de las emociones a través del juego de roles en los niños y las niñas en el Jardín Infantil Descubriendo Mis Talentos de Yopal – Casanare*”. con el fin de estimular los sentimientos a través de la práctica del rollo con infantes del Jardín Inalterado Descubriendo Mis Talentos de Yopal – Casanare. Este estudio empleó una metodología de investigación-acción. Basado en métodos cualitativos, el estudio involucró a 21 estudiantes que participaron en el currículo planificado e implementado y se beneficiaron de él. Se obtuvo un resultado positivo, ya que los infantes adquirieron la habilidad de gestionar la rabia, la depresión en presencia de ciertas situaciones, por lo cual es necesario facilitar lugares de conversación, compromiso y control de sus emociones. Concluyendo que:

Los proyectos terminados se encuentran dentro del marco de un estudio y un compromiso en el aprender a gestionar las emociones y tomar decisiones acerca de los diferentes eventos que se hallan en el ámbito social, educacional y familiar. En conclusión, el uso del juego de roles ha generado ambientes que son ideales para que los infantes se alimenten de manera correcta en las diferentes zonas de su ambiente presente.

Díaz y González (2021), titulan su estudio “*Fortalecimiento de la Inteligencia Emocional a través del Juego Cooperativo en los Niños de transición del colegio I.E.D Antonio Nariño Sede A, en el marco de la Propuesta CRE-SER*”, con el objetivo de potenciar la inteligencia emocional de los niños en transición de la Escuela I.E.D. Antonio Nariño A mediante el juego cooperativo en el marco de la Propuesta CRE-SER. Este estudio se trata de una investigación cualitativa, los individuos que lo conforman son 25 estudiantes que tienen entre 4 y 6 años de edad. Como resultado, se puede determinar que el proyecto de investigación en cuestión caracterizó la creación de una propuesta didáctica que tiene como objetivo el incremento de la inteligencia emocional a través del Juego Cooperativo en los menores de transición del colegio I. E. D. En el contexto de la Práctica CRE-SER, de acuerdo a lo que expresan sus componentes.

De esta manera, las personas ganan libertad para realizar actividades, permitiendo que niños, profesores y familiares participen de forma activa y natural en determinados escenarios virtuales; además los niños ofrecen sugerencias en función de sus propias necesidades e intereses de inteligencia emocional.

Cevallos (2019), en su trabajo de grado “*Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en niños del Sub Nivel Inicial 2 (4 años) paralelo B de la Unidad Educativa García de la parroquia Guanujo, del cantón Guaranda de la provincia Bolívar*”, cuyo objetivo general es desarrollar la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en niños del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unit Educativa “García” de la parroquia Guanujo, del Cantón Guaranda de la provincia Bolívar. El grupo de estudio se compone de 19 alumnos. Luego de realizar el análisis, los resultados demostraron que la percepción de las emociones se encontraba en 1,52, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoría de

32,75%, el uso de las emociones para generar pensamiento se encontraba en 1,38, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoría de 36,84%, la comprensión de las emociones se encontraba en 1,44, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoría de 42,46, y el manejo de las emociones se encontraba en 1,23, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoría de 46,32.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Alva (2022), durante su labor de investigación titulada “*El juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años*” tuvo como propósito entender la influencia del juego en el sustento de la psique de los infantes de 5 años. Se usó el procedimiento de recolección de libros sobre el tema investigativo. Obteniéndose como resultados: Hay una relación entre el juego y el desarrollo socioemocional, porque en el menor se evidencia su capacidad, imaginación, creatividad, lenguaje y normas de comportamiento. Concluyendo que el núcleo del grupo familiar es la base fundamental para que los niños y las niñas progresen psicomotriz y emocionalmente durante sus primeros años de existencia, esto les será de ayuda en el futuro.

Pasquel y Pinedo (2021) llevaron a cabo una investigación que se titula “*El juego de roles como estrategia didáctica en niños de preescolar: Una revisión sistemática*”, cuyo objetivo es ordenar los provechos y resultados de los últimos estudios sobre juegos de roles en niños de preescolar. La manera de hacer es una investigación inicial no experimental y de análisis sistémico, los cuales tienen la muestra de estudio en 20 publicaciones científicas. Los resultados evidenciaron que el uso de los juegos de roles ha sido eficaz durante mucho tiempo como estrategia para educarse, sin embargo, está siendo modificado a causa de la tecnología como una ocasión para innovar sin dejar de lado el objetivo que es divertirse, experimentar y desarrollar sus habilidades psicológicas y sociales. Al fin y al cabo, fue posible llegar a la conclusión de que, en la actualidad, existen niños que se adaptaron a la era de la tecnología, estos niños son capaces de jugar a través de los electrónicos los juegos de rol, sin dejar de lado su objetivo que es desarrollar las habilidades del intelecto y la sociedad.

Bernaola y Briceño (2023), investigaron acerca de “*Inteligencia emocional en niñas y niños de 5 años de la Provincia de Huancayo*”, su objetivo fue determinar si existen distinciones en la inteligencia emocional, según el sexo, en niños y niñas de 5

años de la provincia de Huancayo. Para lograrlo, se usó una estrategia de base, cuantitativa, con una extensión descriptiva-comparativa y un diseño no experimental. Se consideró una muestra de 219 estudiantes de inicial de cuatro colegios diferentes en Huancayo. Los resultados evidenciaron la existencia de distinciones importantes por sexo en la variable de inteligencia emocional ( $p < 0.05$ ) y en sus características, consistiendo en Autoconocimiento ( $p < 0.05$ ), Autorregulación ( $p < 0.05$ ), Motivación ( $p < 0.05$ ), Empatía ( $p < 0.05$ ) y Habilidades sociales ( $p < 0.05$ ). En cada uno de los componentes, las personas del sexo femenino han logrado obtener calificaciones más sobresalientes que los individuos del sexo masculino. En consecuencia, se llegó a la conclusión de que:

La brecha entre los niños y las niñas es considerable (22%) en cuanto a la inteligencia emocional, siendo un 27.3% de las niñas con un elevado nivel de este concepto, esto puede deberse a que los niños están envueltos en factores que les causan deterioro, lo que genera la necesidad de ejecutar programas de educación y desarrollo para niños, y de introducir particularidades que promuevan el desarrollo de la inteligencia emocional en los varones.

Huarcaya (2021) durante su estudio de “*Juegos e inteligencia emocional en estudiantes del II ciclo del distrito de Huancán*”, con el objetivo de determinar la manera en la que los juegos impactan en el desarrollo de las emociones en los estudiantes del segundo grado del Distrito de Huancán. La investigación se ubica en la categoría de los aplicados, el diseño que se usó fue casi experimental, la muestra estuvo compuesta por 105 niños de segundo grado de la educación fundamental regular. Los resultados evidenciaron que los promedios alcanzados en la investigación post experimental son significativamente más altos en la prueba t de Student, dentro del grupo experimental, esto no sucedió en las muestras del grupo control. Termina que:

Los juegos concebidos en el análisis tienen una influencia positiva en la Inteligencia Emocional de los niños de preescolar del segundo grado de la educación fundamental regular de Huancán, esto fue demostrado a través de la experimentación en el instituto. N°740 – del mencionado sector; debido a que los promedios que se consiguieron en la

examinación post experimental son significativamente más altos en el grupo experimental, esto no sucedió en las muestras del grupo control.

## **2.2. Bases teóricas**

### **2.2.1. Inteligencia emocional**

#### **2.2.1.1. Teorías de la inteligencia emocional**

##### **1. Teoría de Peter Salovey y John D. Mayer (1990)**

Estos autores fueron los primeros en idear oficialmente el término de inteligencia emocional. Su prototipo se llama modelo de habilidad, debido a que piensa que la inteligencia emocional se trata de una habilidad del ánimo relacionada a la manera en que se maneja la información emocional.

Se entiende por inteligencia emocional la aptitud para observar, examinar y explicar sentimientos con exactitud; la habilidad de conseguir y generar sentimientos cuando estos últimos llevan a cabo acciones; la aptitud para comprender y regular sentimientos con el fin de progresar en el desarrollo de la mente y el amor.

La sugerencia de Salovey y Mayer es importante debido a que estableció las bases de la ciencia del concepto de amorío. Luego, estudiosos como Daniel Goleman expandieron el enfoque hacia el ámbito social y organizacional, sin embargo, la base inicial proviene de este prototipo de habilidad.

##### **2. Teoría de Daniel Goleman**

Goleman hizo famoso el término “emociones” a nivel mundial. Su patrón se estima como una mezcla, debido a que contiene habilidades de tipo social y emocional.

La teoría de Daniel Goleman se genera en el año 1995 con la publicación de su obra *Emotional Intelligence*, donde Daniel Goleman, expone que el triunfo en la vida no se encuentra únicamente en función del CI, sino además de la habilidad para gestionar las emociones propias y entender las de los otros. Su idea que se popularizó a través de su propuesta hizo popular el término de inteligencia emocional en el ámbito de la educación, la empresa y la sociedad. El prototipo de Goleman se estima como un prototipo mezclado, debido a que reúne habilidades de corazón con habilidades de espíritu y características de carácter. A diferencia del prototipo de capacidad de Salovey y Mayer,

Goleman amplió la noción hacia la dirección de equipos, la labor en conjunto y la capacidad profesional.

Para Goleman, la inteligencia emocional es la capacidad de comprender los sentimientos propios y ajenos, incentivarse y tener controladas las emociones en el individuo y en las relaciones que tiene.

### **3. Modelo de Reuven Bar-On**

El paradigma de Reuven Bar-On está entre los enfoques más exployados en el análisis de la inteligencia emocional. Se creó en el año 1997 y se considera que es una representación mezclada, debido a que posee habilidades psicológicas, competencias sociales y características de la personalidad y del bienestar psicológico.

La inteligencia emocional se define como una colección de habilidades, competencias y elementos de ayuda emocional y social que tienen efectos sobre la capacidad de alguien para enfrentar de manera eficaz las peticiones y exigencias del contexto.

A diferencia del prototipo únicamente mental de Salovey y Mayer, Bar-On contiene componentes como la disposición de ánimo, la habilidad para adaptarse y el control del estrés. Su planteamiento se basa en la comodidad emocional y la habilidad para adaptarse a la sociedad, resaltando la manera en la que estas habilidades impactan en la salud mental y en el éxito personal.

### **4. Teoría de Howard Gardner**

A pesar de que no se referirá directamente a “inteligencia emocional”, Gardner, con el concepto de las múltiples teorías de la inteligencia, dará los sustentos del término al presentar la inteligencia interpersonal y la intrapersonal, las cuales, posteriormente, tuvieron efectos sobre el desarrollo de la inteligencia emocional.

La teoría de Howard Gardner, que fue propuesto en el libro *Frames of Mind* en el año 1983, sostiene que la inteligencia no se trata de una sola capacidad general que se mide únicamente por el puntaje intelectual (PI), sino que existen diversas clases de inteligencia. Esta idea sacudió el ámbito de la educación al aceptar que cada individuo posee diferentes habilidades y maneras de aprender.

Gardner afirma que la inteligencia es la habilidad para solucionar dificultades o generar productos de gran valor en varias o ninguna cultura. La teoría se

fundamenta en investigaciones de la psicología, la neurología y la educación, demostrando que la mente tiene un funcionamiento distinto y especial.

## **2.2.1. Juegos de roles**

### ***2.2.1.1. Teorías de juegos de roles***

#### **1. Teoría Piagetiana**

Para Piaget (1956), el juego se divide en tres categorías básicas que corresponden a las fases de evolución del pensamiento humano: el juego es un simple entretenimiento (al estilo del Anima); el juego simbólico; y el juego reglado.

Piaget focalizó su atención en primer lugar en la inteligencia sin prestarle mucha atención a las emociones o razones de los menores. El eje principal de su labor es una “inteligencia” o una “logística” la cual varía en diferentes formas según la etapa del desarrollo en la que se encuentra la persona. Presenta una hipótesis de la evolución por fases. Cada etapa implica la consolidación y la paz mental de todas las funciones psicológicas en relación a una determinada etapa de evolución. Además, implica cambio de dirección, esto es, la idea de que cada etapa sucesiva es distintivamente diferente al anterior, y que, durante el paso de una etapa a otra, es posible construir y agregarle componentes a la etapa anterior.

Piaget sostuvo que, dentro de las características iniciales del sentido motor es que la capacidad del menor para representar y comprender el mundo, así como también para pensar, es muy escasa. A pesar de ello, el menor entendimiento de las circunstancias se logra a través de los análisis, las investigaciones y la permanente transformación. Los infantes se van acostumbrando al concepto de la duración de los objetos, que es el sentido de la persistencia de la existencia de los objetos que no son visibles.

#### **2. Teoría Vigotskyana**

De acuerdo con Lev Semyónovitch Vigotsky (en 1924), la diversión surge a causa de que es una necesidad de recrear la conversación con los otros. La fauna, la flora y el juego en sí son acontecimientos de tipo social, y a través del juego se muestran diversas escenas que exceden los impulsos y reacciones iniciales de las personas.

Este pensador cree que existen dos vías de transformación evolutiva que se unen en las personas: una de ellas es más dependiente de la biología (el objetivo

es preservar la especie y reproducirla), y otra es más de tipo sociocultural (el objetivo es integrarse en la manera de organizar la comunidad y el grupo social).

Al fin y al cabo, Vigotsky sentenció que la actividad lúdica es una actividad comunitaria, ya que, mediante la colaboración con distintos infantes, se logran conseguir roles o papeles que son adicionales a la propia individualidad. Igualmente este escritor tiene una preocupación: la mayor parte de sus preocupaciones se centran en el juego simbólico, y señala como la menor transforma distintos objetos sobre su cabeza y les otorga una diferente acepción, por ejemplo, en el momento en que tira de la escoba con la misma como si fuera un equino, y así otras actividades distintas que hace en su casa, utilizando este método se apoya la capacidad simbólica del menor.

## **2.3. Bases filosóficas**

### **2.3.1. Desarrollo de la inteligencia emocional**

#### **2.3.1.1. Definición**

La inteligencia emocional “se fundamenta en la habilidad que tenemos de reconocer los propios sentimientos, además de los de otras personas, y de poder dirigir de manera correcta las emociones de nosotros mismos” (Huarcaya, 2021, pág. 14). De esta manera, es bastante más sencillo instruirles a las menores habilidades de la inteligencia emocional cuando su red de circuito neuronal se está formando, y no intentar cambiarlos luego.

Las emociones tienen una alta importancia en el desarrollo de los menores, debido a que la manera en la que se les entenderá les asistirá en el comportamiento en situaciones de la sociedad en donde es necesario expresar sus sentimientos. La inteligencia emocional se trata de una serie de habilidades que se pueden adquirir, llevar a cabo en los juegos tradicionales y que favorecen el bienestar psicológico y emocional, además de que no se pierda la herencia de aquellos juegos tradicionales que incentivan las habilidades del entendimiento y la creación de los niños.

En consecuencia, la inteligencia emocional tiene “alta influencia sobre el desarrollo de la emoción, la mente, las relaciones y el entorno” (Revolledo, 2022, pág. 23).

La inteligencia emocional no está determinada por la genética ni es probable que se desarrolle en la infancia; esto significa que la comprensión se adquiere a través de la experiencia a lo largo de la vida de una persona, a diferencia de los rasgos de personalidad que pueden cultivarse en la primera infancia.

Según Kannaiah y Shanthi, (2015), la inteligencia emocional:

Es la capacidad de observar, gestionar y evaluar las emociones. Además, algunos argumentan que la IE se puede desarrollar mediante la educación, mientras que otros creen que es un rasgo innato, dado el papel crucial de la comunicación y la gestión de las emociones. Otros aluden el término en referencia a la habilidad de entender, explicar y responder a las emociones de los otros, de esta manera, sugiere que es más significativo que el CI que las emociones en sí. (pág. 147)

En consecuencia, se puede llegar a la conclusión de que la inteligencia emocional es la capacidad de animarse, reconocer y manejar de manera correcta las emociones propias y de los otros. La identifican habilidades distintas que se apartan de la inteligencia Académica, más bien se refieren a la capacidad intelectual.

Se la considera como la habilidad de utilizar todas las capacidades socioemocionales de forma correcta, intentando conseguir la victoria combinando los sentimientos con los razonamientos. Es fundamental mencionar que esta clase de inteligencia nos proporciona una herramienta de análisis para comprender nuestras emociones de manera que se complemente el desarrollo de la mente.

Se entiende por inteligencia emocional el uso que los humanos hacen de las emociones con el fin de orientar su comportamiento y la forma de actuar. Cuando la gente sabe cómo utilizar sus emociones de manera correcta y conoce sus límites, es posible asegurar un trayecto de éxito, porque, si únicamente se trabaja o se incrementa la parte intelectual, esto no es óptimo; se debe estimular ambas partes para conseguir el progreso y los objetivos deseados en las áreas personal y profesional.

Por otro lado, para Salovey & Mayer (1997), la inteligencia emocional se trata de la capacidad que tiene una persona de observar y explicar sus sentimientos, es la habilidad de comprender y regular las propias emociones, la cual se define como la

veracidad de los sentimientos de los otros, y la franqueza emocional, que se define como la honestidad de los propios sentimientos.

### ***2.3.1.2. Fases de la inteligencia emocional***

Según Salovey y Mayer (1997), la inteligencia emocional se define como la capacidad de comprender y reproducir con la mayor precisión posible las señales y acontecimientos emocionales propios y ajenos, así como la capacidad de generar orientación emocional, pensamiento y procesos conductuales al margen de las metas y circunstancias personales.

Se trata, entonces, de la capacidad de tener acceso a las emociones y de poder gestionar las emociones a partir de las experiencias. Para ello, se requiere aplicar la habilidad de pensar. Este prototipo propuesto tiene cuatro fases de competencia por amor, fundadas en habilidades obtenidas en la etapa anterior.

- **Etapa de percepción y reconocimiento de las emociones:** Se trata de un conocimiento que se consigue durante la etapa de la infancia en la medida en la que las emociones evolucionan, de acuerdo a lo que se dice, la persona empieza a interiorizarse en su pensamiento y se hace una comparación con otros sentimientos.

La percepción emocional es la capacidad para identificarse y reconocerse a sí mismo además de los sentimientos de los que le rodean. Se trata de atender y descodificar con precisión las señales de emoción presentes en la manifestación del rostro, los movimientos del cuerpo y la voz. Esta habilidad se refiere a la capacidad que tienen las personas de poder identificarse adecuadamente a sí mismas en términos de emoción, además de las características propias de fisonomía y de entendimiento que tienen.

- **Etapa del pensamiento:** En este momento el sistema límbico empieza a utilizarse como un mecanismo de alerta frente a cada incentivo. Si el sentimiento no se eleva al nivel del subconsciente, esto quiere decir que el intelecto no puede utilizar los sentimientos para solucionar dificultades. A pesar de ello, si se vuelve lúcido, es posible que pueda realizar una actividad y tomar ciertas decisiones.

Las reacciones sentidas ingresan al sistema psicológico como señales que afectan el entendimiento (unión entre emoción y cognición). Las emociones priorizan los sentimientos y se centran en los datos significativo. El estado de

ánimo transforma la visión que tiene la persona, desde el optimismo hacia el pesimismo, esto ayuda a tener una visión diversa de la misma cosa. Los estados emocionales posibilitan la solución de problemas. Para ilustrar, la comodidad apoya la creación.

- **Etapa de razonamiento sobre las emociones:** Es la etapa en la que el control de las emociones se hace mediante la experiencia y las reglas, y está influenciada significativamente por las consecuencias culturales y ambientales.
- **Etapa de maduración emocional:** En esta etapa se tienen la capacidad de regular las emociones y también se maduran para desarrollarse como persona y otras.

Regulación del pensamiento reflexivo con el fin de estimular el conocimiento de la emoción y la inteligencia. Las ideas facilitan el desarrollo de la emoción, la inteligencia y el carácter para posibilitar el manejo de la emoción en las circunstancias de la existencia. Capacidad para alejarse de un sentimiento. Capacidad para gestionar las emociones propias y ajenas. Capacidad para entablar sentimientos positivos y negativos, sin oprimir o sobre explorar los datos que comunican.

#### ***2.3.1.3. Estrategias para gestionar la inteligencia emocional***

La inteligencia emocional de los niños de preescolar está relacionada con la manera en la que ellos mismos sienten, es un procedimiento mediante el que los infantes logran aprender a identificarse como tales y utilizar esa información a su favor con el fin de comunicarse y relacionarse con los otros.

Esta inteligencia le proporciona a los infantes una serie de habilidades para desarrollar durante su crecimiento, de las cuales hacen parte: el desarrollo de su conciencia y la individualidad que tienen, además de la manera en que interaccionan con las personas que les rodean y se engañan a sí mismos.

Para Zambrano y Lazo (2022) la inteligencia emocional en los menores se encuentra ligada al autoconocimiento, y esto a su vez posibilita el conocimiento y el respeto hacia los otros. Una formación en emociones correcta ayuda a los menores a ir desarrollándose paulatinamente la habilidad de ser firmes, esto es, la capacidad para comunicarse y expresar sus emociones, sentimientos y pensamiento hacia los otros. Además, les proporciona otras maneras de comportarse que llevan a una

persona exitosa a nivel personal. Dentro de estas acciones se encuentran: alta autoestima, motivación y conocimiento, resistencia, toma de decisiones por parte de uno mismo, menor predisposición al estrés y la depresión, disposición al liderazgo, búsqueda de soluciones a problemas, entre otras.

Una vez valorado el valor de estimular la inteligencia emocional en las categorías de preescolar, se exponen ciertas maneras o métodos que los profesores pueden emplear en el salón de clases para educarse en los menores:

- **Leer narraciones y crónicas con sentimientos:** a través de una crónica interesante se pueden adiestrar los sentimientos de manera correcta.
- **Elabora un diccionario de términos emocionales individual:** esto les ayudará a los menores a promover el conocimiento de las emociones y ampliar su vocabulario.
- **Pintar las emociones con música:** a través del mezclado musical y del arte expresivo se puede desarrollar la inteligencia emocional y, además, lograr que los infantes manifiesten sus sentimientos.
- **La creación de títeres:** los títeres animan el progreso de las emociones en menores y les apoya para que manifiesten sus sentimientos y ideas.
- **Juegos en la pantalla y reconocimiento de faces:** estos juegos fomentan la capacidad de los niños para comunicar sus emociones y explicar sus sentimientos.
- **Juegos colaborativos:** mediante este método se mejoran las habilidades sociales y emocionales de los menores incentivándolos, empoderándolos y otorgándoles una alta estima.
- **Prácticas y juegos de relajación:** a los menores les asistirá en reconocer sus sentimientos y tratar con ellos, les asistirá en el autoconocimiento y la introspección.
- **Aplicaciones de tecnología que se utilizan para desarrollar las emociones:** la tecnología puede ser un gran apoyo en el momento de educar la inteligencia emocional de los menores. (pág. 612)

#### ***2.3.1.4. Escenarios para el desarrollo de la inteligencia emocional***

Prepararse para la vida implica cultivar habilidades de aprendizaje independiente, potenciando así la capacidad de aprendizaje continuo. Esto implica

que los estudiantes posean estabilidad emocional y confianza en sí mismos, sean capaces de tomar decisiones responsables y tengan las habilidades para interactuar positivamente con sus compañeros; en resumen, para experimentar la felicidad. En efecto, significa priorizar las necesidades humanas genuinas en la educación.

La formación en emociones del sistema educativo se dirigirá a la completa formación de la persona del alumno. No se trata de atender únicamente el progreso intelectual del alumno, pues el progreso anímico es una parte esencial de la esencia de la persona y, por tanto, del desarrollo total del ser humano.

Las escuelas están entre los establecimientos más importantes para educar en el amor por la vida porque se considera que el lapso de la escuela es un período inicial de la existencia humana, debido a que los sentimientos encontrados se consiguen durante la crianza a través de la adquisición de creencias.

Las escuelas y todos sus miembros (profesores, orientadores, asesores, etc.) desempeñan un papel fundamental en la formación de la personalidad de los estudiantes, ya que pasan una cantidad significativa de tiempo en la escuela. Especialmente en el entorno escolar, las experiencias de aprendizaje de los estudiantes influyen en la formación de su autoconcepto general, en particular en un aspecto: el autoconcepto académico. El autoconcepto académico se refiere a la percepción y evaluación que el estudiante tiene de sus habilidades de aprendizaje, rendimiento académico y logros.

Las escuelas deben fomentar las amistades y las relaciones interpersonales tanto dentro como fuera de la escuela, fomentando la interacción sostenida entre los estudiantes a través de actividades formales y extracurriculares. También deben cultivar la empatía de los estudiantes (la capacidad de ponerse en el lugar del otro) y su capacidad para comprender y expresar emociones (tanto verbalmente como no verbalmente), promoviendo así un desarrollo físico y mental saludable.

En este contexto, es necesario destacar los siguientes puntos clave para ayudar a los niños a construir un autoconcepto más positivo en la escuela:

- Los maestros deben dar el ejemplo y animar a los niños a elogiarse a sí mismos. Esto ayuda a corregir la tendencia de los niños a la autocrítica, ya que a menudo la desarrollan a través de la crítica durante su desarrollo.

- Ayuden a los niños a establecer metas realistas y a autoevaluarse. Las metas inalcanzables pueden generar sentimientos de impotencia, mientras que una autoevaluación realista puede evitar que los niños generalicen sus fracasos, un fenómeno común entre quienes desarrollan esta mentalidad ante contratiempos triviales.
- Anime a los niños a aprender a controlar su propio comportamiento, en lugar de depender siempre de su entorno y de las personas con las que interactúan.
- Enseñe a los niños a elogiar a los demás y a aceptar sus elogios.

Cuando se experimenta angustia emocional, las personas pueden ser incapaces de reconocer sus propias emociones y dejarse llevar por ellas sin pensar; o, incluso si reconocen sus emociones, pueden ignorar las señales externas y reaccionar de forma inapropiada ante ciertas situaciones.

En conclusión, la educación no puede limitarse a los ámbitos puramente académicos, sino que debe abarcar otras dimensiones como la cognición, la emoción y la moralidad para promover un equilibrio saludable en todos los aspectos de la personalidad (física, mental y relaciones sociales) y brindar oportunidades para que todos descubran y maximicen su potencial diverso. En otras palabras, el proceso de aprendizaje no debe limitarse al contenido cultural y científico, sino convertirse en el marco fundamental para el desarrollo integral del alumnado.

#### ***2.3.1.5. Importancia de desarrollar la inteligencia emocional***

A muchos niños y adolescentes que tienen problemas en la escuela se les etiqueta erróneamente como “tontos”, cuando en realidad sus problemas no son cognitivos, sino emocionales: les cuesta controlar sus emociones e impulsos. De hecho, todo nuestro pensamiento está orientado a mantener el bienestar emocional. Si nos sentimos mal, por muy racional que parezca el entorno externo, no podemos encontrar el equilibrio interior.

En una sociedad donde la razón parece predominar cada vez más sobre la emoción, reconocer la importancia de la inteligencia emocional (IE) es crucial, incluso más que el pensamiento racional. Sin embargo, la educación en IE recibe poca atención en el sistema educativo. No se nos enseña a observar nuestros propios sentimientos y, por lo tanto, no sabemos cómo gestionar eficazmente nuestras emociones.

En este sentido, es fundamental comprender que la inteligencia emocional no es lo opuesto a la inteligencia, ni se trata de que la emoción triunfe sobre la razón, sino más bien una fusión de ambas.

En conclusión, comprendemos profundamente la importancia de la inteligencia emocional (IE) porque nos ayuda a motivarnos, controlar impulsos, regular emociones y empatizar con los demás. No solo nos permite convivir armoniosamente con quienes nos rodean, sino que también nos ayuda a vivir mejor.

La inteligencia emocional es crucial para los niños de cinco años, ya que se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo personal y social. A esta edad, comienzan a reconocer sus emociones y a comprender cómo estas afectan su comportamiento. Desarrollar la inteligencia emocional les permite reconocer sus sentimientos, expresarlos adecuadamente y comprender que todas las emociones son legítimas.

La segunda, la inteligencia emocional apoya el control de las emociones. A los 5 años, los infantes todavía están educándose para controlar las emociones, como la frustración, la enojona o la depresión. Cuando los orientan en la identificación y administración de sus sentimientos, tienen la capacidad de responder de manera más apacible en presencia de dificultades, evitando conductas agresivas o respuestas desproporcionadas.

Además, incrementa la seguridad en uno mismo. En el momento en que los infantes toman conciencia de las emociones que tienen y sienten que son escuchados y valorados, van a desarrollar mayor confianza en sí mismos. Esto les proporciona seguridad para participar en actividades escolares, expresar sus ideas y confrontar nuevos problemas con una mentalidad positiva.

Otro elemento significativo es el progreso de la empatía. La inteligencia emocional apoya a los menores a comprender las emociones de los otros, esto ayuda a que la relación en la clase sea mejor. Se familiarizan con la idea de respetar los turnos, distribuir los materiales y solucionar las pequeñas dificultades a través del debate, lo que a su vez les ayuda a desarrollar sus habilidades de socialización.

También, apoya el mejor desempeño en la escuela. Un menor que sabe cómo manejar sus emociones de manera correcta es posible que se enfoque más en las

labores de estudio y tenga mayor capacidad para seguir los pasos y mantener la motivación en los proyectos de aprendizaje. La estabilidad emocional apoya una circunstancia favorable para adquirir nuevos conocimientos.

Asimismo, es significativo en el desarrollo de características. A través del amor, los niños aprenden a ser solidarios, amables y tolerantes. Estas raíces son fundamentales para generar relaciones sanas y una coexistencia pacífica, tanto en la escuela como en casa.

Por último, estimular la inteligencia emocional a partir de los 5 años establece las bases para una completa evolución. Además de que se mejoran los conocimientos, sino que también se potencian los vínculos sociales y afectivos, esto ayuda al menor a estar preparado para enfrentar de manera correcta los problemas del futuro y tiene un efecto positivo en su bienestar psicológico y social.

#### ***2.3.1.6. Problemas psicosociales en los niños de preescolar***

Si se ha estudiado hasta ahora, la incentivación de la inteligencia emocional en las edades de preescolar es importante para conseguir en los niños habilidades de socialización y evitar dificultades que les impidan o dañen su crecimiento.

Para Zambrano y Lazo (2022) las dificultades psicológicas que impactan el estado anímico es posible que detengan la evolución normal en menores. Los niños que viven situaciones de ansiedad, depresión, miedo, ansiedad, etc., son capaces de generar comportamientos que dañan su capacidad para desarrollarse normalmente y actuar en sociedad, dañando la manera en la que interaccionan con los otros. Ciertas dificultades que es posible atender en base al oficio y el manejo de las habilidades del social desde los primeros años. Luego, se exponen en forma individual:

- **Problemas de disciplina:** los problemas de comportamiento que se identifican en los menores de preescolar se deben a que no saben cómo manejar sus emociones, esto les genera hacer acciones no adecuadas, desarrollando comportamientos nocivos como son la amenaza, la agresión hacia los compañeros, la poca comunicación, los problemas de armonía, la falta de entendimiento, entre otros.
- **Disfunciones de la personalidad:** Las disfunciones de la personalidad están caracterizadas por exhibir modelos de conducta y pensamiento no saludables. A pesar de que estos disturbios no son normalmente diagnosticados hasta que

el individuo se hace adulta, ciertas manifestaciones de ellos pueden verse en la primera etapa de la misma.

- **El incremento de las emociones contrarias:** la ansiedad, la depresión, el temor y la ira tienen una influencia sobre la capacidad de los menores. Por otro lado, el estrés podría ocasionar cambios en la calidad del sueño de los menores, esto no les dejaría desarrollar de manera correcta. En el caso de la depresión, en esta franja de edad es posible que genere carencia de habilidades en el ámbito social, malos hábitos, dificultad para concentrarse y baja autoestima.
- **Sentimientos de frustración:** La falta de tolerancia a la frustración se suele evidenciar en menores que reaccionan a nivel de emoción con manifestaciones de enojo o ansiedad en presencia de determinadas situaciones, además las menores también son capaces de ejecutar comportamientos agresivos en el caso de que no consigan lo que deseaban o no obtengan lo que necesitaban.
- **Incapacidad para detectar sentimientos:** La alexitimia es la carencia de habilidad para hallar y comunicar los sentimientos propios y de los otros, esto es posible que ocurra en menores, causando problemas en la comunicación, poca expresividad, falta de imaginación y fantasía, poca creatividad, y otros.
- **Falta de empatía con los compañeros:** Los problemas de empatía son capaces de ser dañinos para los menores, debido a que ocasionan dificultades de entendimiento, egocentrismo, impaciencia, y esto a su vez provoca que las relaciones que los infantes pudieran generar en el colegio sean dañadas.
- **Problemática de resiliencia:** se trata de la deficiencia de los menores para sobreponerse a posibles sucesos traumáticos que es posible que experimenten. En las edades de preescolar, los docentes y los papás son los responsables de generar esta resiliencia inicial, que es la base para que el futuro individuo sea capaz de lidiar de manera correcta los disturbios que podrían afectar su estabilidad física.
- **Condiciones dañinas y autodestructivas:** Estas conductas pueden empezar a partir de los dos años de edad, y hacen referencia a las acciones nocivas que un menor es capaz de realizar con el fin de dañar a sí mismo o a otros. Es posible que se generen como respuestas a una frustración, como método para

llamar la atención, o a modo de respuesta para expandir las emociones que no son capaces de ser manifestadas de manera correcta hacia los otros. (pág. 615)

### ***2.3.1.7. Dimensiones de la inteligencia emocional***

La inteligencia emocional se compone por habilidades, competencias y destrezas que corresponden a una suma de conocimientos que se utilizan para vivir con éxito. Combina las habilidades psicológicas, como la autoconciencia de las emociones, con otras características, como la independencia de las emociones, la autoconciencia y los estados de ánimo.

El diseño de este proyecto se apoyará en el modelo de Bar-On, el cual describe la inteligencia emocional como la capacidad y el conocimiento adquirido a nivel emocional y social que tiene influencia en nuestra habilidad para adecuarnos y hacer frente a las exigencias y presiones del ámbito. Esta habilidad se deriva de la capacidad del ser humano de estar alerta, reflexionar, gestionar y explicar sus sentimientos de manera eficaz.

#### **1. Componente Intrapersonal**

El componente intrapersonal es la magnitud de la inteligencia emocional que se refiere a la habilidad que tiene una persona de autoconocimiento, comprensión de sus propias emociones y control de su conducta de manera correcta. Se entiende por control de las emociones el hecho de poder expresar los sentimientos, hacer una valoración de uno mismo y tener control sobre las respuestas que se dan en situaciones diferentes.

De acuerdo con el prototipo de inteligencia emocional que propuso Reuven Bar-On, el componente intrapersonal comprende habilidades como la autoconciencia de las emociones, la firmeza, la seguridad, la independencia y el asertividad. Estas habilidades otorgan a la persona confianza en sí misma y le dejan tomar decisiones con responsabilidad.

Los infantes de 5 años, el elemento intrapersonal se evidencia cuando logran notar si están enojados, felices o tristes, manifestando lo que sienten a través de palabras y empezando a regir sus impulsos. Su progreso es importante para aumentar la seguridad, la independencia y la comodidad emocional desde la primera edad.

#### **2. Componente Interpersonal**

El componente interpersonal es la magnitud de la inteligencia emocional que se refiere a la habilidad de relacionarse, interactuar y comprender a los otros. Implica comprender los sentimientos de otros, atenderlos con amabilidad y conservar vínculos sociales positivos y justos.

De acuerdo con la teoría de la inteligencia emocional de Reuven Bar-On, el componente relacionado con las interacciones entre personas se trata de habilidades como la empatía, la responsabilidad social y el establecimiento de vínculos entre personas sanas. Estas habilidades facilitan la colaboración, el trabajo en conjunto y la resolución de problemas de manera pacífica.

En menores de 5 años, el componente interpersonal se evidencia en el momento en que comparten cosas, preservan las rotaciones, toman conocimiento de cuando un colega está decaído y hallan maneras de auxiliar. Su progreso es importante para promover la armonía en la escuela y desarrollar sentimientos como el amor, la compasión y la tolerancia desde la primera edad.

### **3. Componente de Adaptabilidad**

El componente de adaptación es la magnitud de la inteligencia emocional que hace referencia a la habilidad de adecuarse a diferentes situaciones, alteraciones o dificultades del contexto. Implica tener la capacidad de solucionar dificultades con una actitud positiva, examinar situaciones y hallar soluciones de calidad.

De acuerdo con el prototipo de inteligencia emocional que propuso Reuven Bar-On, la parte de la adaptación contiene habilidades como la resolución de dificultades, la prueba de la realidad (que es objetiva) y la flexibilidad. Estas habilidades hacen que la persona sea capaz de responder de manera uniforme a alteraciones o dificultades.

En menores de 5 años, el constituyente en cuestión se evidencia cuando ellos mismos logran adecuarse a novedosos planes de estudios, aceptar alteraciones en los métodos, resuelven pequeños problemas con sus colegas o hallan otras maneras en caso de que las cosas no vayan como esperaron. Su evolución apoya la independencia, la residencia y una más buena armonía dentro del ámbito educativo.

### **4. Componente de Manejo del Estrés**

El componente del manejo del estrés es la magnitud de la inteligencia emocional que se refiere a la habilidad de soportar la presión, regir los impulsos y conservar la calma en condiciones de dificultad o frustración. Facilita la resolución de dificultades sin dejar de tener una estabilidad emocional.

Conforme al modelo de emociones de Reuven Bar-On, este elemento contiene habilidades como la capacidad para soportar la presión y el control de las emociones. Estas habilidades facilitan la labor de la persona en relación a la ansiedad, eludir respuestas agresivas y pensar de manera reflexiva en oposición a los problemas o dificultades.

En menores de cinco años, la habilidad para lidiar con el estrés se evidencia cuando son capaces de aguardar su turno sin que les importe, aceptar perder en una actividad sin que les ocasione una respuesta excesiva o calmarse luego de una circunstancia frustrante. Su evolución es importante para estimular la gobernación de uno mismo, la relación pacífica y la comodidad emocional desde la primera edad.

## **2.3.2. Juegos de roles**

### **2.3.2.1. Definición**

La Real Academia de la lengua española expresa que el juego de rol se trata de un juego en el que los contendientes realizan acciones que corresponden a los personajes de un relato de características mágicas o misteriosas. Esta noción relaciona la actividad de rol con la dramatización y la narración de un solo sentido, como lo expresa Rodríguez (2016):

El juego de rol es una categoría de juegos en los que los players toman la figura de un mundo de fantasía en donde los usuarios asumen la identidad de un personaje. Los players están sujetos a la conducta de su figura dentro del marco de una sucesión de normas y de un relato que describe la manera en la que actúa su figura a través de un procedimiento planificado de selección de acciones, que definen la naturaleza de la figura. (pág. 166)

Sin embargo, agrega a la evolución del juego de rol una capacidad específica - la toma de decisiones-. Esta habilidad se desarrolla entre las propiedades lúdicas y las reglas de la estructura, con la caracterización de individuos, sus relaciones y ambientes problemáticos, sea en la realidad o en la ficción.

Por otro lado, el juego de roles es distinto a un juego normal o a un juego al azar, todos estos juegos toman una forma en relación a la intención que tienen los niños. Este requiere de un orientador, o en este caso del profesor o la profesora, que le dé una estructura al mismo, empezando por el principio, desarrollándolo y culminándolo, y así poder ser este juego llevado al ámbito educativo, en donde se pueden aprender diversas materias.

Los juegos de roles se pueden entender dentro del paradigma de la representación de vivencias comunes que los jugadores llevan a cabo de manera entretenida y apacible. Esta corriente les proporciona la ocasión de meditar y dialogar sobre la realidad exhibida por un entorno sin presiones.

González, et al. (2014) consideran que el estímulo que genera el juego en cuestión, “es significativo para el progreso de la psique porque le proporciona al menor la oportunidad de aprender a adecuar su comportamiento a la circunstancia. De esta manera se entiende la inclinación en dirección a las reglas de la sociedad” (pág. 292)

Es fundamental que los profesores empleen el juego de roles, no únicamente en los momentos en que están dentro del patio de recreo, sino también como parte de la estructura de su día, y de esta manera les proporciona un momento de conocimiento a través del juego que a su vez les agrada, sin embargo, para poder sacar una conclusión sobre algún tópico en particular, como, por ejemplo: el juego colaborativo.

El juego de roles es el método por el cual se representa diversas situaciones y experiencias de la vida doméstica, la escuela y el entorno social. A pesar de que implica acatar ciertas reglas, ofrece a los alumnos la ocasión de meditar, elegir y expresar su concepto de moral, comportamiento y creencias del actor que han sido interpretadas. A diferencia de otras maneras de representar o contar, esta corriente no se rige por un guion previamente establecido; en cambio, se genera de manera improvisada a partir de las vivencias de los menores junto a los docentes dentro del ámbito de las labores escolares y extraescolares.

De acuerdo con Vela (2018) los juegos de rol se identifican como:

Un prototipo de modelo que realiza la labor de un intermediario, esto es, brindan una representación de la realidad que posibilita que los asistentes a las discusiones sobre su contexto no padezcan presiones excesivas y, en muchas ocasiones, de manera lúdica. Estos juegos poseen componentes que se encuentran tanto en humanos como en la física con los cuales los usuarios interaccionan luego de ser asignados a roles o papeles específicos. Todo esto se lleva a cabo siguiendo normas claras y previamente pensadas, bajo la dirección de un instructor que orienta la evolución del juego. (pág. 14)

El juego de roles representa una actividad lúdica mediante la cual los infantes exhiben sus vivencias particularidades y sus apreciaciones del contexto. A través de la actividad mencionada, los infantes tienen la posibilidad de manifestarse a través de su emoción y su sentimiento, esto ayuda a una mayor armonía social. Además, esta actividad ayuda a desarrollar diversas habilidades en los niños, permitiéndoles ser competentes en las tareas que se les asignan en la vida, porque les brinda oportunidades de experimentar y desempeñar diferentes roles de adultos o roles que aspiran a ser en el futuro.

En una actividad de roles, los estudiantes visualizan una posición para desempeñar un evento o las dos cosas de manera simultánea. El juego de roles se debe realizar de manera improvisada, los estudiantes son quienes establecen la totalidad de lo que van a decir y hacer durante la actividad.

#### ***2.3.2.2. Estructura de los juegos de roles***

De acuerdo con Acuña y Pariona (2025) el hábito de jugar roles, como método para aprender y enseñar, requiere de una planificación específica por parte del docente o del ayudante, el cual se conecte a una meta específica y a una estructura que sea clara para poder lograrlo. Después, se expondrán los diferentes componentes del juego de roles:

- **Situación social a trabajar:** A través del juego planeado, tanto el menor como el adulto: recrean y ejercitan situaciones de la existencia real. Durante esta etapa, el docente o orientador hace una descripción de un contexto en el que los asistentes se encuentran en un lugar y momento específico con el fin de generar un escenario de aprendizaje simulado. Este contexto debe preservar la coherencia y la pertinente con respecto a las necesidades y los

condicionamientos de los niños, ya que, en la práctica del rollo, el menor y el adultito toman la misma conducta de las relaciones del día a día en la medida en que participan como personajes dentro de un ámbito temático que se asemeja a la realidad.

- **Objetivo:** si se utiliza como método de enseñanza, requiere una asistencia precisa por parte del docente o guía que indique la manera en la que los estudiantes deben aprender, de qué manera lo harán y con qué propósito. De esta manera, la técnica en cuestión no solo posee una intención específica, sino que además delimita la senda a seguir para ejecutar los actos.
- **Roles:** se puede pensar en este como el parámetro más importante, ya que el docente o guía debe tener una comprensión en profundidad de los papeles que se encarnarán en la representación, esto implica un estudio detallado de los mismos. Asimismo, es importante determinar las posibles dificultades en la cognición o el comportamiento de los estudiantes, de modo que a cada uno le corresponda el papel que le posibilite sortearlas y llegar a la meta.
- **Preguntas orientadoras:** A través de estas tácticas, el orientador o guía del juego acrecentará la consideración en los alumnos al final de la actividad. A través de las dudas planteadas, los estudiantes lograrán relacionarse con los problemas de aprendizaje y conducta que tienen, en tanto que el profesor lograría alcanzar su objetivo inicial con el fin de jugar.
- **Asunto:** Una vez que se ha reconocido la circunstancia social a atender, es fundamental planificar la elaboración del producto o actividad en forma de secuencia y detalles. En esta perspectiva, el docente o orientador planifica los diferentes momentos de la actividad, creando escenarios que provocan tensión intencional entre los participantes. Luego de la conclusión de la dinámica, los alumnos van a poder entender el objetivo de la misma a través de la resolución de las dudas orientadoras inquiridas.
- **Elenco:** es el grupo de personajes que representan las situaciones reales en los que se jugará el rol. A través de esta atmósfera, los estudiantes podrán aprender, comprender y vivir los personajes que representan, con el fin de conseguir el objetivo educativo que el docente o orientador os ha pedido.

### **2.3.2.3. Características del juego de roles**

Calero (1998) hace referencia a las siguientes características:

- **Carácter simbólico:** En una mayor precisión, una actividad cómoda se expresa cuando se realiza una acción y se relaciona con otra actividad, se hace una pregunta y luego se relaciona con otra pregunta, en suma, se implica en una actividad que tiene un objetivo representativo.
- **Los argumentos:** Se cree que un fragmento específico del contexto está claramente dedicado a realizar las tareas y cuidar los derechos de los integrantes del mismo. En consecuencia, los infantes muestran una visión diferida del mundo que los contiene.
- **Los sujetos:** Estos hacen referencia a los trabajos que se ejecutan dentro del ámbito de la escuela y se aspira que la mayor parte de la conversación entre los menores se genere a partir de la naturaleza de los problemas que tienen que solucionar.
- **Las interacciones verdaderas:** Estas se tratan de las relaciones que los infantes construyen durante las peleas, la repartición de objetos, juguetes y otras dificultades, además de las discusiones acerca de las dificultades o problemas que pueda haber durante el juego.
- **Los estados de juego:** Expresan la específica manera en que los conflictos se originan. Por ejemplo, en una circunstancia de juego, una menor puede tomar el papel de mamá, otra el de papá, una tercera el de una pariente próxima, y así sucesivamente. Todos conceden sus papeles y continúan considerando la totalidad de las cuestiones involucradas.
- **Asunción de roles:** Los infantes determinan o compran quién deberá ser cada uno de los personajes y obran de acuerdo a las acciones que piensan que son propias de la posición que tienen. Este procedimiento requiere entendimiento del comportamiento social, rememoración de vivencias pasadas y habilidad para agrupar.
- **Naturaleza comunitaria e interactiva:** normalmente se crean en grupo, esto requiere de comunicación constante, consenso, respeto de las colas y solución de dificultades. De esta manera, mejoran habilidades de grupo como la compenetración, la colaboración y la coexistencia.
- **Expresión de emociones:** A través de los personajes, los infantes transitan ideas, anhelos, miedos o circunstancias que habitan en su territorio. Lo convierte en un método natural para estudiar y, además, regula las emociones.

- **Presencia de reglas implícitas o explícitas:** A pesar de que el juego parpadea como si fuera libre, los infantes establecen pautas para que la representación tenga sentido, esto ayuda a la autorregulación y el acatamiento a los acuerdos alcanzados.
- **El avance del lenguaje y la elaboración de narrativas:** debido a que requieren de discusiones, creación de historias y utilización de palabras relacionadas a las características propias de los personajes y las circunstancias que se encuentran. En menores de cinco años, el uso de este método para aprender y desarrollar las habilidades socioemocionales es fundamental.

#### ***2.3.2.4. Importancia del juego de roles***

A partir de los primeros días en que nació, el infante comenzó a jugar, brincando con su cuerpo, al momento de desarrollarse se relacionó con algún tipo de juego o algún otro elemento que le brindó deleite y terminación al oír sus tonos o ver sus formas. Fingir es la conducta fundamental en la etapa preescolar en base al conocimiento que los infantes tienen acerca de esta diversión: se asemejan a los mayores y realizan todas las acciones que realizan.

La aspiración se encuentra incorporada al progreso del menor, a través de esto el menor genera energía creativa, lingüística, autónoma, intelectual, emocional y espiritual.

La utilización de los títeres en compañía de la técnica de actuación se transforma en una forma de enseñar y es un método exitoso para apoyar el estudio y la instrucción del alumno, es una noción compuesta por ideas que intentan explicar cómo es posible lograr un objetivo, apoyada en la técnica de juego de roles, que es la forma más común de apoyar el estudio y la instrucción del alumno.

De acuerdo a Fajardo, Gonzales y Jara (2007), los autores afirmaron que:

El juego es significativo en el conocimiento del comportamiento porque puede construir modelos situacionales en los que la participación de individuos sin educación puede significar tanto el peligro de muerte como una creación independiente de la voluntad del instructor. (pág. 29)

El juego brinda a los grupos (estudiantes) la oportunidad de descubrir nuevas formas de pensar, idear diversas formas de resolver problemas, desarrollar diferentes

formas de pensar y promover cambios de comportamiento más amplios y diversos dentro del grupo.

Resaltan la importancia de la lúdica como educadora de costumbres, tradiciones, hábitos y sueños, todo esto con el fin de transmitirle al público la importancia del juego como comunicador de costumbres, tradiciones, hábitos y sueños. Los juegos encarnan las características básicas de una civilización y cultura, y varían según el período histórico, la ubicación geográfica, las tendencias ideológicas o las costumbres.

El juego de roles es una manera lúdica de expresión que ha estado ligada a las actividades recreativas de los menores, en nuestro imaginario, se trata de una actividad que se ha utilizado con el objetivo de entrenar las habilidades del cuerpo, relacionarse con una religión, realizar terapia o simplemente para pasar el tiempo.

En cuanto a la primera característica, que se utiliza como parámetro o argumento para justificar la validez del juego, se afirma que su propósito es entrenar las habilidades motoras físicas para la supervivencia. Esto implica claramente una fisioterapia planificada, con asistencia médica precisa, para restaurar las funciones naturales de desplazamiento de cualquier parte del cuerpo.

En cuanto al papel y la importancia del juego de roles en la adquisición de conocimientos, cabe destacar que, como es bien sabido, la base del conocimiento reside en la aplicación práctica que los estudiantes realizan durante el proceso de aprendizaje. Mediante el juego de roles, podemos transformar lo que los estudiantes inicialmente consideran irrelevante en contenido de aprendizaje verdaderamente significativo.

A un alumno con una gran fascinación por la botánica le puede parecer interesante saber qué son los pistilos que tiene una flor, sin embargo, es probable que para el resto no les importen demasiado. Pero, si ese entendimiento es el único que le dará la oportunidad de hallar el antídoto al veneno que mortifica la vida del monarca, su importancia se torna fundamental.

#### ***2.3.2.5. Aplicación del juego de roles***

El juego de roles tiene una amplia gama de usos y puede aplicarse a diversos fines didácticos. Dado que los estudiantes disfrutan participando y experimentando la diversión de la representación, es fácil pasar por alto que el juego de roles también

es una forma eficaz de ampliar sus conocimientos. A través del juego de roles, los estudiantes pueden mejorar su comprensión de sus propias emociones y las de sus compañeros, desarrollar nuevos métodos de resolución de problemas y mejorar sus habilidades para resolverlos.

Para la ejecución y aplicación de la actividad de roles se debe seguir un total de nueve fases o pasos, cada uno de ellos con el objetivo específico de apoyar el conocimiento y la importancia de la actividad de estudio:

- **Ejercicios de grupo para la preparación:** Se trata de enseñar un inconveniente a los estudiantes de modo que todos ellos aprendan sobre la realidad y necesiten conocerla. El docente entusiasma al conjunto y le hace frente al inconveniente, esto genera un ambiente de entendimiento, de modo que los estudiantes asuman que todas las opiniones, sentimientos y comportamientos son posible que se investiguen sin penalidad alguna.
- **Elige los partícipes:** En esta etapa, el docente y los estudiantes identifican las diferentes personas (cómo son, qué piensan y cómo podrían influir). Luego, los estudiantes ofrecen su colaboración de manera voluntaria para jugar un papel específico, además, ellos mismos pueden elegir su propio rol. En esta línea nos advierten por el peligro de asociar un puesto a un alumno que fue propuesto para representarlo, debido a que quien hizo la sugerencia puede estar haciendo una representación simbólica de la persona o poniéndola en una circunstancia riesgosa.
- **Envolvente del ambiente:** los intérpretes dibujan la escena, sin embargo, no idean ningún interrogante específico. Solo se conforman de bosquejar la circunstancia o la senda que toma un individuo. El docente normalmente apoya en la ambientación al hacer unas pocas dudas acerca del espacio en donde se desarrolla la representación, cómo es el lugar, etcétera. Solo es necesario delimitar una simple dirección de acción y precisar un ámbito general para que los integrantes se sientan bastante inmersos en sus papeles de modo que puedan comenzar a actuar.
- **Preparación de los observadores:** Es significativo que todos ellos asistan de manera activa, de esta forma, el conjunto podrá vivenciar la práctica y luego analizarla. En este sentido recomiendan que el docente asigne tareas a los observadores que les den la oportunidad de juzgar la veracidad de la

representación de los roles, explicar la utilidad y las progresiones de la conducta de los actores y definir los sentimientos y maneras de pensar de los individuos que están representados.

- **Actuación:** En esta etapa los individuos toman las vocaciones y viven la circunstancia a modo de improvisación, reaccionando de manera natural. Ni todos esperan que la representación de roles sea una representación pacífica y fluida, y menos aún que cada actor tenga la capacidad de siempre saber cómo actuar. Esta inquietud es una parte de la existencia y a la vez forma parte de tener sentimiento de ser un rol. Una persona puede tener noción de la cantidad de palabras o acciones que debe realizar o decir, pero a la vez no poder articularlas en el momento adecuado.
- **Nueva actuación:** La figura puede ser ejecutada diversas veces de esta manera que siempre se restaura. Los estudiantes y el profesor participan en la nueva definición de los papeles y establecen si es necesario realizarlos por personas nuevas. El desempeño se muda entre la conversación y la representación. Para ilustrar, es posible cambiar la posición para que todos puedan observar la conducta que tiene el actor en cuestión al cambiarse a otro rol.
- **Discusión y evaluación:** Luego de realizar los diferentes diseños, los estudiantes están lista para aceptar la resolución, sin embargo, el docente los empuja a hallar una resolución factible, inquirendo si creen que el desenlace podría ser viable en la realidad.
- **Comparte experiencias y luego generaliza:** Es factible que, durante los primeros usos del juego de roles, los provechos no sean inmediato sobre las generalizaciones que se pueden hacer acerca de las características de la situación que tienen las relaciones entre personas. Las generalizaciones de este tipo requieren de un gran número de años de experiencia.

#### ***2.3.2.6. Tipos de juegos de roles***

Los modelos de juegos de roles se han identificado por las similitudes y características distintas que han sido halladas en diferentes credos. En consecuencia, la tipología que se muestra dentro del ámbito de la investigación tiene relación a los juegos: simbólicos, de rollo familiar, del entorno como ejemplo, acerca de profesiones, de recreación histórica, de conquista de animales y de canales de TV.

- **Juegos imaginarios:** estos juegos toman como base las situaciones creadas por los niños, según Gonzales (2015) los infantes “recurrentemente se relacionan con los momentos que han vivido ellos mismos a fin de continuar con la narración de las mismas” (pág. 237). Así como reafirman, que los infantes retienen los acontecimientos de su vida con el fin de generar situaciones ficticias, estos a menudo se distinguen por estar lejos de la realidad, debido a que son ficticios. Esto implica que las definiciones que los niños tienen se dan de manera intrínseca, en las que hacen referencia a sus vivencias y experiencias pasadas, con el fin de generar situaciones nuevas dentro del ámbito del juego de roles.
- **Juego de roles familiares:** se trata de los que focalizan su atención en las acciones y comportamientos de sus figuras paternas, en general, durante las acciones diarias, haciendo que ella misma tome parte en las mismas durante el juego de roles. De igual manera, Burítica y Rentería (2021) también confirman lo anterior, pues “los infantes imitan el comportamiento de sus padres, ya sea en espacios interiores o exteriores” (pág. 59).
- **Juegos en relación al entorno:** Carrillo et al. (2018) señalan que el juego de roles prioriza los roles de la vida real, y los niños centran toda su atención en su propio comportamiento como modelo para los demás. De igual manera, “el juego de roles se centra en el constructivismo social, donde las estructuras que las personas crean para encarnar una personalidad determinada se derivan de sus relaciones con los demás” (pág. 872).
- **Juego de las profesiones:** es la representación más característica de los menores. En esta categoría de juego, los infantes están influidos por más de una profesión, además de que han sido influidos por distintas profesiones que han tenido algún tipo de relación con anterioridad, sea por verlas o escucharlas.
- **Juegos de recreación histórica:** por medio de los cuales los infantes realizan acciones que sucedió en una determinada época. Generalmente estas representaciones ya cuentan con un orden específico de los eventos y de los personajes. Melissa y López (2019) sostienen la misma opinión, señalando que las narraciones, historias o eventos que ocurren en el entorno de los niños pueden usarse como insumo y aplicarse a sus representaciones dramáticas

durante el juego de roles, tanto como estímulos como recreación de eventos relevantes.

### **2.3.2.7. Dimensiones del juego de roles**

#### **1. Juego de construcción**

Los juegos de construcción son actividades en las que los niños utilizan diversos materiales (bloques, ladrillos, piezas, etc.) para crear, manipular y construir, y pueden imaginar libremente sus propias creaciones.

Los juegos de construcción implican que los niños manipulen diversos materiales para construir estructuras más altas o más adecuadas. Esto ayuda a desarrollar el pensamiento matemático infantil. Este tipo de juegos son cruciales en la educación infantil temprana, ya que fomentan el uso del pensamiento lógico para encontrar soluciones para construir torres u otras estructuras. Al mismo tiempo, exponen a los niños a las matemáticas, mostrándoles que aprender matemáticas no es difícil, sino divertido.

Cuando los niños crean, primero conciben o imaginan lo que quieren hacer. Por ejemplo, al construir un castillo o un dinosaurio, primero planean dónde empezar y cómo terminar. También pueden crear basándose en escenas o elementos que observan en casa o en videos.

#### **2. Juego funcional**

El juego con funcionalidad se relaciona a que los infantes utilizan juguetes o objetos en función de su objetivo esperado, es decir, son capaces de comprender la utilidad del objeto o juguete y utilizarlo en la brincadora.

El juego funcional se considera juego físico porque desarrolla la motricidad fina y gruesa, permitiendo a los niños explorar con todo el cuerpo. Este tipo de juego es muy beneficioso para el desarrollo infantil temprano, ya que contribuye al desarrollo de habilidades, capacidades, imaginación, creatividad y capacidad de aprendizaje, promueve un crecimiento saludable y ayuda a prevenir discapacidades motoras.

El juego funcional es una actividad natural y espontánea en la que el menor realiza acciones repetidas como golpear, lanzar, sacudir, correr, saltar o interactuar con objetos, sin tener en cuenta una intención simbólica y tampoco hay reglas fijadas. Su objetivo no es generar una cosa ni exhibir situaciones, sino indagar, delimitar y perfeccionar las habilidades motoras y sensoriales.

#### **3. Juego simbólico**

Es donde el menor con seguridad cree que la figura puede ser devuelta y que los objetos que la representan pueden encajar en una vivencia imaginada o no. Es significativo la importancia de este juego debido a que el menor podrá manifestar sentimientos y chatear con otros niños, se podría decir que ejercitará el desarrollo socioemocional. En esta actividad va a indagar en todas las posibilidades con el fin de generar una vivencia diariamente.

Los juegos simbólicos tienen la capacidad de ser utilizados como terapia para niños, ya que este tipo de juegos posibilita que el menor socialice con otros niños y así mismo a través con la terapia o en otros ámbitos, por otro lado, la utilización de estos juegos en los aspectos motores y el desarrollo de su psique es posible.

Este juego le proporciona al menor la oportunidad de que desarrolle su individualidad, ya que reproduce las características que ve en su lugar de residencia. Estos juegos serán como un entretenimiento para el niño donde este último imagine y ponga su ingenio, adicionalmente, también es posible que el menor no tenga que ausentarse de algunos objetos, sin embargo, su capacidad de imaginación lo ubica con ellos. De esta forma el menor tendrá la oportunidad de disfrutar del juego, ya que un niño que no juega es un niño que se aburre y le falta creatividad.

#### **2.4. Definición de términos básicos**

- **Actuación:** en esta etapa los individuos toman las vocaciones y viven la circunstancia a modo de improvisación, reaccionando de manera natural. Ni todos esperan que la representación de roles sea una representación pacífica y fluida, y menos aún que cada actor tenga la capacidad de siempre saber cómo actuar.
- **Autoconocimiento:** es la habilidad de comprender y admitir las emociones que tenemos, de esta forma nos será posible tener conocimiento de nuestras debilidades y fortalezas, y así mismo, poder regular las emociones y gestionarlas, de esta forma, podemos vivir una existencia plena teniendo en cuenta que emociones nos sentimos, porque las sentimos y cómo estas afectan nuestra conducta.
- **Autorregulación o control de sí mismo:** es la habilidad de tomar decisiones, gestionar y regular las propias emociones, de modo que se ajusten a nuevos

ambientes y con el fin de alcanzar metas. De modo que, si se es responsable de cada comportamiento o decisión.

- **Autorregulación:** se comprende como la capacidad de observar el entorno para luego poder gestionar y regular las emociones, los pensamientos y las motivaciones a través de métodos y herramientas propios que nos ayuden a adaptarnos al medio y poder alcanzar los objetivos de manera óptima.
- **Conciencia en uno mismo:** se trata del conocimiento que tiene una persona acerca de sus propias habilidades, limitaciones y características positivas y negativas. Además, las consecuencias que tienen las personas que están junto a usted.
- **Conciencia Social:** se define como la habilidad de desarrollar buenas relaciones entre personas, teniendo en cuenta el contexto en el que nos hallamos, que comprende la práctica de la empatía y la existencia de una organización. En este sentido, una persona con empatía tiene la capacidad de oír y mostrar comparecencia hacia otras personas.
- **Empatía:** se trata de la noción de la habilidad de interpretar y admitir los sentimientos de distintas personas. Se considera que cuando se tiene la confianza y el respeto necesarios para realizar las labores, los estudios, las relaciones familiares, etc., las cosas van a ser más beneficiosas.
- **Fase de debate:** se debate y se valoran los diferentes momentos de la circunstancia planteada y las preguntas sobre el problema siendo en algunos casos posible que los alumnos que han encarnado el conflicto manifiesten su opinión y cómo se sintieron al aceptar el rol que les correspondió.
- **Habilidades sociales:** son características innatas de la humanidad, que le otorgan la capacidad de ser exitoso en el momento de relacionarse con otros. Además, es valorado como una corriente fuerte debido a que estas habilidades hacen que la gente se enfrente a dificultades y problemas comunes en donde ellos sean la primera persona en solucionarlos de manera correcta.
- **Inteligencia emocional:** es el control asertivo de nuestras emociones, a fin de adecuarnos a nuevos ambientes, solucionar dificultades y tomar decisiones benefactoras. También, admitir que las emociones sean positivas o negativas, porque forma parte de la esencia de ser humano.

- **Juego de construcción:** es una actividad donde el menor genera, maneja y construye, utilizando objetos (bloques, ladrillos, piezas, entre otros) que son producidos por él mismo, en este caso, el menor.
- **Juego de roles:** es una habilidad que, a través de la actuación, los estudiantes exhiben las situaciones y características que acostumbran a suceder en el ámbito de la escuela. Esta les da a los alumnos la oportunidad de tomar y representar papeles dentro de situaciones que corresponden a ambientes reales o ficticios, relacionados con la esfera académica o profesional.
- **Juego simbólico:** es la representación del menor tamaño posible, donde la menor edad posible conceptualiza que objetos son capaces de convertirse en algún sentido y que significado tienen los objetos dentro de una vivencia imaginada, sea este de carácter real o ficticio. Es significativo la importancia de este juego debido a que el menor podrá manifestar sentimientos y chatear con otros niños, se podría decir que ejercitará el socio emoción.
- **Juegos de mesa:** se trata de una actividad lúdica realizada por un pequeño grupo de personas, normalmente sobre una superficie plana y que contiene juegos como el ludo, damas, ajedrez y naipes. Estos juegos cuentan con una fuerte componente de planificación y de vez en cuando poseen una porción de caos.
- **Juegos educativos:** se crean con el único objetivo de instruir y están utilizados como un complemento al estudio en la clase, su campo puede ser la ética o los conceptos abstractos que requieren de una explicación breve.
- **Juegos funcionales:** se los considera como parte del cuerpo porque además se ejercita la motricidad del niño, además de que es en este lugar en donde el menor experimenta utilizando su cuerpo completo. Este juego se inicia desde temprana edad debido a que ayuda al desarrollo de habilidades, competencias, sueños, fantasías y conocimiento del menor, además tiene la ventaja de que no habrá inconveniente en las habilidades motoras del menor.
- **Motivación:** es el estímulo externo que provoca que los juegos se quieran involucrar de manera activa en la resolución de problemas, la creación de situaciones y el desarrollo de narrativas dentro del ámbito lúdico. Este estímulo puede provenir de diferentes causas, como el interés de investigar nuevas características, solucionar dificultades en grupo, experimentar situaciones ficticias o simplemente deleitarse con la creación.

## 2.5. Hipótesis de la investigación

### 2.5.1. Hipótesis general

El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.

### 2.5.2. Hipótesis específicos

- El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de construcción influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.
- El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego funcional influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.
- El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego simbólico influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.

## 2.6. Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
<b>INTELIGENCIA EMOCIONAL</b>	• Componente intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencia entre emociones positivas y negativas.</li> <li>• Toma decisiones simples por sí mismo.</li> <li>• Reconoce cuando hizo algo bien.</li> </ul>	Ítems
	• Componente interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce las emociones de sus compañeros.</li> <li>• Respeta turnos en juegos y actividades.</li> <li>• Resuelve conflictos mediante el diálogo.</li> </ul>	Ítems
	• Componente de adaptabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pide ayuda cuando no puede resolver una dificultad.</li> <li>• Maneja adecuadamente situaciones inesperadas.</li> <li>• Se adapta a nuevas normas o instrucciones.</li> </ul>	Ítems
	• Componente de manejo del estrés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maneja adecuadamente errores o equivocaciones.</li> <li>• Controla el impulso de gritar o golpear.</li> <li>• Reduce el llanto con orientación del docente.</li> </ul>	Ítems

<b>JUEGO DE ROLES</b>	• Juego de construcción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sigue una secuencia lógica al armar estructuras.</li> <li>• Manipula bloques o piezas con precisión.</li> <li>• Representa objetos reales (casas, torres, puentes).</li> </ul>	Ítems
	• Juego funcional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disfruta repetir actividades motoras simples.</li> <li>• Manipula objetos para experimentar textura, sonido.</li> <li>• Disfruta actividades físicas libres.</li> </ul>	Ítems
	• Juego simbólico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambia de rol según la dinámica del juego.</li> <li>• Sustituye materiales reales por imaginarios.</li> <li>• Integra experiencias personales en el juego.</li> </ul>	Ítems

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGIA**

#### **3.1. Diseño metodológico**

El estudio se rige por un diseño no experimental correlacional con el objetivo de hallar la relación o vínculo entre las dos variables.

#### **3.2. Población y muestra**

##### **3.2.1. Población**

La población en estudio está compuesta por los niños de la I.E.I. N° 321 del Distrito de Santa María, matriculados en el año 2025.

##### **3.2.2. Muestra**

La muestra seleccionada fueron los niños de 5 años conformado por 17 niños de dicha institución.

#### **3.3. Técnicas de recolección de datos**

##### **3.3.1. Técnicas a emplear**

El procedimiento que se usó fue una ficha de observación ya que posibilita examinar de manera correcta las características de estudio a través del empleo adecuado de los utensilios, esto ayudó a conseguir una buena recolección de información.

##### **3.3.2. Descripción de los instrumentos**

En referencia al instrumento que recolecta información, se usó la lista de cotejo, que fue constituida por quince ítems, correspondiente a tres dimensiones sobre el Juego de Roles; juego de construcción, juego funcional y juego simbólico.

#### **3.4. Técnicas para el procesamiento de la información**

Para gestionar los datos, se utilizarán herramientas como el programa estadístico SPSS versión 25. Estas herramientas nos dejarán generar tablas de consistencia y frecuencia para exhibir los provechos encontrados.

## CAPITULO IV

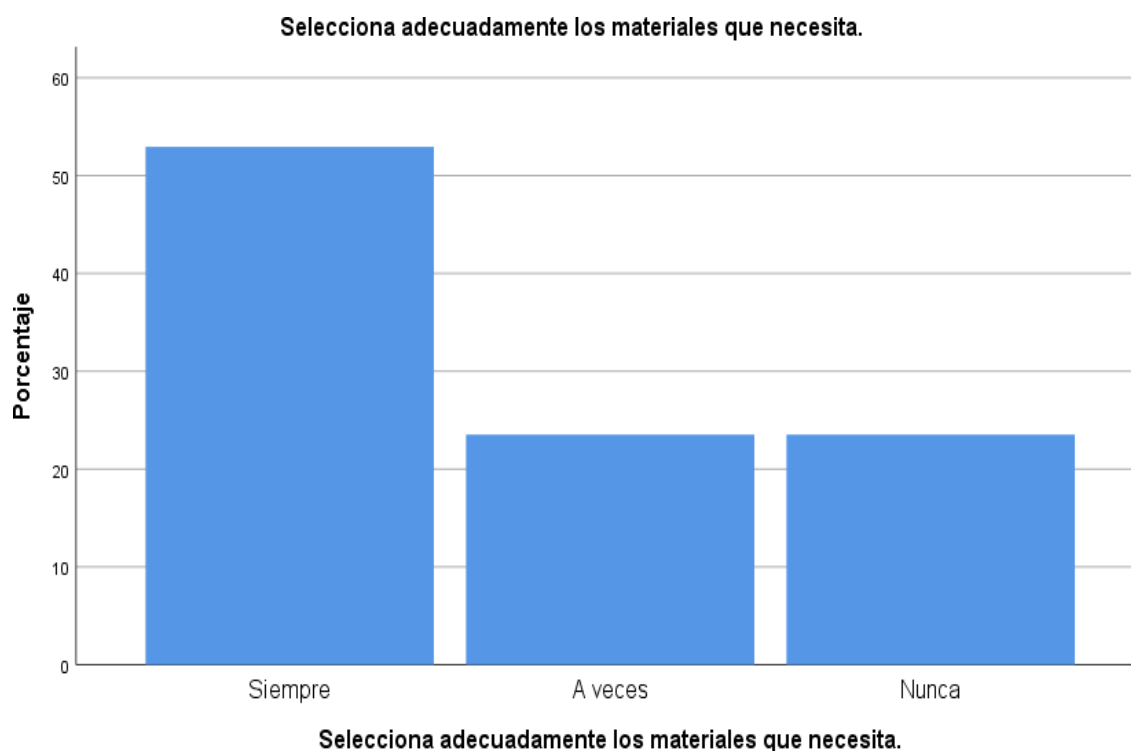
### RESULTADOS

#### 4.1. Análisis de resultados

**Tabla 1**

*Selecciona adecuadamente los materiales que necesita.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	52,9	52,9	52,9
	A veces	4	23,5	23,5	76,5
	Nunca	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



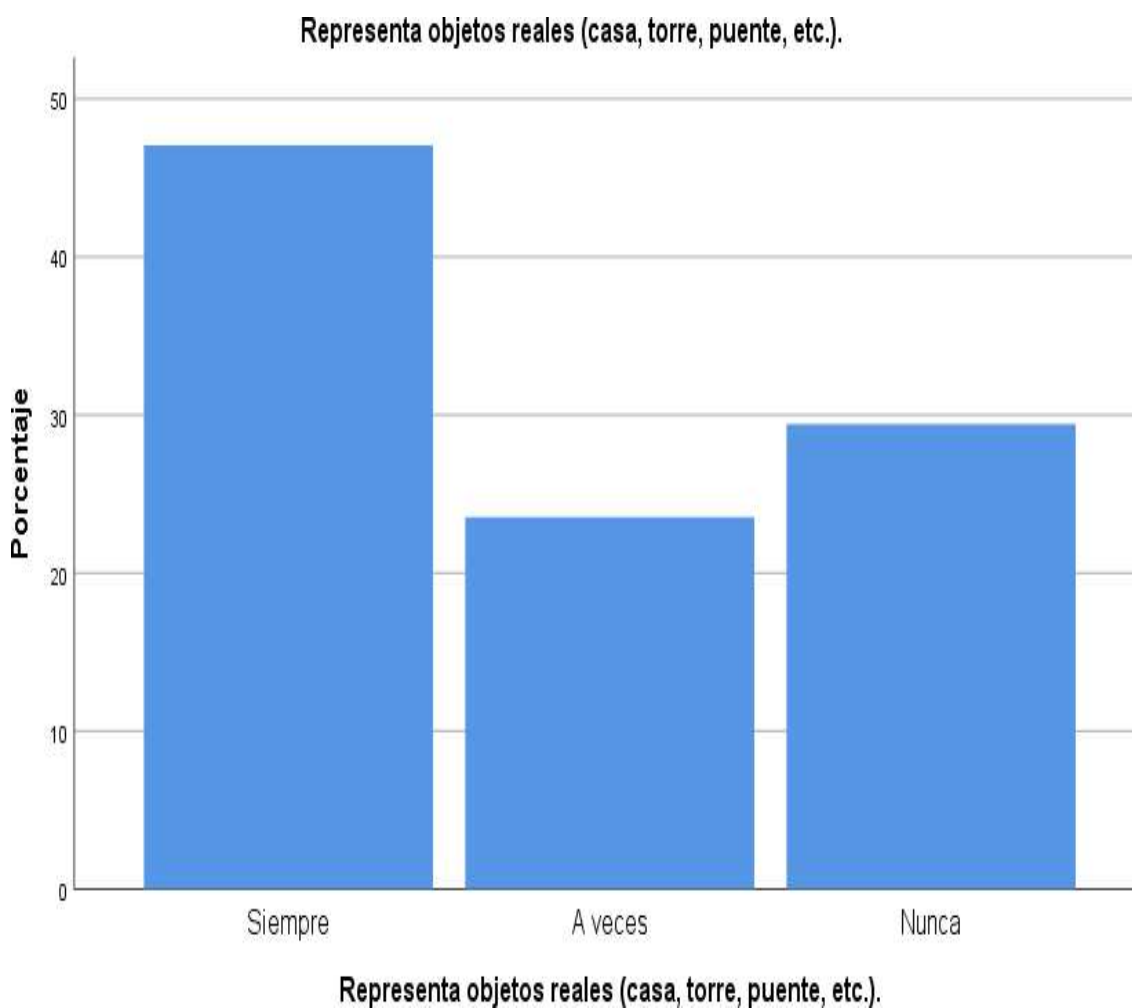
#### **Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 52,9% de los niños siempre seleccionan adecuadamente los materiales que necesitan, mientras que el 23,5% de los niños a veces seleccionan adecuadamente los materiales que necesitan y el 23,5% de los niños nunca seleccionan adecuadamente los materiales que necesitan.

**Tabla 2**

**Representa objetos reales (casa, torre, puente, etc.).**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	47,1	47,1	47,1
	A veces	4	23,5	23,5	70,6
	Nunca	5	29,4	29,4	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



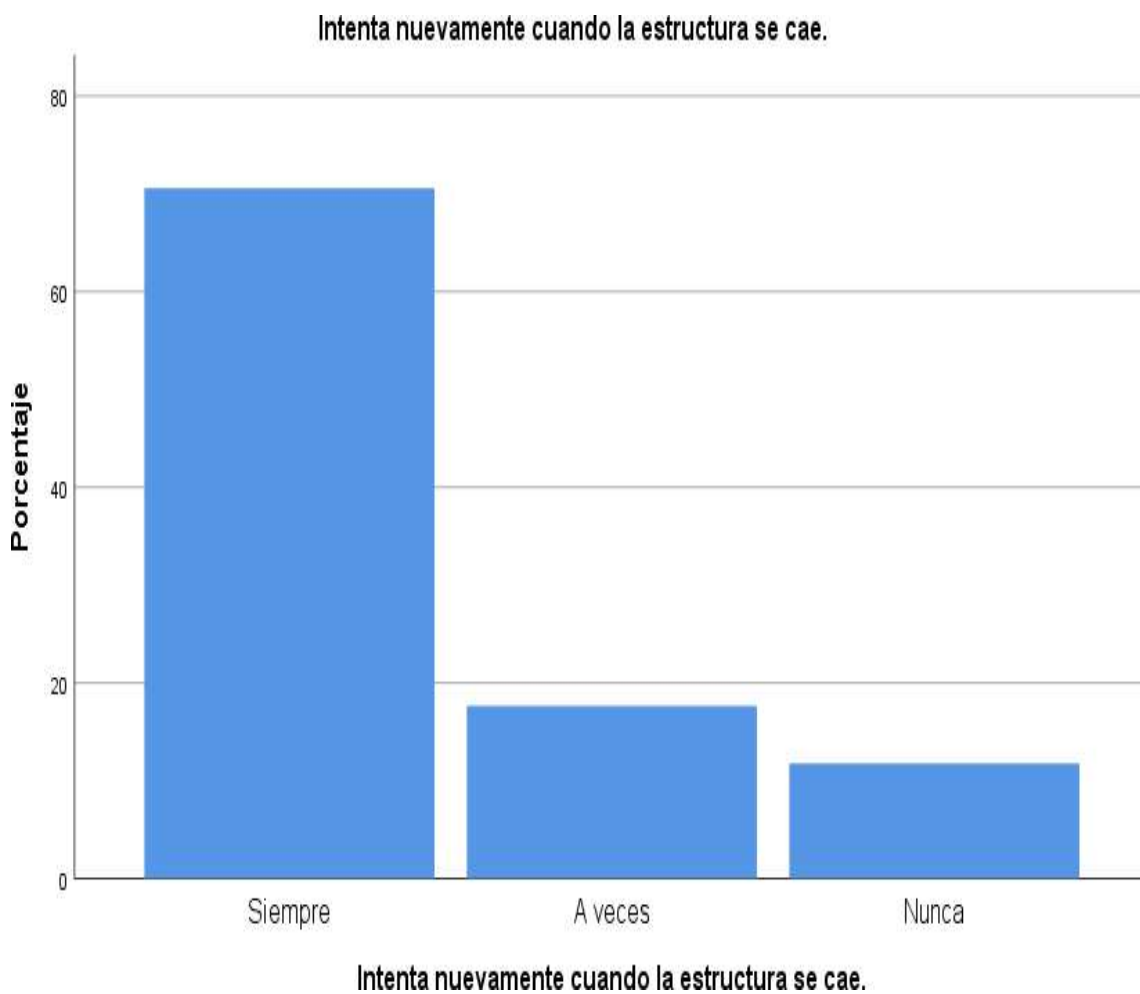
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 47,1% de los niños siempre representan objetos reales (casa, torre, puente, etc.), mientras que el 23,5% de los niños a veces representan objetos reales (casa, torre, puente, etc.) y el 29,4% de los niños nunca representan objetos reales (casa, torre, puente, etc.).

**Tabla 3**

*Intenta nuevamente cuando la estructura se cae.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	12	70,6	70,6	70,6
	A veces	3	17,6	17,6	88,2
	Nunca	2	11,8	11,8	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



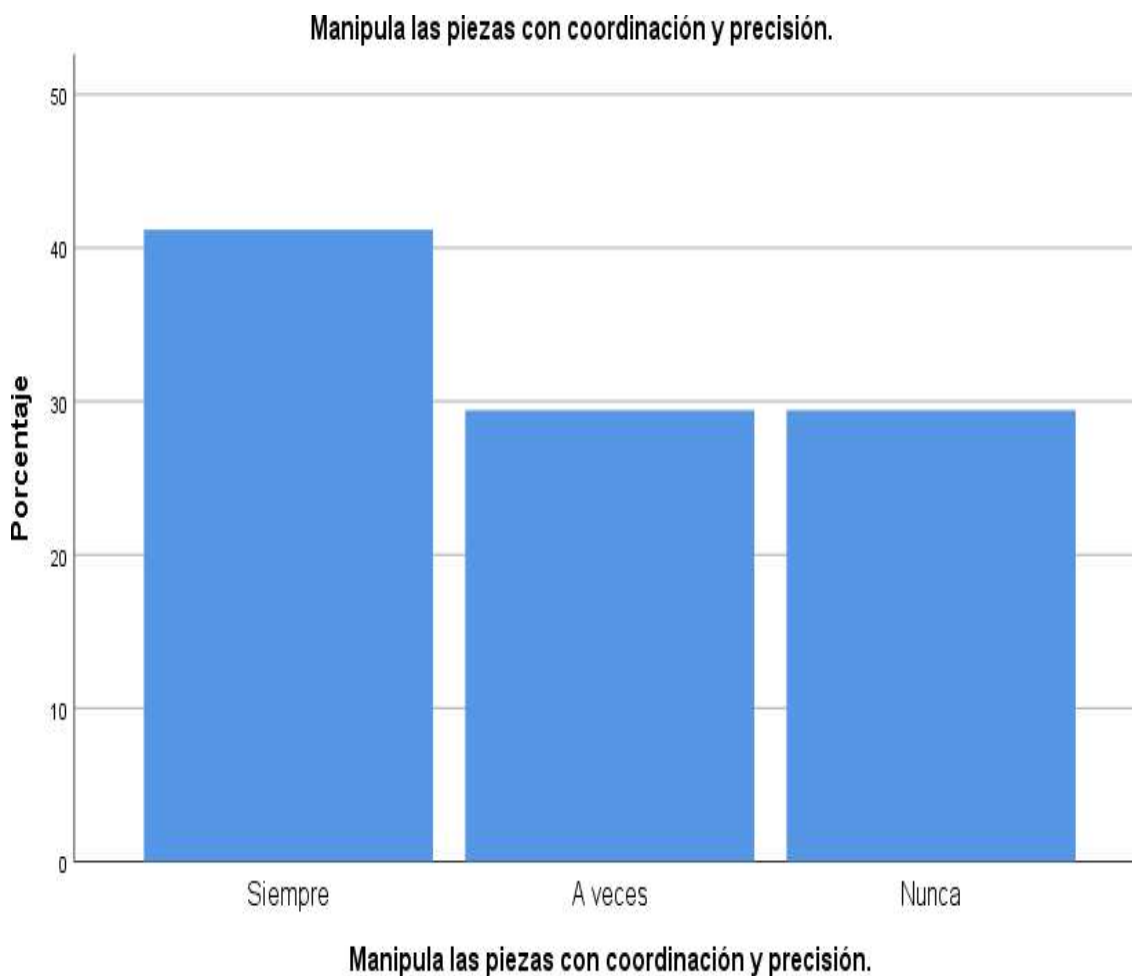
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 70,6% de los niños cuando la estructura se cae siempre intentan nuevamente, mientras que el 17,6% de los niños cuando la estructura se cae a veces lo intentan nuevamente y el 11,8% de los niños cuando la estructura se cae nunca intentan nuevamente.

**Tabla 4**

*Manipula las piezas con coordinación y precisión.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	7	41,2	41,2	41,2
	A veces	5	29,4	29,4	70,6
	Nunca	5	29,4	29,4	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



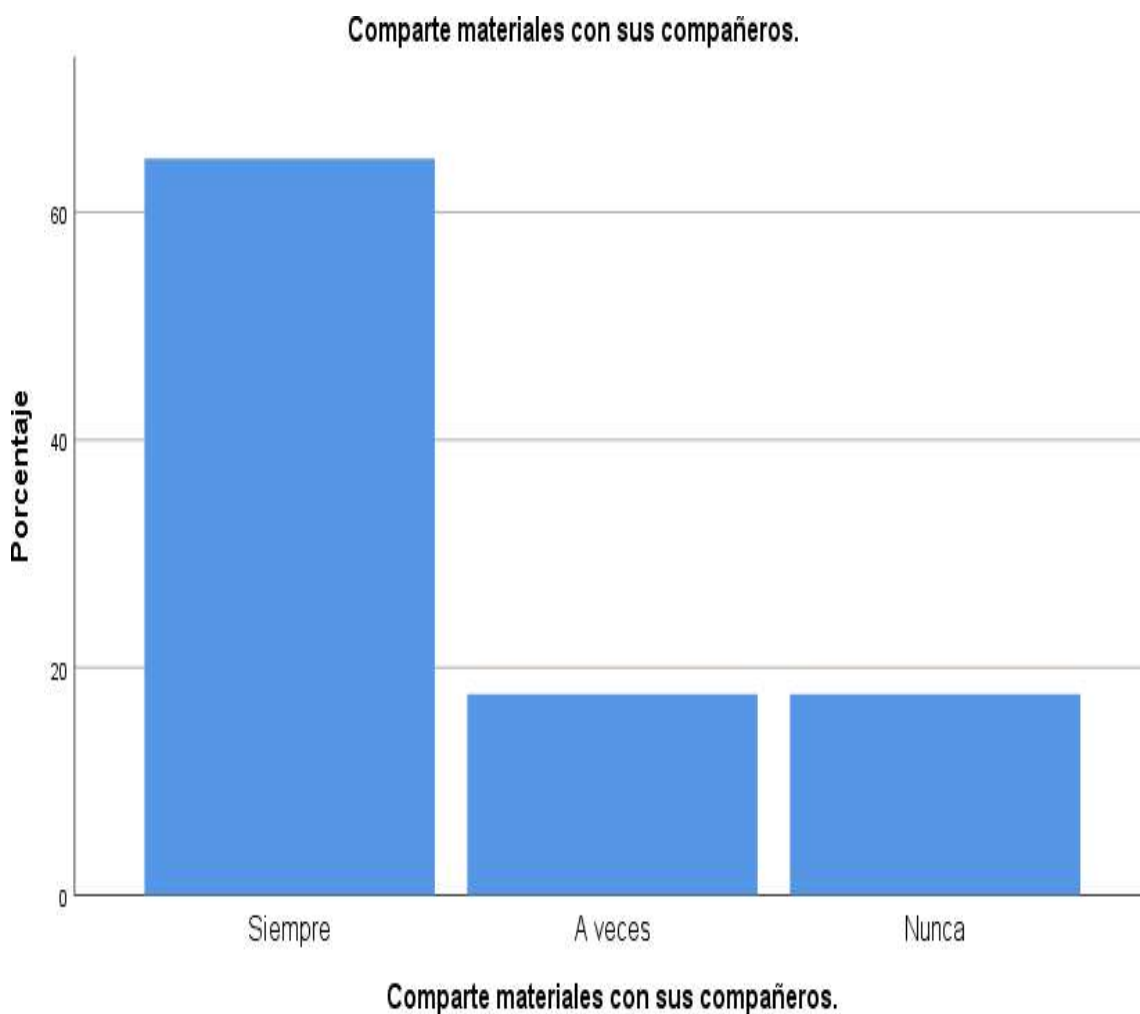
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 41,2% de los niños siempre manipulan las piezas con coordinación y precisión, mientras que el 29,4% de los niños a veces manipulan las piezas con coordinación y precisión y el 29,4% de los niños nunca manipulan las piezas con coordinación y precisión.

**Tabla 5**

**Comparte materiales con sus compañeros.**

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	11	64,7	64,7	64,7
	A veces	3	17,6	17,6	82,4
	Nunca	3	17,6	17,6	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



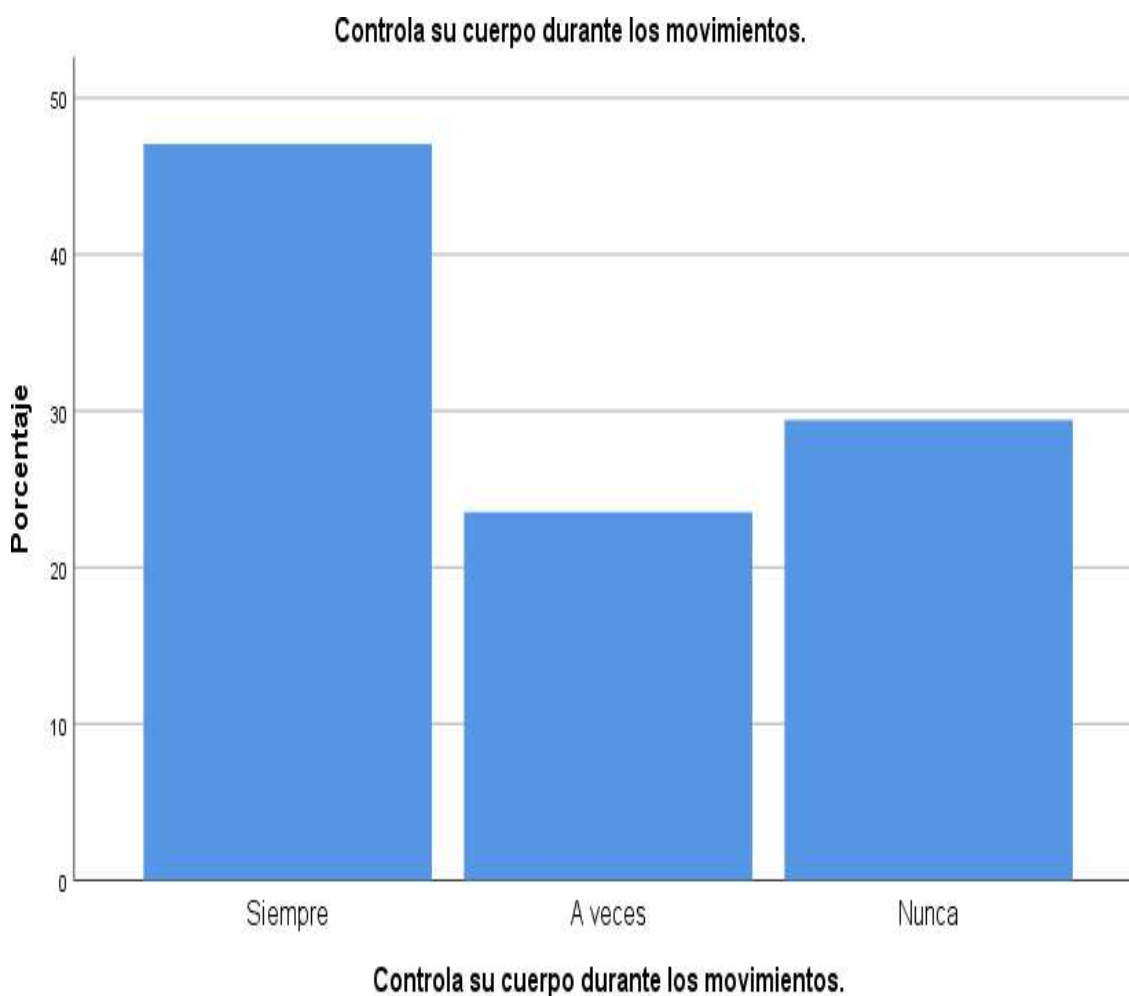
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 64,7% de los niños siempre comparten materiales con sus compañeros, mientras que el 17,6% de los niños a veces comparten materiales con sus compañeros y el 17,6% de los niños nunca comparten materiales con sus compañeros.

**Tabla 6**

*Controla su cuerpo durante los movimientos.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	47,1	47,1	47,1
	A veces	4	23,5	23,5	70,6
	Nunca	5	29,4	29,4	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



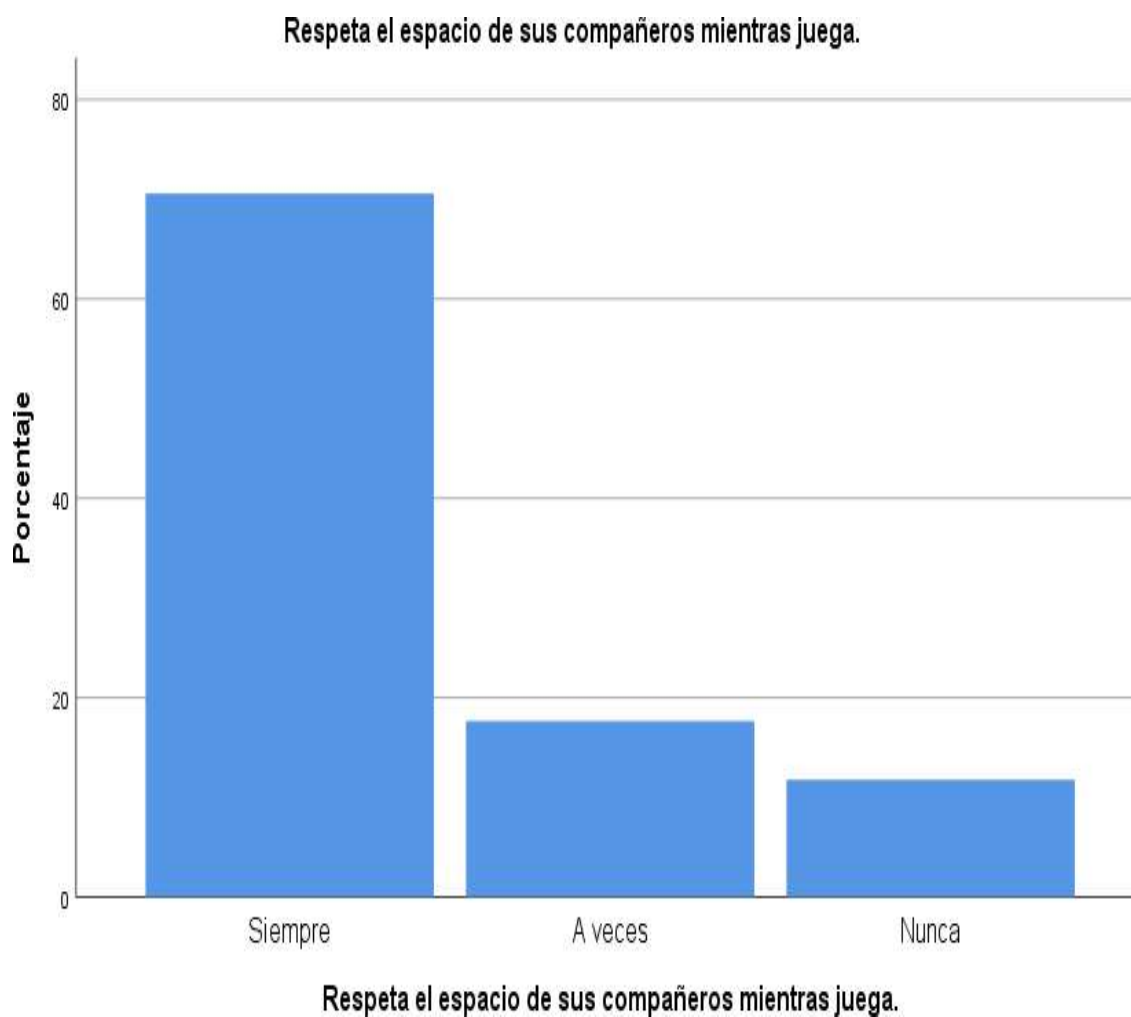
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 47,1% de los niños siempre controlan su cuerpo durante los movimientos, mientras que el 23,5% de los niños a veces controlan su cuerpo durante los movimientos y el 29,4% de los niños nunca controlan su cuerpo durante los movimientos.

**Tabla 7**

***Respeto el espacio de sus compañeros mientras juega.***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	12	70,6	70,6	70,6
	A veces	3	17,6	17,6	88,2
	Nunca	2	11,8	11,8	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



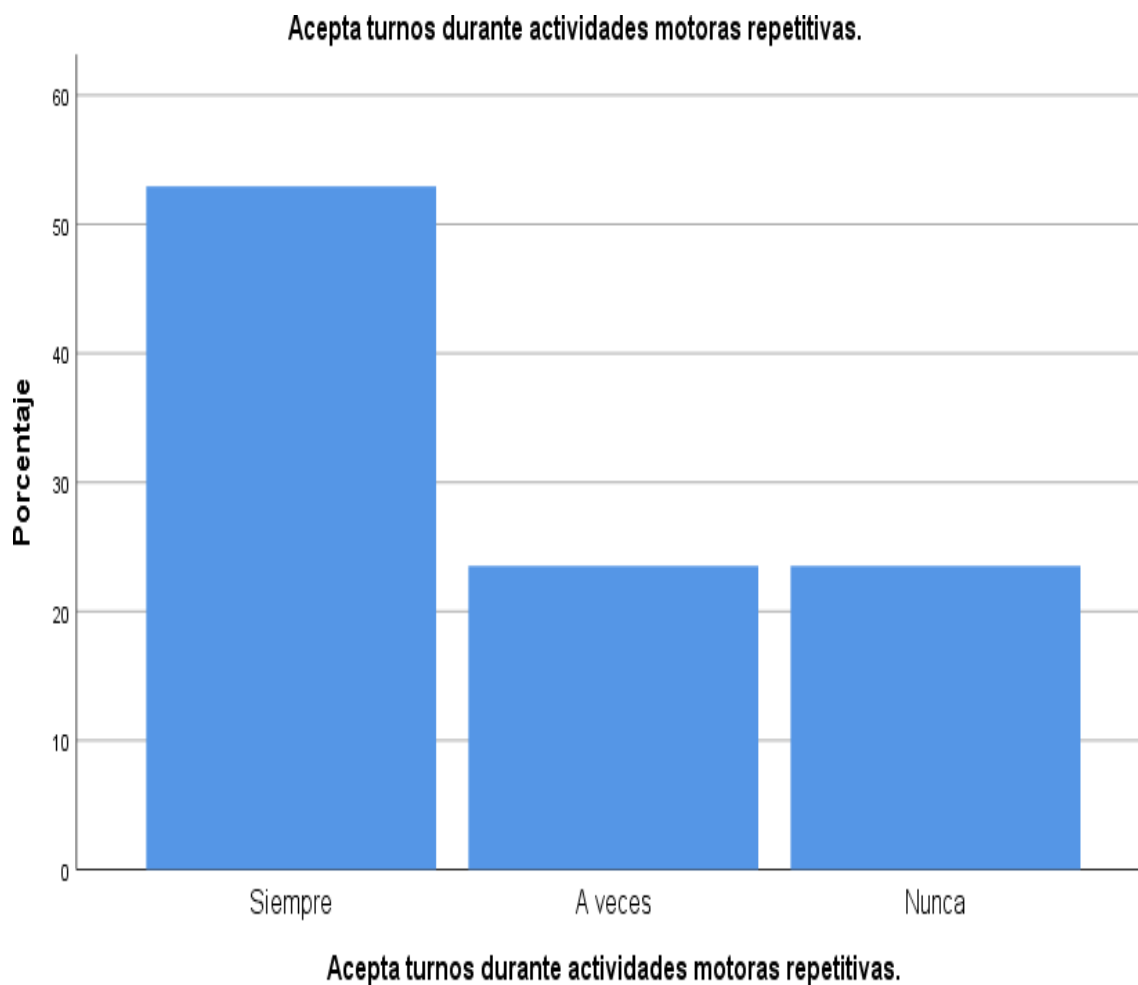
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 70,6% de los niños siempre respetan el espacio de sus compañeros mientras juegan, mientras que el 17,6% de los niños a veces respetan el espacio de sus compañeros mientras juegan y el 11,8% de los niños nunca respetan el espacio de sus compañeros mientras juegan.

**Tabla 8**

*Acepta turnos durante actividades motoras repetitivas.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	52,9	52,9	52,9
	A veces	4	23,5	23,5	76,5
	Nunca	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



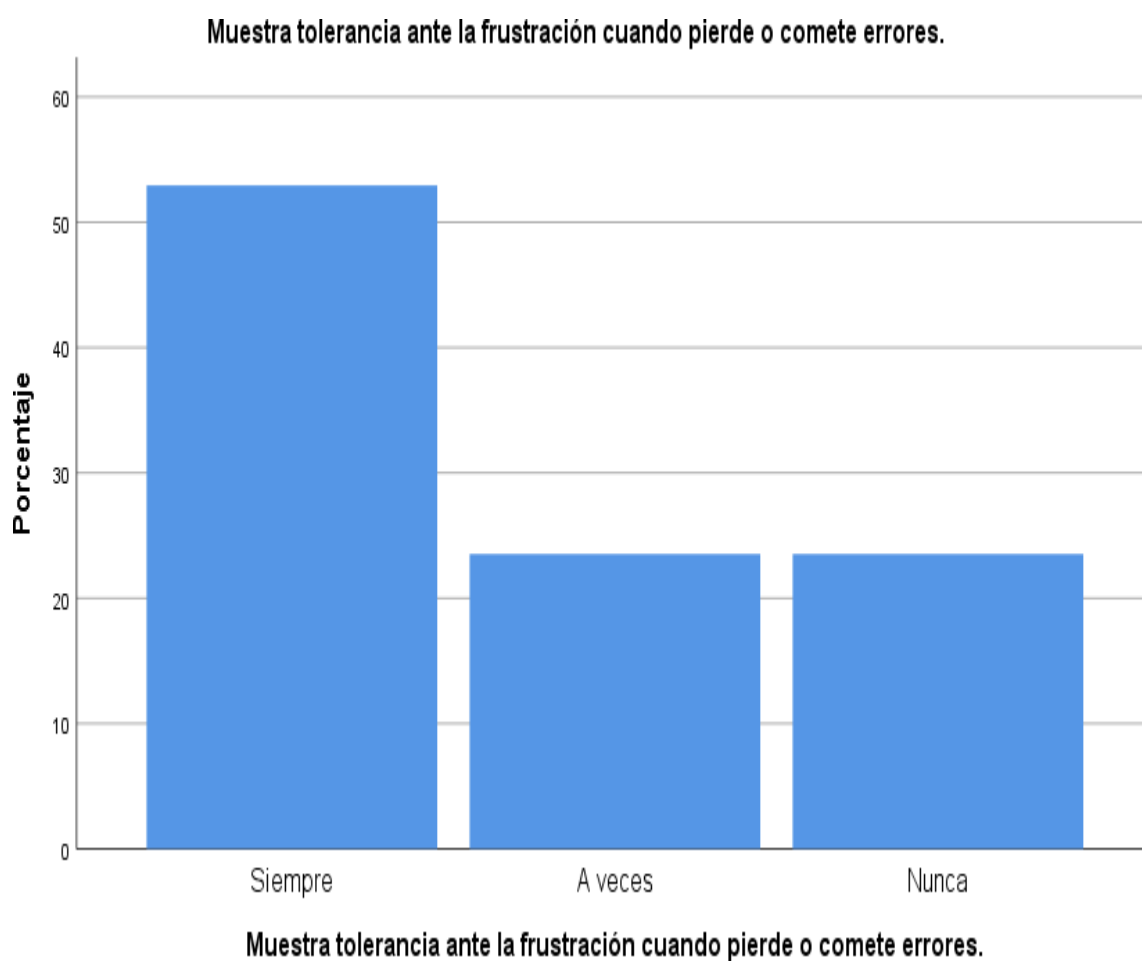
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 52,9% de los niños siempre aceptan turnos durante actividades motoras repetitivas, mientras que el 23,5% de los niños a veces aceptan turnos durante actividades motoras repetitivas y el 23,5% de los niños nunca aceptan turnos durante actividades motoras repetitivas.

**Tabla 9**

*Muestra tolerancia ante la frustración cuando pierde o comete errores.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	9	52,9	52,9	52,9
	A veces	4	23,5	23,5	76,5
	Nunca	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



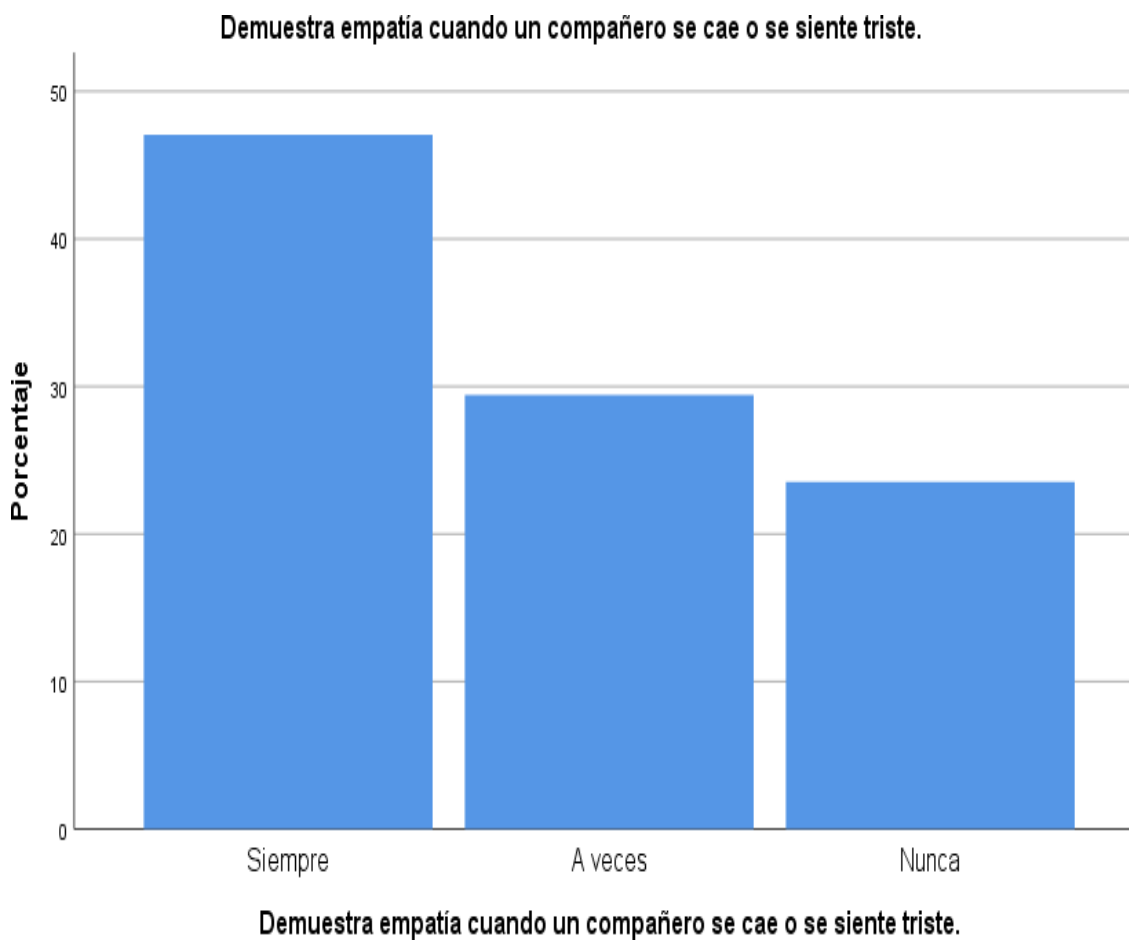
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 52,9% de los niños siempre muestran tolerancia ante la frustración cuando pierde o comete errores, mientras que el 23,5% de los niños a veces muestran tolerancia ante la frustración cuando pierde o comete errores y el 23,5% de los niños nunca muestran tolerancia ante la frustración cuando pierde o comete errores.

**Tabla 10**

*Demuestra empatía cuando un compañero se cae o se siente triste.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	47,1	47,1	47,1
	A veces	5	29,4	29,4	76,5
	Nunca	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



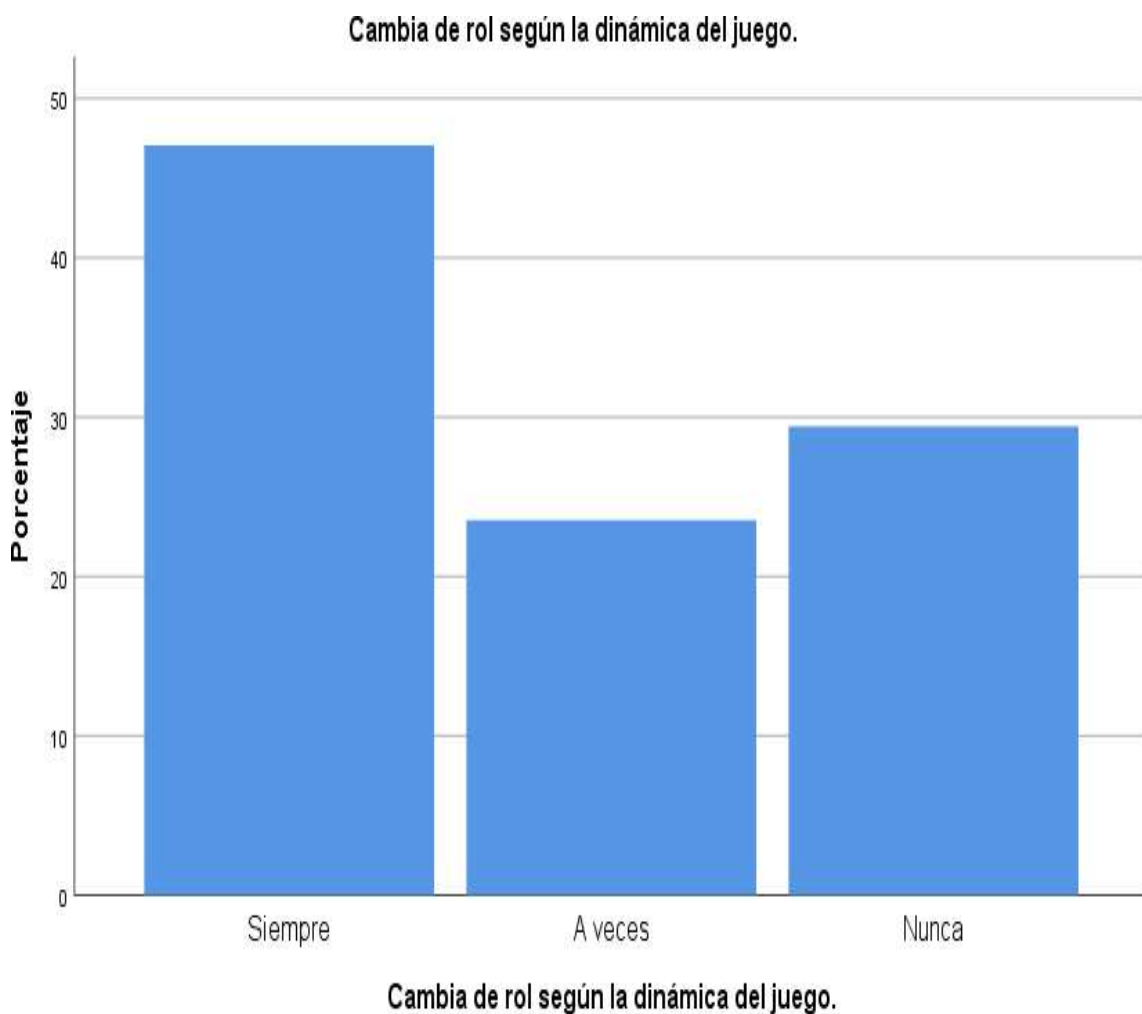
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 47,1% de los niños siempre demuestran empatía cuando un compañero se cae o se siente triste, mientras que el 29,4% de los niños a veces demuestran empatía cuando un compañero se cae o se siente triste y el 23,5% de los niños nunca demuestran empatía cuando un compañero se cae o se siente triste.

**Tabla 11**

*Cambia de rol según la dinámica del juego.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	47,1	47,1	47,1
	A veces	4	23,5	23,5	70,6
	Nunca	5	29,4	29,4	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



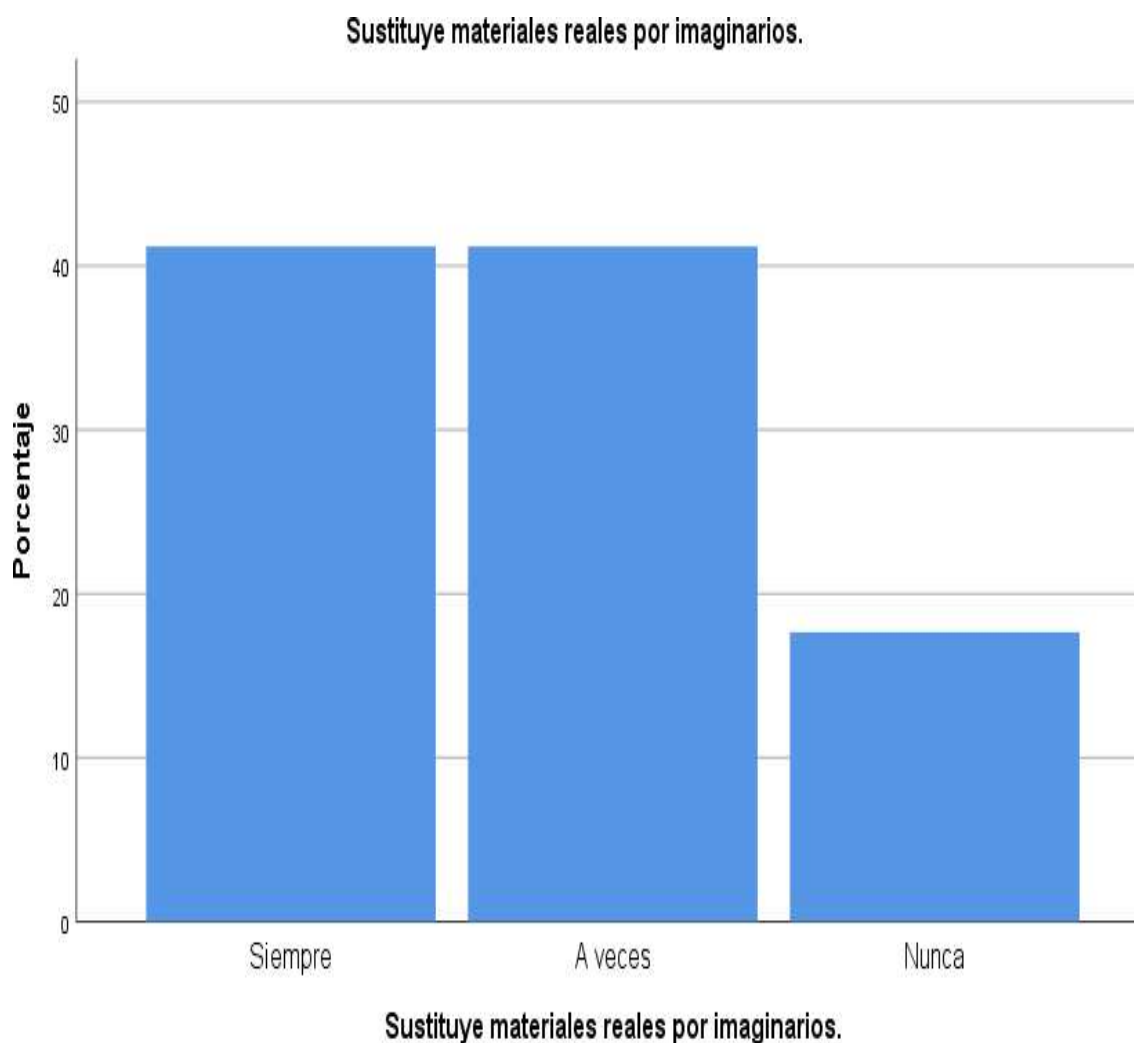
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 47,1% de los niños siempre cambian de rol según la dinámica del juego, mientras que el 23,5% de los niños a veces cambian de rol según la dinámica del juego y el 29,4% de los niños nunca cambian de rol según la dinámica del juego.

**Tabla 12**

*Sustituye materiales reales por imaginarios.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	7	41,2	41,2	41,2
	A veces	7	41,2	41,2	82,4
	Nunca	3	17,6	17,6	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



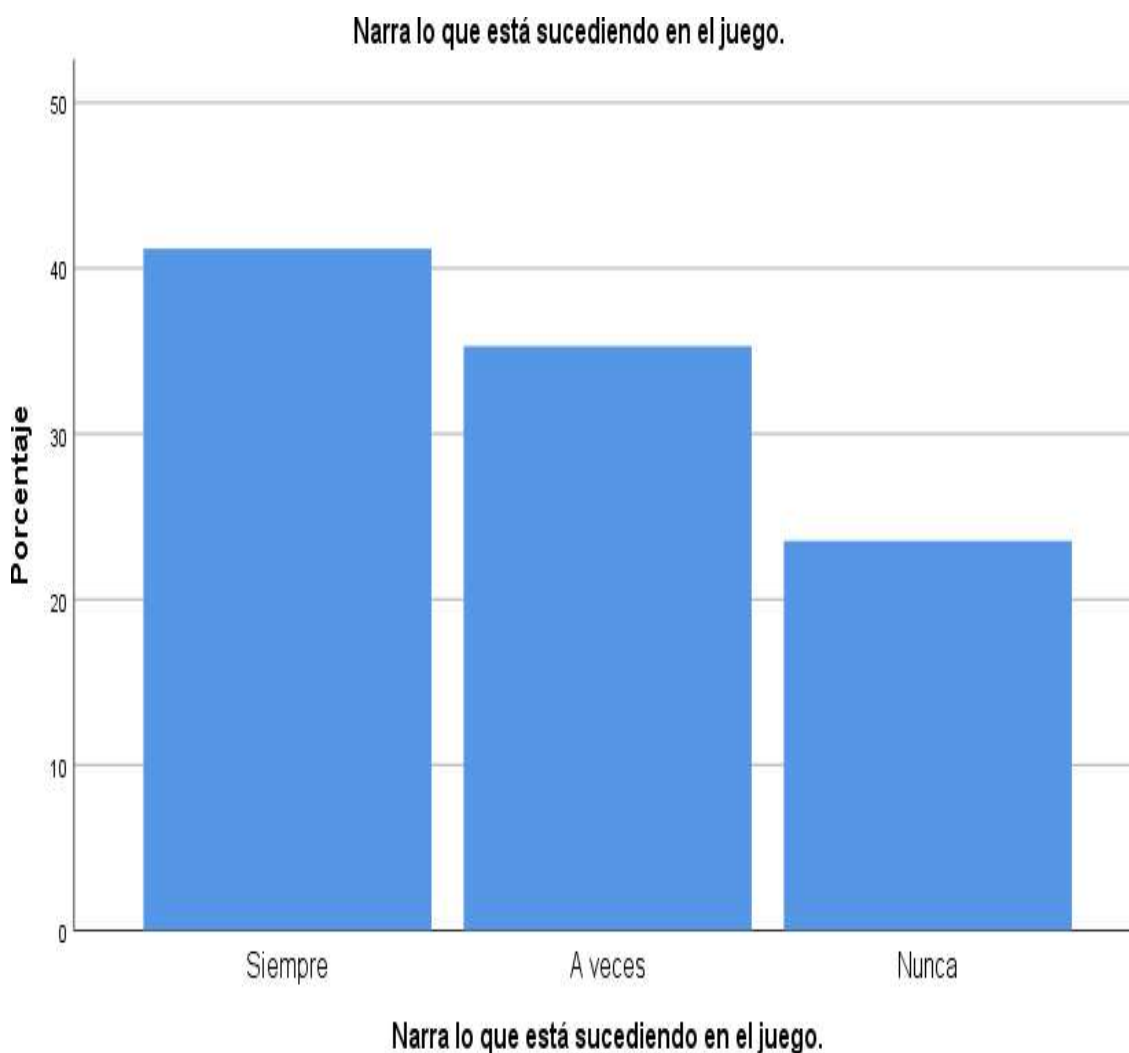
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 41,2% de los niños siempre sustituyen materiales reales por imaginarios, mientras que el 41,2% de los niños a veces sustituyen materiales reales por imaginarios y el 17,6% de los niños nunca sustituyen materiales reales por imaginarios.

**Tabla 13**

*Narra lo que está sucediendo en el juego.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	7	41,2	41,2	41,2
	A veces	6	35,3	35,3	76,5
	Nunca	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



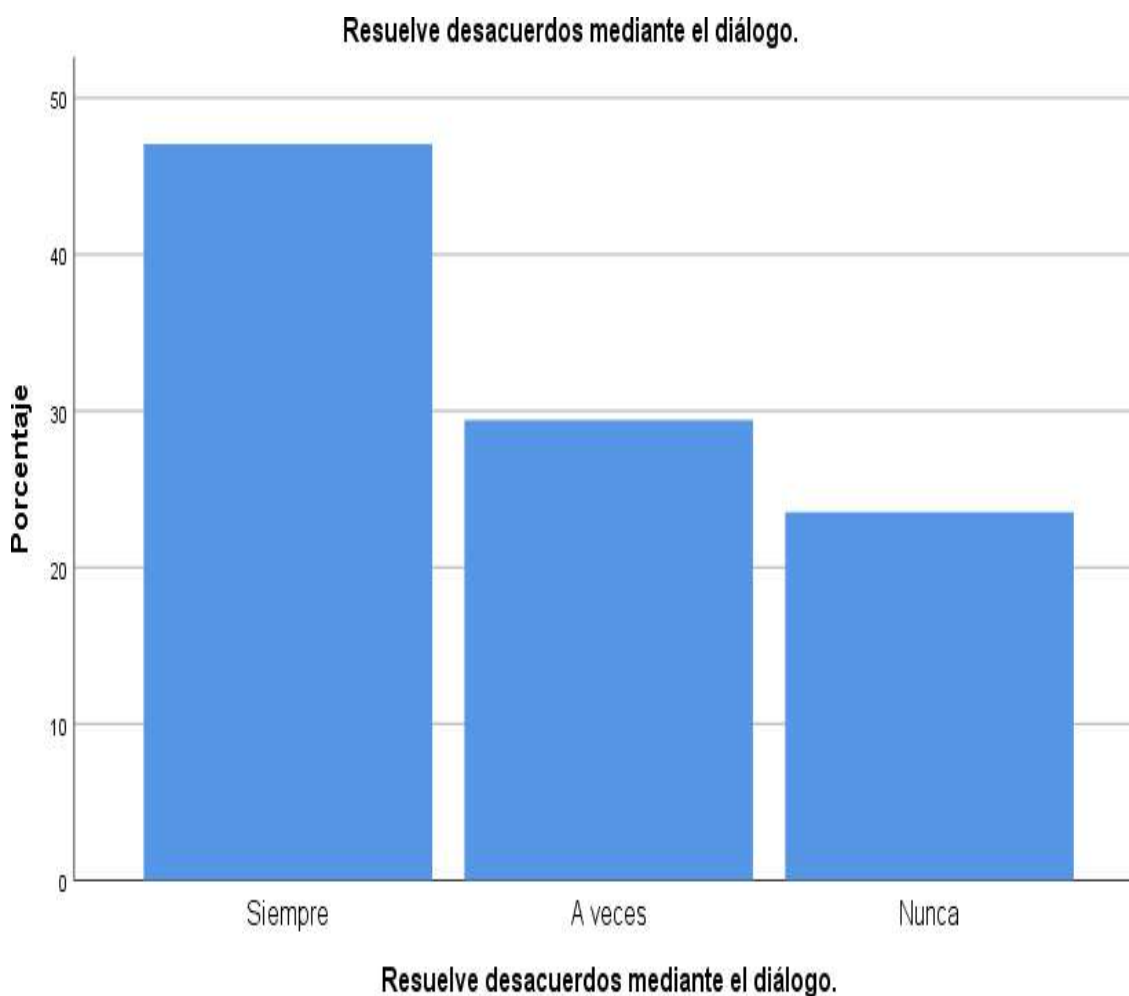
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 41,2% de los niños siempre narran lo que está sucediendo en el juego, mientras que el 35,3% de los niños a veces narran lo que está sucediendo en el juego y el 23,5% de los niños nunca narran lo que está sucediendo en el juego.

**Tabla 14**

***Resuelve desacuerdos mediante el diálogo.***

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	47,1	47,1	47,1
	A veces	5	29,4	29,4	76,5
	Nunca	4	23,5	23,5	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



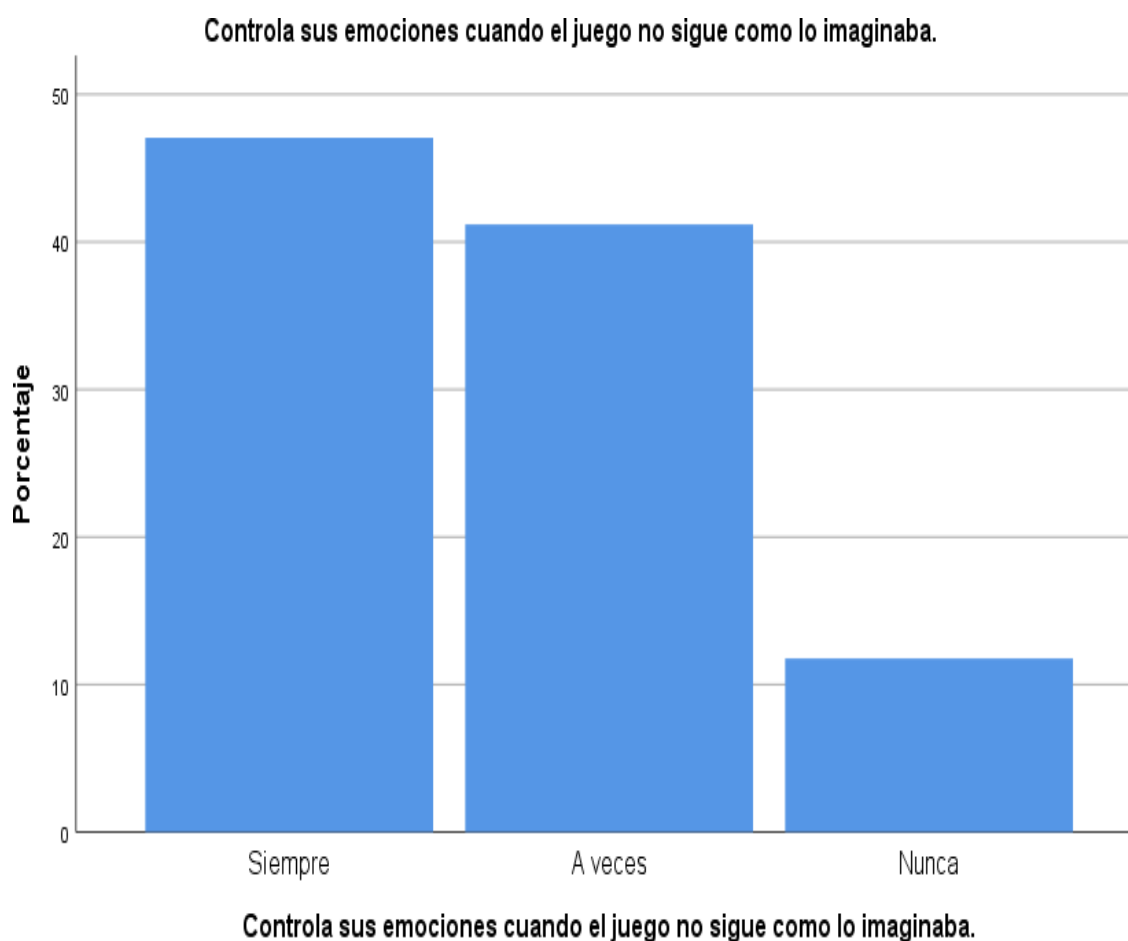
**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 47,1% de los niños siempre resuelven desacuerdos mediante el diálogo, mientras que el 29,4% de los niños a veces resuelven desacuerdos mediante el diálogo y el 23,5% de los niños nunca resuelven desacuerdos mediante el diálogo.

**Tabla 15**

*Controla sus emociones cuando el juego no sigue como lo imaginaba.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	47,1	47,1	47,1
	A veces	7	41,2	41,2	88,2
	Nunca	2	11,8	11,8	100,0
	Total	17	100,0	100,0	



**Interpretación**

Tal como se demuestran según la tabla y figura, se puede observar que el 47,1% de los niños siempre controlan sus emociones cuando el juego no sigue como lo imaginaba, mientras que el 41,2% de los niños a veces controlan sus emociones cuando el juego no sigue como lo imaginaba y el 11,8% de los niños nunca controlan sus emociones cuando el juego no sigue como lo imaginaba.

## 4.2. Contratación de hipótesis

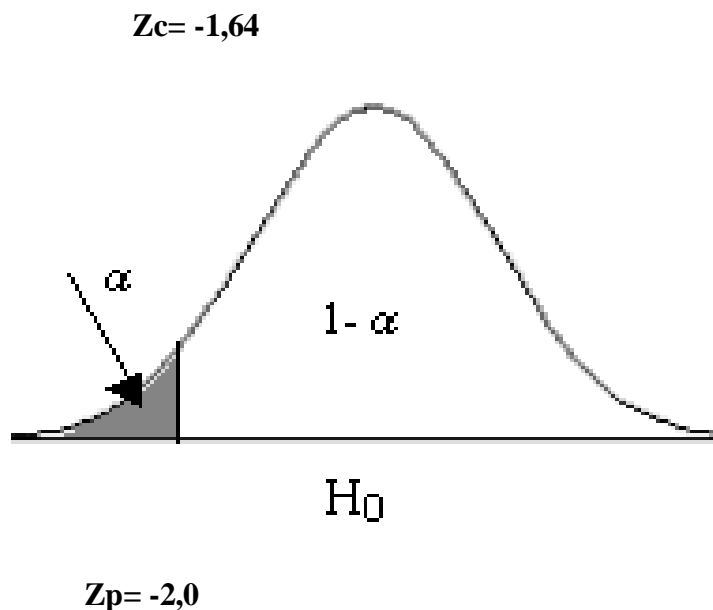
### Paso 1:

**H<sub>0</sub>:** El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles no influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.

**H<sub>1</sub>:** El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.

### Paso 2: $\alpha=5\%$

### Paso 3:



### Paso 4:

Decisión: Se rechaza  $H_0$

Conclusión: Se pudo comprobar que el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.

## CAPÍTULO V

### DISCUSIÓN

#### 5.1. Discusión de resultados

Con respecto a la hipótesis general planteada aceptamos: El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.

El estudio de Erazo y Viveros (2023) concluyeron que: La utilización de métodos de enseñanza basados en la actuación ha demostrado ser una ayuda provechosa para desarrollar la inteligencia emocional de los infantes de primaria. A través de los juegos, los infantes han podido investigar y manifestarse en torno a sus sentimientos, desarrollar habilidades de socialización y empatía, además de aumentar su sentido de ellos mismos y de los otros. Esto apoya la importancia de estudiar los desarrollos socioemocionales de los alumnos como parte fundamental de su formación. Asimismo, el estudio de Niño (2023) indico que los trabajos concluidos se dan en el marco de una educación y un compromiso en el aprender a manejar las emociones y tomar decisiones en torno a los diferentes sucesos que se encuentran en el ámbito social, educacional y familiar. En conclusión, la utilización del juego de roles ha producido ambientes que son propicios para que los niños y las niñas se nutran de manera eficaz en los distintos ambientes de su contexto presente.

Pero en lo que concierne a los estudios de Bernaola y Briceño (2023), así como Pasquel y Pinedo (2021) al fin y al cabo, fue posible llegar a la conclusión de que, en la actualidad, existen niños que se adaptaron a la era de la tecnología, estos niños son capaces de jugar a través de los electrónicos los juegos de rol, sin dejar de lado su objetivo que es desarrollar las habilidades del intelecto y la sociedad. La brecha entre los niños y las niñas es considerable (22%) en cuanto a la inteligencia emocional, siendo un 27.3% de las niñas con un elevado nivel de este concepto, esto puede deberse a que los niños están envueltos en factores que les causan deterioro, lo que genera la necesidad de ejecutar programas de educación y desarrollo para niños, y de introducir particularidades que promuevan el desarrollo de la inteligencia emocional en los varones.

## CAPITULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

- Se comprobó que el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321, debido a que la estrategia didáctica en cuestión apoya el desarrollo de sus habilidades intrapersonales e interpersonales. A través de la representación de situaciones del día a día y la adopción de diferentes papeles, los niños logran identificarse y explicar sus sentimientos de una forma más clara, aumentar su capacidad de autocontrol y desarrollar habilidades para relacionarse con los demás de una forma más correcta.
- El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de construcción influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321, ya que favorece no solo el desarrollo cognitivo y motor, sino también el fortalecimiento de sus competencias emocionales y sociales. De esta manera los niños aprenden a planificar, tomar decisiones y perseverar ante las dificultades, lo que contribuye al desarrollo del componente intrapersonal, especialmente en la autorregulación y la autoestima.
- El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego funcional influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321, debido a que la manera de jugar apoya la manifestación libre de sentimientos y el desarrollo constante de la autorregulación. A través de la repetición de acciones y la exploración de los sentidos, los infantes obtienen placer, disminuyen las tensiones y mejoran su capacidad de control de las emociones, esto ayuda al componente intrapersonal de la inteligencia emocional.
- El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego simbólico influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321, potenciando el componente intrapersonal, haciendo que los infantes identificaran sus estados de ánimo y aprendan a administrarlos de manera ascendente. De igual manera, incrementa el componente de la interpersonal, ya que incrementa la conversación, el debate, la resolución de problemas y la armonía durante el desarrollo del juego.

## **6.2. Recomendaciones**

- A las docentes de inicial se solicita que incentiven en los menores la manifestación de sus emociones, esto es importante ya que con esto lograrán que los infantes exhiban buenas conductas emocionales, que puedan Comparar momentos de agrado con los compañeros y que desarrollen sus labores con mayor facilidad.
- Las docentes de los colegios iniciales deben incluir a los papás en las acciones y métodos que se utilizan dentro de las clases de educación inicial, de esta manera, se va a poder desarrollar el comportamiento emocional en los menores.
- A los líderes y responsables de la administración de la educación, se les aconseja introducir de manera permanente el hábito de jugar roles como estrategia para desarrollar la capacidad emocional en sus diferentes categorías.
- A los profesores de educación inicial, se les aconseja planificar y ejecutar rituales, basados en el desarrollo de la autoconciencia, a través de figuras simbólicas en donde los infantes puedan identificarse, manifestarse y reflexionar sobre sus sentimientos. Estas acciones deben ser supervisadas por el padre y estar situadas en la realidad de su menor.

## CAPITULO VII

### FUENTE DE INFORMACIÓN

#### 7.1. Fuentes bibliográficas

- Acuña, A., & Pariona, L. (2025). *Juego de roles en la autonomía en niños de 5 años de una Institución Educativa Particular del distrito de Huancayo*. Huancayo: Universidad nacional del centro del Perú.
- Alva, M. (2022). *El juego en el desarrollo socioemocional de los niños de 5 años*. Nuevo Chimbote – Perú: Universidad Nacional del Santa.
- Bernaola, K., & Briceño, P. (2023). *Inteligencia emocional en niñas y niños de 5 años de la Provincia de Huancayo*. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Buriticá. (2021). *Interacciones sociales que se dan en los infantes durante el juego de roles*. Bogotá: Institución universitaria Politécnico Grancolombiano.
- Cevallos, A. (2019). *Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en niños del Sub Nivel Inicial 2 (4 años) paralelo B de la Unidad Educativa García de la parroquia Guanujo, del cantón Guaranda de la provincia Bolívar*. Guanujo-Ecuador: Universidad Estatal de Bolívar.
- Erazo, P., & Viveros, D. (2023). *El juego de roles como estrategia didáctica para el fortalecimiento de la inteligencia emocional*. Instutucúon Universitaria Antonio José Camacho.
- Fajardo, F., González, W., & Jara, E. (2007). *El juego de roles como estrategia didáctica en la formación integral de los estudiantes de segundo semestre del Programa de Electrónica y Telecomunicaciones en UNITEC*. Bogotá: Universidad de La Salle.
- González, C. (2015). Formación de la función simbólica por medio del juego temático de roles sociales en niños preescolares. *Revista de la Facultad de Medicina*, vol. 63, núm. 2, 235-241.
- González, C., Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, vol. 32, núm. 2, 287-308.
- Gonzalez, S., & Diaz, A. (2021). *Fortalecimiento de la Inteligencia Emocional a través del Juego Cooperativo en los Niños de transición del colegio I.E.D Antonio Nariño Sede A, en el marco de la Propuesta CRE-SER*. Bogotá: Universidad Libre.
- Huarcaya, B. (2021). *Juegos e inteligencia emocional en estudiantes del II ciclo del distrito de Huancán*. Huancayo: UNCP.
- Niño, E. (2023). *Fortalecimiento de las emociones a través del juego de roles en los niños y las niñas en el Jardín Infantil Descubriendo Mis Talentos de Yopal - Casanare*. Colombia: Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD.
- Pasquel, M., & Pinedo, E. (2021). *El juego de roles como estrategia didáctica en niños de preescolar: Una revisión sistemática*. Lima: Universidad Cesar Vallejo.

- Polo, C., Carrillo, M., Rodríguez, M., & Gutiérrez, O. (2018). Juego de roles: estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia. *Cultura educación sociedad* 9(3), 869-876.
- Revolledo, A. (2022). *Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021*. Lima: UCV.
- Rodríguez, R. (2016). Filosofía política en acción. El juego de rol como estrategia de enseñanza. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, vol. 15, núm. 29, 165-174.
- Vela, K. (2018). *Aplicación de juego de roles con enfoque colaborativo utilizando títeres para mejorar la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín Hospital Amazónico de Yarinacocha – Pucallpa, 2018*. Pucallpa: ULADECH.
- Zambrano, Y., & Lazo, M. (2022). El desarrollo de la inteligencia emocional para afrontar problemas psicosociales en niños preescolares. *Pol. Con. (Edición núm. 78) Vol 8, No 1*, 602-631.

# UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



## FACULTAD DE EDUCACIÓN ESCUELA PROFESIONAL EDUCACIÓN

### INICIAL Y ARTE

#### FICHA DE OBSERVACIÓN SOBRE EL JUEGO DE ROLES

Es anónimo, por esta razón le pedimos que respondas de manera sincera y libre, para lo cual tiene que hacer una marca en la alternativa que consideres correcta.

1	2	3
SIEMPRE	A VECES	NUNCA

N°	ITEMS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
	<b>JUEGO DE CONSTRUCCIÓN</b>			
1	Selecciona adecuadamente los materiales que necesita.			
2	Representa objetos reales (casa, torre, puente, etc.).			
3	Intenta nuevamente cuando la estructura se cae.			
4	Manipula las piezas con coordinación y precisión.			
5	Comparte materiales con sus compañeros.			
	<b>JUEGO FUNCIONAL</b>			
6	Controla su cuerpo durante los movimientos.			
7	Respeto el espacio de sus compañeros mientras juega.			
8	Acepta turnos durante actividades motoras repetitivas.			
9	Muestra tolerancia ante la frustración cuando pierde o comete errores.			
10	Demuestra empatía cuando un compañero se cae o se siente triste.			
	<b>JUEGO SIMBÓLICO</b>			

11	Cambia de rol según la dinámica del juego.			
12	Sustituye materiales reales por imaginarios.			
13	Narra lo que está sucediendo en el juego.			
14	Resuelve desacuerdos mediante el diálogo.			
15	Controla sus emociones cuando el juego no sigue como lo imaginaba.			

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

<b>Título:</b> El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.				
<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>HIPÓTESIS</b>	<b>METODOLOGÍA</b>
<p><b>Problema general</b></p> <p>¿De qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025?</p> <p><b>Problemas específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de construcción influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025?</li> </ul>	<p><b>Objetivo general</b></p> <p>Determinar de qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.</p> <p><b>Objetivos específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar de qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de construcción influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.</li> </ul>	<p><b>Variable X: Inteligencia emocional</b></p> <p><i>Dimensiones:</i></p> <p>D1: Componente intrapersonal</p> <p>D2: Componente interpersonal</p> <p>D3: Componente de adaptación</p> <p>D4: Componente de manejo de estrés</p>	<p><b>Hipótesis general</b></p> <p>El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de roles influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego de construcción influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.</li> </ul>	<p><b>Diseño metodológico</b></p> <p>El estudio se rige por un diseño no experimental correlacional con el objetivo de hallar la relación o vínculo entre las dos variables.</p> <p><b>Población</b></p> <p>La población en estudio está compuesta por los niños de la I.E.I. N° 321 del Distrito de Santa María, matriculados en el año 2025.</p> <p><b>Muestra</b></p> <p>La muestra seleccionada fueron los niños de 5 años conformado por 17 niños de dicha institución.</p> <p><b>Técnicas a emplear</b></p> <p>El procedimiento que se usó fue una ficha de observación ya que posibilita examinar de manera correcta las características de estudio a través del empleo adecuado de los utensilios, esto ayudó a</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego funcional influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025?</li> <li>• ¿De qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego simbólico influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar de qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego funcional influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.</li> <li>• Identificar de qué manera el desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego simbólico influye en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.</li> </ul>	<p><b>Variable Y: Juegos de roles</b></p> <p><i>Dimensiones:</i></p> <p>D1: Juego de construcción</p> <p>D2: Juego funcional</p> <p>D3: Juego simbólico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego funcional influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.</li> <li>• El desarrollo de la inteligencia emocional a través del juego simbólico influye significativamente en los niños de la I.E.I. N° 321 – Santa María, 2025.</li> </ul>	<p>conseguir una buena recolección de información.</p> <p><b>Descripción de los instrumentos</b></p> <p>En referencia al instrumento que recolecta información, se usó la lista de cotejo, que fue constituida por quince ítems, correspondiente a tres dimensiones sobre el Juego de Roles; juego de construcción, juego funcional y juego simbólico.</p> <p><b>Técnicas para el procesamiento de la información</b></p> <p>Para gestionar los datos, se utilizarán herramientas como el programa estadístico SPSS versión 25. Estas herramientas nos dejarán generar tablas de consistencia y frecuencia para exhibir los provechos encontrados.</p>
--	--	---	--	--