

INV 13 M

por 6021-m 6021

Fecha de entrega: 17-mar-2024 05:44a.m. (UTC+0530)

Identificador de la entrega: 2322164150 C.6021

Nombre del archivo: VALDEZ_KANA_YE-VALERIANO_PARIZACA_AE-2023_TI.pdf (2.78M)

Total de palabras: 22030

Total de caracteres: 122609

1
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA
“MARÍA MONTESSORI”



32
ESTRATEGIAS DE JUEGO PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA
EMOCIONAL EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL VILLA EL GOLF 2021

Trabajo de investigación presentado por las alumnas:

VALDEZ KANA Yanet Erika

VALERIANO PARIZACA Adriana Evelyn

1
Para optar el grado académico de Bachiller en

Educación

Asesora: Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

0009-0002-5622-1550

AREQUIPA-PERU

2023

DEDICATORIA

Este trabajo es dedicado en primer lugar a dios seguidamente a aquellas personas que me han apoyado y han hecho que se haga realidad una meta fundamental en mi vida.

Para todo ellos es esta dedicatoria de tesis, pues a ellos a quienes les debo las gracias por su apoyo en los momentos difíciles de mi vida personal.

Es por ello que esta tesis lo dedico con todo mi corazón a mi familia, que estuvo presente en el proceso y me brindaron su tiempo y cariño.

Erika Valdez Kana

Con mucho regocijo brindo la siguiente tesis a cada uno de los integrantes de mi familia, quienes han sido sostén para seguir adelante.

Siendo una gran satisfacción poder dedicarles a ellos, que con mucha valentía, cuidado y trabajo lo he logrado.

Y a mí fiel compañera Lin que durante todas las noches me acompañó motivándome a seguir adelante y no de caer.

En memoria de mi querido padre, por ser ejemplo de perseverancia y dedicación por lo que más le gustaba hacer.

Adriana Valeriano Parizaca

AGRADECIMIENTO

Antes de comenzar, quiero resaltar mi mayor gratitud a los maestros, que me brindaron su apoyo en cada uno de mis pasos, a través de su enseñanza, consejos y por su absoluta comprensión.

De esta manera doy gracias a Dios, quien se que lo ve todo y conocer mi gran esfuerzo de día a día, también sabe la gran familia que tengo, porque lo ha dado todo para ser una gran persona y profesional, esto lo conseguí por su gran ejemplo sin duda.

Muchos podrán pensar que es cuestión de soñarlo o pensarlo, pero no es así, los resultados son producto de trabajo, esfuerzo, sacrificios y sobre todo tener a tu alrededor personas adecuadas, que te impulsen a crecer, te apoyen y sobre todo que exista en su vocabulario la palabra “posible”.

Y como sabemos son pocas las personas que te impulsan a seguir adelante, nuestro más sincero agradecimiento y gratitud a nuestra asesora de tesis Dra. Zulvi Torres.

Erika Valdez Kana

Adriana Valeriano Parizaca

RESUMEN

El presente estudio se llevó a cabo en la I.E.I. Villa El Golf Arequipa con el propósito determinar la aplicación de las estrategias de juego para desarrollar la inteligencia emocional en los niños de 4 años.

La estrategia de juego posibilita que los pequeños explorando y experimentando vayan adquiriendo nuevos conocimientos.

La inteligencia emocional es la habilidad de los individuos que tienen para reconocer sus emociones y de otras personas también.

Esta investigación es de tipo correlacional con un enfoque cuantitativo y diseño no experimental es importante mencionar que dentro del contexto del trabajo remoto se ha aplicado los instrumentos la escala de estimación y el cuestionario.

Al finalizar el presente estudio se comprobó que el juego es usado como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 4 años.

Palabras Claves: La inteligencia emocional y el juego

ABSTRACT

This study was carried out at the I.E.I. Villa El Golf Arequipa with the purpose of determining the application of game strategies to develop emotional intelligence in 4-year-old children.

The game strategy allows the little ones to explore and experiment to acquire new knowledge.

Emotional intelligence is the ability of individuals to recognize their emotions and that of other people as well.

This research is of a correlational type with a quantitative approach and non-experimental design.

It is important to mention that within the context of remote work, the instruments of the estimation scale and the questionnaire have been applied.

At the end of this study, it will be verified that the game is used as a strategy in the development of emotional intelligence in 4-year-old children.

Keywords: Emotional intelligence and play

1 **INDICE GENERAL**

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTO	4
RESUMEN	5
ABSTRACT	6
INDICE GENERAL	7
INDICE DE TABLAS	9
INDICE DE FIGURAS	10
INDICE DE IMÁGENES	11
INTRODUCCIÓN	12
GENERALIDADES	13
CAPITULO I	14
PLAN DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. Plan de Investigación	14
1.1.1. El problema de investigación	14
1.1.2. Planteamiento del problema	14
1.1.3. Justificación de la investigación	16
1.1.4. Delimitación	17
1.1.5. Problemas de la investigación	18
1.1.6. Objetivos de la investigación	18
1.1.7. Hipótesis de la investigación	19
1.1.8. Variables de investigación	19
1.1.9. Matriz de Operacionalización de Variables	19
CAPITULO II	21
MARCO TEORICO	21
2.2. Marco Teórico	21
2.2.1. Antecedentes de la investigación	21
2.2.2. Marco teórico- científico	27
2.2.3. Definición de términos básicos	52
CAPITULO III	53

MARCO METODOLÓGICO	53
3.3. Marco Metodológico	53
3.3.1. Población y muestra	53
3.3.2. Unidad de análisis	53
3.3.3. Métodos de investigación	54
3.3.4. Tipo de investigación	54
3.3.5. Diseño de investigación	54
3.3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos	54
3.3.7. Validez y confiabilidad.	55
3.3.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos	55
3.3.9. Validación y confiabilidad	55
CAPITULO IV	57
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	57
4.1. Resultados	58
4.2. Discusión	84
CAPITULO V	86
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	86
5.1. Conclusiones	87
5.2. Recomendaciones	88
5.3. Referencias Bibliográficas	89
ANEXOS	93
Cronograma de actividades	94
Recursos y Presupuesto	95
Financiamiento	96
Instrumento de medición	97
Matriz de Consistencia	106
Evidencias Fotográficas	108
Sesiones de Aprendizaje	114

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Presta atención al momento de recibir indicaciones	58
Tabla N° 2 Regula sus emociones ante situaciones conflictivas	59
Tabla N° 3 Reconoce sus emociones, mencionando lo siente	60
Tabla N° 4 Muestra interés por sus emociones y sentimientos	61
Tabla N° 5 Opina que todas las emociones con importantes	62
Tabla N° 6 Realiza el juego de roles en casa	63
Tabla N° 7 Busca soluciones viables ¹¹ de forma grupal frente a las situaciones educativas que se le presenta	64
Tabla N° 8 Participa activamente en actividades grupales	65
Tabla N° 9 Realiza actividades grupales de manera organizada	66
Tabla N° 10 Respeta los acuerdos tomados grupalmente	67
Tabla N° 11 Interactúa con sus pares de manera positiva	68
Tabla N° 12 Escucha las ideas de sus compañeros de aula	69
Tabla N° 13 Crea actividades motoras nuevas mediante el juego	70
Tabla N° 14 Realiza los juegos elaborados por la docente	71
Tabla N° 15 Construye la capacidad lúdica mediante los juegos	72
Tabla N° 16 Participa activamente de los juegos interactuando con los demás	73
Tabla N° 17 Muestra sus emociones mediante el juego	74
Tabla N° 18 Expresa corporalmente sus movimientos en situaciones de juego	75
Tabla N° 19 Exterioriza sus emociones mediante el juego	76
Tabla N° 20 Crea vínculos afectivos, mediante el juego	77

INDICE DE FIGURAS

Gráfico N° 1 Presta atención al momento de recibir indicaciones	58
Gráfico N° 2 Regula sus emociones ante situaciones conflictivas	59
Gráfico N° 3 Reconoce sus emociones, mencionando lo siente	60
Gráfico N° 4 Muestra interés por sus emociones y sentimientos	61
Gráfico N° 5 Opina que todas las emociones con importantes.....	62
Gráfico N° 6 Realiza el juego de roles 11 casa	63
Gráfico N° 7 Busca soluciones viables de forma grupal frente a las situaciones educativas que se le presenta	64
Gráfico N° 8 Participa activamente en actividades grupales	65
Gráfico N° 9 Realiza actividades grupales de manera organizada	66
Gráfico N° 10 Respeta los acuerdos tomados grupalmente	67
Gráfico N° 11 Interactúa con sus pares de manera positiva	68
Gráfico N° 12 Escucha las ideas de sus compañeros de aula	69
Gráfico N° 13 Crea actividades motoras nuevas mediante el juego	70
Gráfico N° 14 Realiza los juegos elaborados por la docente	71
Gráfico N° 15 Construye la capacidad lúdica mediante los juegos	72
Gráfico N° 16 Participa activamente de los juegos interactuando con los demás	73
Gráfico N° 17 Muestra sus emociones mediante el juego	74
Gráfico N° 18 Expresa corporalmente sus movimientos en situaciones de juego.....	75
Gráfico N° 19 Exterioriza sus emociones mediante el juego	76
Gráfico N° 20 Crea vínculos afectivos, median 18 el juego.....	77
Gráfico N° 21 ¿Cómo cree usted que se puede desarrollar la inteligencia emocional en los niños?	78
Gráfico N° 22 ¿Qué estrategia utiliza usted para desarrollar la inteligencia emocional de los niños?	79
Gráfico N° 23 ¿Alguna vez utilizo el juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional en los niños?	80
Gráfico N° 24 ¿Alguna vez usted vivencio situaciones de conflicto donde se observó diferentes emociones en los niños?.....	81
Gráfico N° 25 ¿En qué nos ayuda el fomen 17 las actividades lúdicas en los niños?.....	82
Gráfico N° 26 ¿Qué papel cumple el juego para desarrollar la inteligencia emocional en los niños?	83

INDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1	108
17 Imagen N° 2	108
Imagen N° 3	109
Imagen N° 4	109
Imagen N° 5	110
Imagen N° 6	110
Imagen N° 7	111
Imagen N° 8	111
Imagen N° 9	112
Imagen N° 10	112
Imagen N° 11	113
Imagen N° 12	113

INTRODUCCIÓN

La presente investigación empieza aplicando estrategias de juego ² para desarrollar la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa El Golf Arequipa.

Se presenta información la cual está enfocada en las estrategias de juego ⁴⁶ para desarrollar la inteligencia emocional en los pequeños, ya que están en una etapa vulnerable pudiendo suscitar problemas emocionales ante cualquier conflicto de su entorno siendo enfocado en interacciones afectivas en su desarrollo personal; permitiendo la aplicación estrategias de juego que va contribuir a la mejora de calidad en interacciones socioemocionales inculcando hábitos sobre la inteligencia emocional desde muy pequeños.

⁸ El presente estudio está dividido en cinco capítulos:

En el Capítulo I Plan de Investigación se enfoca: el problema, planteamiento, justificación, delimitación, problemas, objetivos, hipótesis, variables de investigación, ¹ matriz de operacionalización de variables.

En el Capítulo II Marco Teórico se enfoca: antecedentes, ³⁸ marco teórico – científico, definición de términos básicos.

En el Capítulo III Marco Metodológico se enfoca: ³⁸ población y muestra, unidad de análisis, método, tipo, diseño, técnicas e instrumentos, validez y confiabilidad, ⁴² técnicas de análisis de datos, validación y confiabilidad.

En el Capítulo IV Resultados y discusión ⁸ se enfoca: los resultados de la investigación.

En el Capítulo V Conclusiones y recomendaciones se enfoca: las conclusiones y recomendaciones de la investigación, referencias bibliográficas, anexos.

GENERALIDADES

- **Título del Trabajo de Investigación:**

Estrategias de Juego ² para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños de 4 Años de la I.E.I. Villa El Golf Arequipa 2021.

- **Autoras:** Yanet Erika Valdez Kana

Adriana Evelyn Valeriano Parizaca

- **Asesor:** Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

- **Línea de investigación:** ⁵

Desarrollar inteligencia emocional en los niños de 4 años.

- **Localidad/ institución donde se realizará el trabajo de investigación:**

La Institución Educativa Inicial Villa El Golf Arequipa.

- **Duración:** ¹ 1 año.

CAPITULO I

PLAN DE INVESTIGACIÓN

1.1. Plan de Investigación

1.1.1. El problema de investigación

⁶⁰ ¿Cuál es la incidencia de las estrategias de juego en la inteligencia emocional en los niños de ¹ 4 años de la Institución Educativa Inicial Villa el Golf, Arequipa 2021?

1.1.2. Planteamiento del problema

A nivel mundial España ³² (2013) el problema de la inteligencia emocional, como forma de mejorar el desarrollo socioemocional de los pequeños, se ha incentivado la manera de obtener nuevos estudios en el área de la educación. Milagros Trigoso Rubio en su investigación ²⁷ Inteligencia Emocional en Jóvenes y Adolescentes Españoles y Peruanos. (Universidad de León).

En América Latina Colombia (2015), también sucede problemas de inteligencia emocional, se ha analizado que los pequeños carecen de control y autocontrol sobre las emociones, en otras palabras, demuestra que los niños necesitan observar de cerca su propio mundo interior para incrementar su habilidad de autorregularse con las emociones. Quizás en cualquier jardín niños de la misma edad puedan observar la situación anterior, los adultos piensan que es un fenómeno normal, porque se dice que los niños de esta edad no conocen bien su comportamiento. No obstante el desarrollo de las emociones pueden crear un ambiente propicio para tener una buena enseñanza, por lo que se requiere un buen entrenamiento emocional. Leyda Mary Rodríguez Macuna en su investigación de Inteligencia Emocional (61 Universidad Pedagógica y Tecnológica de la Facultad de Ciencias de la Educación).

En el Perú, especialmente en la región Lima (2019), se han visto casos como de inteligencia emocional, demostrándose en los recientes tiempos el 77,5% de los infantes tienen un grado elevado de inteligencia emocional, según los resultados obtenidos en la I. E. (7 “San Valentín” San Juan de Lurigancho realizado por Andrea Stefani Rosas Huapaya en su estudio nivel de inteligencia emocional (Universidad Cesar Vallejo).

(92 En el Perú, especialmente en la región de Arequipa (2018), se han visto casos como mejorar (6 los niveles de inteligencia emocional en (1 niños de 4 años, en la I.E.I. Virgen del Carmen Arequipa, frente a los problemas sobre la inteligencia emocional, se dio opción a través de tácticas metodológicas; se determinó la eficiencia (67 de la ejecución de los juegos expresivos para elevar el grado de inteligencia emocional; mediante el diseño (26 cuasi experimental ya que solo se manipula la variable independiente, lo que nos permitirá

modificar, profundizar, ampliar y aplicar nuevas acciones, según la investigación de Maritza Ines Sanchez Aburto(Universidad San Pedro).

En el lugar elegido para el estudio, ¹ la Institución Educativa Inicial Villa el Golf se ha visto problemas ⁴⁰ de debilidades sobre la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 años del nivel inicial, que afecta su bienestar.

¹ Entre las diferentes causas que pueden estar originando este problema detectado las siguientes se frustran ante las actividades, presenta actitudes negativas hacia su entorno, presenta inseguridad y baja autoestima, pero la más relevante es que el niño no expresa sus emociones.

¹ Los efectos que pueden traer este problema son muchos, entre las que hemos detectado están que se frustra, dejando de lado sus actividades asignadas, busca la ayuda de la docente constantemente, se aísla de su entorno; pero sobre todo anula sus sentimientos así evitando demostrar sus sentimientos hacia sus compañeros.

Por ello, la presente investigación pretende, identificar las deficiencias en el momento de la interacción con sus compañeros, para generar un ambiente cálido y puedan ajustar sus emociones de acuerdo al ambiente en el que se encuentran frente al problema de manejo de la inteligencia emocional a través ⁴⁴ de la aplicación de estrategias de juego para desarrollar la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf.

⁶⁹ 1.1.3. Justificación de la investigación

La justificación del presente estudio está enmarcada ³² en: Las estrategias de juego que aplica la docente para ayudar en la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021.

Suscitándose problemas de conducta entre los niños que conlleva a que se aislen de sus compañeros, teniendo actitudes negativas hacia ellos si esta situación repercutiría con el tiempo ya que no se desarrollaría como persona sociable.

Siendo viable la presente investigación ya que ayudara a tratar situaciones relacionadas con la inteligencia emocional en los pequeños, estando dicha investigación disponible como antecedentes de apoyo para las siguientes investigaciones.

El proyecto está enfocado en la niñez ya que es una etapa vulnerable para que susciten problemas sobre la inteligencia emocional, a la vez puede ser tratado y así reconozcan y gestionen sus emociones ante cualquier conflicto de su entorno siendo enfocado en interacciones afectivas en su desarrollo personal.

Permitiendo la aplicación estrategias de juego en la inteligencia emocional de los infantes para contribuir en la mejora de calidad en las interacciones socioemocionales, inculcándoles hábitos sobre la inteligencia emocional desde muy pequeños.

Teniendo como beneficio personal la satisfacción de poder ayudar a niños que tienen problemas de inteligencia emocional, a la vez siendo el beneficio profesional ⁵ la aplicación del juego como estrategia en la regulación de sus emociones, de manera asertiva ante las diversas situaciones de su contexto.

¹ 1.1.4. Delimitación

- El tema: Estrategias de juego en la inteligencia emocional
- Problemática: Proyectar estrategias de juego para desarrollar ²⁰ la inteligencia emocional en los niños. /Mejorar los niveles de inteligencia emocional en niños.
- Población de estudio: Niños de 4 años.

- ¹ Lugar de estudio: Arequipa -Arequipa.
- Año de estudio: 2021
- Duración de la investigación: 1 año.

1.1.5. Problemas de la investigación

- ¿En qué medida influyen las estrategias del juego en relación a ² la inteligencia emocional en la dimensión intrapersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021?

- ¿En qué medida influyen las estrategias del juego en relación a ² la inteligencia emocional en la dimensión interpersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021?

³⁷ 1.1.6. Objetivos de la investigación

Objetivo General

Establecer ⁴ la influencia de las estrategias de juego en la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021.

Objetivos Específicos

- Determinar la influencia de las estrategias del juego en relación a ² la inteligencia emocional en la dimensión intrapersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021

- Determinar la influencia de las estrategias del juego en relación a ² la inteligencia emocional en la dimensión interpersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, ¹ Arequipa 2021

1.1.7. Hipótesis de la investigación

Hipótesis General

A mayor ausencia de estrategias de juego. Menor desarrollo de la ⁴ inteligencia emocional tiene los niños de 4 años en la I.E.I. Villa el Golf Arequipa 2021.

Hipótesis Específicas

- Las estrategias del juego podrían influir significativamente en la ² inteligencia emocional en la dimensión intrapersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021

- Las estrategias del juego podrían influir significativamente en la ² inteligencia emocional en la dimensión interpersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021

¹ 1.1.8. Variables de investigación

- Variable 1

Inteligencia emocional

- Variable 2

Estrategia de juego

1.1.9. Matriz de Operacionalización de Variables

1 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

PROBLEMA ²	VARIABLES	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cómo incide la inteligencia emocional en las estrategias de juego en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021?	Inteligencia Emocional	Es la habilidad para vincularnos con uno mismo y nuestro entorno, ya que con esta habilidad vamos a poder saber, entender y reconocer los sentimientos, manejando y controlando las diversas emociones que existen. Según RAE(2011)	Intrapersonal Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Presta atención al momento de recibir indicaciones. - Regula sus emociones ante situaciones conflictivas. - Reconoce sus emociones, mencionando lo siente. - Muestra interés por sus emociones y sentimientos. - Opina que todas las emociones son importantes. - Realiza el juego de roles ¹⁷ casa. - Busca soluciones viables de forma grupal frente a las situaciones educativas que se le presenta. - Participa activamente en actividades grupales. - Realiza actividades grupales de manera organizada. - Respeta los acuerdos tomados grupalmente. - Interactúa con sus pares de manera positiva. - Escucha las ideas de sus compañeros de aula.
	91 El juego como estrategia	El juego como una táctica de enseñanza nos va a permitir que los pequeños vayan innovando nuevos conocimientos mediante la exploración y la experimentación. Del Real(2017).	Creatividad Participación. Cooperación	<ul style="list-style-type: none"> - Crea actividades motoras nuevas mediante el juego. - Realiza los juegos elaborados por la docente. - Construye la capacidad lúdica mediante los juegos. - Participa activamente de los juegos con sus compañeros de aula. - Muestra sus emociones mediante el juego. - Expresa corporalmente sus movimientos en situaciones de juego. - Exterioriza sus emociones mediante el juego. - Crea vínculos afectivos mediante el juego

¹ CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Antecedentes de la investigación

Antecedentes Internacionales

Ramírez y Torres¹² en su tesis “La Inteligencia Emocional dentro del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en niños y niñas de Quinto grado del Liceo Cristiano la Vid Bogotá Colombia” cuyo objetivo es Identificar una estrategia didáctica que permita fortalecer procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de la Inteligencia Emocional en niños, la metodología aplicada fue investigación-acción, la población que se tuvo para este estudio fueron 6 niños siendo este el 100%, el liceo se basa en una educación semi personalizada, los resultados evidenciaron que el desarrollo infantil se encuentra muy ligado a las emociones; la falta de seguridad, el abandono, el rechazo, la falta de comunicación en casa; son factores que influyen y obstaculizan el aprendizaje²⁹ en los niños. Confirmándose que la Inteligencia Emocional⁹⁴ tiene un vínculo con el aprendizaje.

¹¹ Blacio y Cárdenas (2019) en su tesis “El desarrollo socioafectivo como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en los niños de 2 a 3 años-Ecuador”, cuyo objetivo ¹⁹ determinar la capacidad socio afectivo como estrategia de fortalecimiento de la inteligencia emocional mediante el análisis de acciones pedagógico para mantener una sana convivencia con sus padres, la metodología de la ¹⁹ investigación es inductiva-deductiva; nuestra población fueron los niños de 2 a 3 años; como resultados encontramos que cuando se utilizan los juegos lúdicos inadecuadamente genera que en los niños no se incentive la inteligencia emocional, desarrollando problemas socio afectivos; lo que conlleva a que haya un alto porcentaje de niños que no tienen un buen desarrollo socio afectivo.

⁴ Marín (2017) en su tesis “El desarrollo de la inteligencia emocional y las relaciones interpersonales de los niños de 4 y 5 años Jardín Infantil de Bogotá-Colombia”, con el objetivo de ²⁹ diseñar acciones pedagógicas que contribuyan con el desarrollo de la inteligencia emocional y las relaciones interpersonal de los niños de 4 y 5 años, ⁶ la metodología fue de ⁴⁷ enfoque cualitativo, nuestra población para ⁴⁷ este estudio corresponde a 22 niños; y teniendo como muestra a 14 niños, los resultados muestran que el 100% de los pequeños siempre acatan las órdenes de la profesora; es por eso que la mayoría de profesoras concuerdan en que los niños siempre aceptan las indicaciones que se les imparte.

¹⁴ Obando (2018) en su tesis “El juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia emocional Leticia- Colombia”, cuyo ¹⁴ objetivo general es ¹⁴ desarrollar la Inteligencia Emocional a través del juego dramático, para potenciar las habilidades intrapersonales e interpersonales, la metodología aplicada fue “del tipo Acción-Participativa o investigación acción”; la población para estudio fue de 113 niños, la muestra fue de 29 niños, los resultados obtenidos al ejecutar los talleres fueron de que el juego dramático es

una herramienta eficiente en la búsqueda de opciones a los diversos problemas de socialización e interpersonales permitiendo que los niños sean partícipes de diversas actividades culturales, sociales, familiares entre otras ya que el juego va a posibilitar que el niño se desarrolle en un entorno óptimo.

¹² Carrillo(2016) en la tesis “La inteligencia emocional en la adaptación escolar en los estudiantes Tungurahua- Ecuador” cuyo ²⁷ objetivo general es determinar la incidencia de la Inteligencia Emocional en la Adaptación Escolar en los estudiantes, la metodología aplicada se basa en el paradigma ⁵ cualitativo, ⁵ cuantitativo, la población para este estudio fue de 197 ⁵ estudiantes 8 docentes y una muestra de 130 niños, con los resultados obtenidos vemos que el 46% ⁷⁸ participa activamente en las actividades que se realizan en clase, el 31%, no participa activamente y el 23% a veces participa activamente, el 100% de las maestras piensan que tener grado elevado de inteligencia emocional se apoya en la adaptación y adecuación escolar.

Antecedentes Nacionales

⁵ Hinostroza (2018) en su tesis “El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años Ayacucho-Perú”, cuyo ³³ objetivo es trabajar la inteligencia emocional a través del modelo de Mayer y Salovey con niños/as de educación infantil para facilitar la comprensión de las emociones, la metodología aplicada fue de tipo cuantitativa y observacional, fue desarrollada con un nivel descriptivo, el diseño ⁵ fue no experimental, la población fue el CEIP, la muestra fue de 40 alumnos, 3 docentes y 32 padres de familia, los resultados obtenidos vemos que el 66.6% de las maestras están de acuerdo en ¹ utilizar el juego como una herramienta estratégica en los niños y el 63% de los padres apoyan en los juegos a sus hijos.

Sánchez (2020) en su tesis “Nivel de Inteligencia Emocional en Niños de 5 Años de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea, Trujillo”, cuyo objetivo general es determinar el nivel de inteligencia emocional de los niños de 5 años, la metodología fue de tipo cuantitativo, no experimental; la población estuvo conformada por los niños de 5 años, en los resultados vemos que más 50% de los niños de 5 años del aula bondad se sitúan en un grado alto permitiéndoles desarrollar favorablemente su capacidad emocional.

Abanto y Romero (2020) en su tesis “Nivel de inteligencia emocional en los niños de 5 años de la I.E. N° 209, Trujillo”, cuyo objetivo general es determinar el nivel de Inteligencia Emocional en el que se encuentran los niños de 5 años, la metodología aplicada es de tipo no experimental, cuantitativa. La población fue de 149 niños, la muestra fue de 30 niños, en los resultados vemos que el 63% de los estudiantes poseen un elevado grado I.E. mientras que el 37% de los estudiantes poseen grado medio de I.E. concluyendo que las tácticas de aprendizaje son aplicables ya que los estudiantes tuvieron puntuaciones medias y elevadas.

Maza (2016) en su tesis “Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N°1563 Nuevo Chimbote”, cuyo objetivo es demostrar el grado de significatividad de la aplicación del programa de juegos tradicionales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños de 5 años, la metodología aplicada fue experimental, la población estuvo conformada por 40 alumnos de 5 años, los resultados obtenidos evidenciaron que la realización del programa de juegos tradicionales tiene una influencia considerablemente en el incremento de la Inteligencia Emocional de los alumnos obteniendo un 95% de Nivel de confianza; significando que los niños se encuentran en un grado elevado.

Chávez y Saavedra (2018) en su tesis “Programa soy feliz de juegos didácticos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de tres años de una I.E.P. Trujillo”, cuyo objetivo es determinar que el programa Soy feliz de juegos didácticos desarrolla la Inteligencia Emocional en niños de 3 años, la metodología aplicada fue experimental, la población fue de 155 alumnos, la muestra estuvo formada por 50 alumnos, en los resultados vemos que la mayoría de los alumnos de 3 años del conjunto experimental desarrollaron notablemente su inteligencia emocional con el programa de juegos didácticos.

Antecedentes Locales

Paredes (2018) en su tesis “Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la I.E.P. Abraham Lincoln International Arequipa” cuyo objetivo general es determinar la efectividad de la aplicación de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años, la metodología aplicada tuvo un enfoque cuantitativo, pre experimental; la población fue de un total de 30 niños, con muestra de 15 niños, en los resultados obtenidos evidenciaron que en un inicio la gran parte de niños se ubicaban en un grado bajo de inteligencia emocional, después de ejecutar los talleres los niños mostraron una mejora significativa ya que más niños se ubicaban en grado moderado de inteligencia emocional, al comparar los resultados vemos que los talleres de juegos tradicionales mejoran el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños.

Jiménez y Jiménez (2020) en su tesis “Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar la inteligencia emocional en niños de 5 años de la I.E. Gilberto Ochoa Galdos, Arequipa” cuyo objetivo general es demostrar que el taller de juegos dramáticos mejora la inteligencia emocional en niños de 5 años, la metodología aplicada fue tipo experimental,

nivel aplicativo, la población fue de 20 niños, en los resultados obtenidos vemos que el taller de juegos dramáticos ayuda a mejorar los grados de inteligencia emocional en los niños demostrando la eficacia de la aplicación del taller.

Jiménez y Turpo (2020) en su tesis “La inteligencia emocional y la creatividad en niños de 4 y 5 años en la I.E.P. Inca Garcilaso de la Vega Mariano Melgar-Arequipa” cuyo objetivo es determinar la relación que existe la inteligencia emocional y la creatividad en niños de 4 y 5 años, la metodología aplicada fue cuantitativo, no experimental; la población fueron los alumnos de 4 y 5 años, la muestra fueron 14 niños, como resultados vemos que se determinó que la inteligencia emocional se vincula notablemente con la creatividad en los niños, hallando una correlación optima entre las variables.

Canaza (2018) en su tesis “La inteligencia emocional y la atención de los estudiantes del 1er grado Secundaria de la I.E. Padre Pérez de Guereñu Paucarpata - Arequipa ” cuyo objetivo general es determinar la relación que existe entre la inteligencia emocional y la atención en los estudiantes, la metodología aplicada fue el método científico, aplicado correlacional, la población fueron 50 alumnos, los resultados evidenciaron que no hay una relación positiva entre la inteligencia emocional y la atención en los alumnos, como una opción de solución los profesores proponen dar diversas sugerencias para poder mejorar en la inteligencia emocional y la atención en los alumnos.

Chapi y Mamani (2020) en su tesis “Inteligencia emocional y rendimiento escolar en los estudiantes de primaria de la I.E. San Maximiliano Maria Kolbe Cerro Colorado, Arequipa ” cuyo objetivo general es determinar la relación que hay entre la Inteligencia Emocional y el Rendimiento Escolar en los estudiantes, la metodología aplicada fue de enfoque cuantitativo, aplicada y el tipo de investigación descriptivo – correlacional, la

población fue formada por 68 estudiantes, los resultados obtenidos vemos que hay una correlación positiva entre las dimensiones de la Inteligencia Emocional con el Rendimiento Escolar aceptando la hipótesis general planteada en el presente estudio.

2.2.2. Marco teórico- científico

Inteligencia emocional

Concepto de Inteligencia

La inteligencia puede interpretarse de distintas formas, por ejemplo: la habilidad de comprender, tener autoconciencia, aprendizaje, conocimiento emocional, razonamiento, planificación, creatividad, pensamiento crítico y poder resolver problemas. De forma más general, la podemos definir como la habilidad de darse cuenta o deducir información, y guardarla para poder usarla cuando necesitemos adaptarnos a nuestro entorno. Mayormente la ciencia estudia más el intelecto de las personas ya que dependiendo de la edad la inteligencia evoluciona y se transforma. La escala de inteligencia es distinta para los niños, jóvenes y adultos por ejemplo a más edad podemos ver un deterioro en las escalas cognitivas de la persona.

Concepto de Emocional

Si los sentimientos están visibles y expuestos podemos clasificar a una persona o circunstancia como emocional como alguien emocional. Debemos tener claro que las emociones son fenómenos físicos o psíquicos; por lo que son circunstancias que no siempre podremos manejar y solo se pueden medir de forma voluntaria por los individuos, lo que lleva a que se generen personalidades en las que la parte emocional impone más influencia

sobre la parte racional del comportamiento de un individuo. El origen de la palabra emoción viene del latín y significa ‘llevar a la acción’ o ‘llevar a cabo una acción’ por lo que podemos decir que la emoción es una respuesta psicológica y biológica de un individuo a una determinada circunstancia que aplica cierta influencia en su conducta. Las emociones generadas por el cerebro se pueden hacer notar a través de distintos gestos como una sonrisa, fruncir el ceño o llorar dependiendo de la emoción que se sienta, también se puede expresar por la manera de proceder y de las expresiones

Concepto Inteligencia Emocional

63

De acuerdo con Goleman (1995) nos dice que la inteligencia emocional es el grupo de habilidades, actitudes entre otras, las cuales van a establecer el comportamiento de las personas, de su manera de ser, su afectividad, hacia otras personas y de nosotros mismos, empleando las conexiones interpersonales que existen. (p. 34).

La inteligencia emocional nos va a ayudar a tener un desarrollo emocional óptimo mejorando las relaciones entre las personas de su entorno.

8

El principio de la inteligencia emocional fue expuesto por el psicólogo Edward Thorndike quien usa el término inteligencia social (1920), y la determina como: “La capacidad para entender y guiar a las personas a tener un comportamiento con las personas,

Hay dos modelos de inteligencias una es la capacidad de manipular ideas u opiniones (inteligencia abstracta) y otra es la capacidad de darse cuenta y manipular elementos (inteligencia mecánica). Lograr entender la inteligencia emocional de los pequeños eso nos ayudará a entender el porque de sus ideas y la razón de sus emociones.

83

Definición según los autores sobre la Inteligencia Emocional:

- Según Gardner (1993), “Es el potencial biopsicológico para entender la información que puede originarse en el entorno cultural y así poder solucionar las dificultades” (p.301).
- De acuerdo con Mayer y Cobb (2000) es entendida como la capacidad para ver el aspecto emocional de los individuos y las diversas maneras de entender las emociones.
- Según Marineaud y Elgehart (1996) nos dice que es la habilidad con la que manejamos nuestra manera de ser, nuestras emociones, sentimientos, nuestra forma de entender y la manera de como afrontamos diversas dificultades que se nos presenten. (p. 48).
- De acuerdo a Cooper y Sawaf (1999), es la habilidad para comprender, entender como son las emociones de las personas ya que son el origen de la vitalidad y la conexión de su estado emocional. (p. 24).
- Reuven Bar On (1997), nos dice que es el grupo de habilidades, destrezas no cognitivas las cuales influyen en las personas en el entorno que se encuentran.
- Según Mayer & Salovey (1997), “La inteligencia emocional es la destreza de darse cuenta y autorregular las emociones, flexibilizar la manera de pensar impulsando el desarrollo del conocimiento emocional.

20

Tipos de inteligencia

- **Inteligencia lingüística:** Es la capacidad de tener control del lenguaje, tanto del lenguaje oral como de la habilidad de escribir, estas habilidades tienen una fuerte conexión con el proceso comunicativo, podemos decir que los seres humanos tienen gran inteligencia lingüística si saben el orden y significado de las palabras, el ritmo, los sonidos etc.

- **Inteligencia lógico-matemática:** Es la habilidad de comprender las conexiones lógicas entre los símbolos o hechos, para resolver problemas matemáticos necesitamos tener la capacidad de pensar de manera lógica. Según el psicólogo Jean Piaget nos dice que es la técnica para solucionar las dificultades matemáticas que se le muestran a las personas resolviendo los inconvenientes lógico matemáticos.

- **Inteligencia espacial:** Los seres humanos tienen la habilidad de observar el mundo y darse cuenta de todo lo que lo rodea y verlo desde distintas perspectivas, además es capaz de crear imágenes en su mente para poder dar la solución de un problema.

- **Inteligencia musical:** Las individuos que tienen esta inteligencia poseen la habilidad de crear composiciones musicales, estas personas tienen gran predilección por la música, los sonidos el ritmo y la armonía, son muy inteligentes y hábiles en el área musical por ende tocan instrumentos y componen con mucha simplicidad fragmentos musicales.

- **Inteligencia corporal y cinestésica:** Las personas que tienen esta habilidad son capaces de usar su cuerpo para mostrar sus emociones, un ejemplo de ello son los bailarines que usan su cuerpo como herramienta de expresión.

- **Inteligencia intrapersonal:** Estas personas tienen una alta capacidad de comprenderse a sí mismos, son capaces de entender el porqué de sus emociones o sus sentimientos ya que son expertos en acceder a sus sentimientos y su bienestar emocional.

- **Inteligencia interpersonal:** Estas personas son capaces de aplicar su inteligencia al momento que necesitan relacionarse con otras personas para que sea una comunicación eficiente, suelen entender las emociones de los demás, y empatizar con ellos. Los docentes o actores suelen poseer este tipo de inteligencia.

- **Inteligencia emocional:** Según Goleman (1995) nos dice que la inteligencia emocional abarca de manera conjunta tanto la inteligencia interpersonal e intrapersonal, las cuales comprenden la empatía, automotivación, control de sus estados de ánimo, control de su manera de comportarse y su manera de socializar.

- **Inteligencia naturalista:** Estas personas tienen gran capacidad de mostrar sensibilidad al mundo natural. Son capaces de entender el medio ambiente, así como de clasificarlo, distinguirlo u ordenarlo.

- **Inteligencia existencial:** Estas personas poseen una gran inteligencia, suelen meditar y reflexionar sobre su existencia, los pensamientos más comunes de esta clase de individuos suelen centrarse en el sentido de la vida o en el porqué de la muerte.

- **Inteligencia creativa:** Existen personas que poseen la habilidad de adaptarse a su entorno laboral sin tener muchas dificultades, pero una persona con gran inteligencia creativa suele tener a su mente creando ideas o posibilidades nuevas frecuentemente, podemos decir que están con un pie delante del resto ya que constantemente quieren innovar y salir de su zona de comfort.

- **Inteligencia colaborativa:** Estas personas tienen la habilidad de escoger la mejor opción para llegar a una meta y más si está trabajando en equipo, es un tipo de inteligencia que hoy en día utilizan mucho las empresas para trabajar en equipo ya que da grandes resultados.

8

Características de la inteligencia emocional

Según Goleman (1998), describe las particularidades de la inteligencia emocional como; **Independencia** en la cual un individuo da ideas y contribuciones únicas para un buen

desempeño en su trabajo, luego tenemos Interdependencia donde las personas tienen cierta dependencia de los demás, otra de las características es la Jerarquización donde las habilidades que nos brinda la inteligencia emocional se acentúan entre sí, también tenemos la Necesidad pero no suficiencia que nos indica que tener las habilidades o capacidades no aseguran que estas puedan desarrollarse. Y por último las características Genéricas que se pueden ejecutar en las diversas carreras que ejercen las personas utilizando diversas competencias. (Zambrano, 2011).

8

Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños

a) En la infancia: Según Goleman (1996), “Se encontró que los infantes tienen la habilidad de sentir una forma de aflicción con empatía, podemos decir que la inteligencia emocional se traspa de los progenitores a sus herederos, mediante la búsqueda de distintas investigaciones sobre el tema se ha llegado a la conclusión que los pequeños tienen la destreza de percibir la manera como se encuentran las personas mayores, demostrando que la afectividad está vinculada al desarrollo de la socialización del pequeño.

b) En el contexto familiar: Es importante la identidad en la que el niño ya que asimila varias costumbres, los padres son fundamentales ya que los niños se identifican con ellos porque el entorno familiar es primordial en el aprendizaje emocional mediante el crecimiento de experiencias donde el niño va a desarrollar su personalidad. Los padres son un modelo que los niños van a imitar y ellos van a empezar a trabajar y reforzar la inteligencia emocional de sus pequeños y lograr que estos puedan desarrollar y obtener esos hábitos todo se encierra en una expresión: “Tenga un trato amable con sus hijos como le agradecería que lo traten otras personas” (Elías; Tobías & Friedlander 2000).

Según Rodríguez (2014) nos dice que existen 5 principios como: Respetar los sentimientos de otras personas, debemos ser empáticos y aceptar las diversas maneras de pensar, debemos regular positivamente la manera de comportarnos y como manejemos nuestras emociones impulsivas, planificar diversas metas que queremos alcanzar y debemos saber manejar la conexión con las demás personas.

De esta manera también existen los 5 componentes primordiales ⁸ de la inteligencia emocional como: “Autoconocimiento emocional”, “Reconocimiento de emociones ajenas”, “Autocontrol emocional”, “Automotivación” y “Relaciones interpersonales.”

c) En la escuela: de acuerdo con Goleman (1995), el colegio es uno de los pilares primordiales en donde los pequeños van adquiriendo diversos conocimientos, los cuales forman su carácter; es por eso que el colegio debe impartir a sus colegas las técnicas necesarias para que aumenten su inteligencia, sus emociones y su capacidad para resguardarse de distintas inseguridades que existen. Se debe inculcar también en los estudiantes la regulación de sus emociones y el fortalecimiento ¹⁸ de su inteligencia emocional.

El propósito al que se quiere llegar con la inserción de la Inteligencia Emocional en el colegio, son las siguientes.

Según Goleman (1995):

La primera meta es reconocer los casos donde se tenga un bajo desempeño en el área emocional, la segunda meta es conocer cuáles son las emociones y reconocerlas en los demás, la tercera meta es organizar la manera de sentir y su estado emocional, La cuarta meta es graduar y gestionar sus emociones, la quinta meta es incrementar la condescendencia a las frustraciones que se tiene a menudo y por último tener una postura positiva frente a la vida.

El profesor debe llevar este proceso de forma que sea eficaz para el mismo y para los niños, por lo cual es necesario que el docente sea una guía de cómo afrontar las emociones, debe poseer la capacidad de ser empático y poder resolver problemas o conflictos interpersonales de una manera justa y reflexiva.

El maestro debe tener la capacidad de enseñar a los educandos los modelos de afrontamiento emocional convenientes para distintos tipos de situaciones que los alumnos tengan entre sí.

Los colegios deben tener un ambiente emocional positivo para que puedan brindar ayuda tanto en el ámbito personal y también hacer que se incremente la confianza en sí mismos y puedan desenvolverse en el ámbito social.

El estudio de las emociones es un proceso en el cual se estudiará los problemas que a menudo suceden en el contexto escolar y el porqué de las situaciones conflictivas; ya que estos generan un ambiente tenso esto para que el docente tenga una referencia de cómo trabajarlos utilizando las competencias de la inteligencia emocional.

Según Rodríguez (2014): Nos dice que los padres de familia de los futuros estudiantes deben proporcionarles una extensa lista de destrezas y habilidades para que puedan desarrollar su área afectiva emocional inteligente; ya que cuando al niño sus padres le imparten estos conocimientos desde pequeños el niño va a poder lograr tener una buena educación emocional.

Importancia de la ⁵inteligencia emocional

La inteligencia emocional trasciende de usar positivamente las emociones, y guiarlas para lograr tener eficiencia en las actividades que realicemos y ser capaces de tener buenas

relaciones con las demás personas. Para poder tener éxito una persona debe tener una alta inteligencia emocional, ya que las relaciones con uno mismo y con los demás se harán más sencillas ya que los pensamientos y sentimientos estarán en armonía motivando a que mejoren sus habilidades cognitivas y analíticas, de la misma manera refuerzan su intuición lo que les va a ayudar a mejorar sus logros; el intelecto regulariza todas las experiencias y situaciones que se le van a presentar para que pueda hacerles frente con un ánimo positivo y puedan acoplarse a los diversos cambios ya esto va ayudar a buscar la excelencia en lo que realice. (Mijares, 2013).

Como lo indica Mijares (2013), La inteligencia emocional es la habilidad potencial con la que aprendemos ya que es una mezcla de experiencias, conocimientos, entre otros ya que estas capacidades van a tener un manejo de las emociones adecuado.

Por lo que, algunos estudiosos han planteado que la inteligencia emocional da paso a relacionarse con las personas que están en un mismo entorno, además que hace más fácil el trabajo en equipo y ayuda a que se tolere situaciones donde se presenten conflictos, además que ayuda a que se desarrollen los vínculos afectivos, genera empatía con los demás individuos y permite que se mantengan los estados de ánimo positivos.

La inteligencia emocional y las competencias del liderazgo

Para Salvador (2010), la inteligencia emocional tiene influye notablemente en el liderazgo por los siguientes motivos:

- **Conciencia de uno mismo:** Una persona que es líder tiene un alto grado de conciencia emocional, ya que su afectividad tiene una influencia en su labor profesional demostrando como son realmente y no cohiben su manera de sentir.

- **Valoración adecuada de uno mismo:** Una individuo que es líder conoce sus debilidades y fortalezas ya que tienen la habilidad de aceptar cuando se equivoca y sabe salir adelante logrando los objetivos que se propone.
- **Autogestión:** Se distinguen por saber manejar con mucho tino sus sentimientos y emociones, ante una situación de mucho estrés, saben tener paciencia y control.
- **Transparencia:** Se distinguen por saber reconocer sus errores, no le gusta conductas indebidas y pone en práctica sus principios.
- **Adaptabilidad:** Son individuos que se adaptan a distintos contextos siendo capaces de lidiar nuevas situaciones.
- **Logro:** Estas personas tienen elevadas aspiraciones en perfeccionarse de forma continua lo que los incentiva a apoyar a otras personas.
- **Iniciativa:** Se caracterizan por ser personas eficaces, de aceptar nuevos desafíos y ser capaces de empezar un negocio propio aceptando las oportunidades que se le aparecen en el momento.
- **Optimismo:** Se distinguen porque son individuos que saben salir al frente de las diversas situaciones desfavorables que se le presentan.
- **Conciencia social:** Se caracterizan por ser personas con mucha empatía con las personas de entorno.
- **Gestión de las relaciones:** Una persona que es líder incentiva a otras personas a culminar con lo que se proponen y a saber trabajar en equipo, haciéndole frente a los diversos conflictos que se le presenten para así poder obtener un propósito final lo que les va a permitir que sean colaborativos y fomenten la labor en conjunto.

Teorías que sustentan la inteligencia emocional

Las teorías que sustentan la ¹² inteligencia emocional son el modelo mixto y el modelo de habilidad:

1. El modelo mixto: En este tipo se unen ¹² las dimensiones de la personalidad, y la habilidad de automotivación con las capacidades emocionales.”

Donde se ubican las teorías de Goleman y de Reuven Bar On.

a) Las teorías sobre la inteligencia emocional de Goleman: Para Goleman (2008), ¹⁰ la inteligencia emocional se basa en cinco aptitudes básicas, las cuales se fragmentan en personales y sociales. Las personales son donde las personas tienen el manejo de uno mismo y las sociales tienen el dominio de las conexiones con otros individuos y con la colectividad globalmente.

Entre las aptitudes personales constan:

- **Auto-conocimiento:** Es lo que un individuo reconoce y percibe durante su vida y lo utiliza para poder tomar decisiones que sean las más acertadas para si mismo; en esta aptitud podemos encontrar: ²⁴ “la conciencia emocional”, “la autoevaluación precisa” y “confianza en uno mismo”.

- **Autorregulación:** Es el poder de mantener el control de las emociones y llevarlas con sensatez. En esta aptitud encontramos: ¹⁰ “autocontrol, confiabilidad, escrupulosidad, adaptabilidad e innovación.”

- **Motivación:** Esta caracterizada por que se usan ciertos estímulos externos e internos para llegar a una meta propuesta. En esta aptitud encontramos las ansias de triunfar, el optimismo y siempre tener la iniciativa.

¹⁰ Entre las aptitudes sociales constan:

- **Empatía:** Goleman (2008) es la manera de posicionarse en la situación de alguien más dándonos cuenta de sus sentimientos desde su punto de vista abarcando 5 subaptitudes: entender a otras personas, apoyar a otras personas a superarse, encaminar la ayuda a otras personas, tener conciencia política y utilizar la diversidad.

- **Habilidades Sociales:** Se enfoca en el empleo conveniente ¹⁰ de las relaciones interpersonales y guía a las emociones de la forma correcta para influir en los otros individuos con el objetivo de conseguir magníficos puntajes. En estas capacidades sociales hay 8 sub-aptitudes: dialogo, manipulación de disputas, capacidad de mando, facilitador de cambio, influencia, instaurar lazos amicales, participación y contribución, capacidad para trabajar en grupo (Goleman, 1999).

¹² b) **La teoría de la inteligencia emocional de Reuven Bar On:** ⁴ nos dice que la **Inteligencia Emocional** es la destreza de comprender y dirigir las emociones eficazmente en los diversos dominios de la existencia de una persona. Según Abanto et al. (2010) ⁴⁸ la **inteligencia emocional** es un grupo de competencias socioemocionales e individuales para tener la habilidad de acondicionarse y poder hacerle frente a la presión del entorno en el que se encuentra, esta habilidad se basa en conocer sus emociones de forma práctica, sensata, entendiendo y controlando las mismas. Los individuos desarrollan diversas acciones motoras permitiendo que se adecuen sus habilidades en el proceso de aprendizaje.

Este modelo plantea que las inteligencias no agrupadas en el área cognitiva se constituyen en las habilidades de como las personas socializan con otras personas del ambiente en el que se encuentran. Es por eso que desde el punto de vista socioemocional se considera que son partes fundamentales que están en la vida y situaciones cotidianas de las personas. (Reuven Bar On, 2000).

El modelo propuesto por Reuven Bar On está formado por cinco elementos muy específicos que son los siguientes:

- **El componente Intrapersonal:** Une la capacidad de la conciencia, examina el yo interno. Según Ugarriza y Pajares (2005) Esta inteligencia comprende el entendimiento propio y la capacidad de accionar y entender de los otros individuos. Es por eso que las personas deben aceptarse como son ya que tienen un nivel de autoestima adecuado y de esta manera puedan autorregular su manera ser.

- **El componente interpersonal:** Abarca la destreza del manejo de sus emociones de modo resistente, siendo conscientes de la relación que se tiene con otras personas del entorno que lo rodea. ⁸² Ugarriza y Pajares (2005) nos dice que el área interpersonal de una persona muestra sus sentimientos basándose en manifestaciones emocionales, las cuales se comparten en acciones que se realizan de manera cotidiana durante la interacción con otras personas que se encuentran en su entorno, validando su manera de ser ya que muestran su forma de comportarse.

- ⁵ **El componente del estado de ánimo general:** Es la capacidad que tienen los individuos para vivir de manera plena, manifestando situaciones satisfactorias donde expresa sus emociones, su felicidad, demostrando sus sentimientos fácilmente, teniendo su estado de ánimo con mucho optimismo, buscando siempre actividades de esparcimiento donde pueda interactuar con otros individuos de su entorno. (Juliao, 2010).

2. Modelos de habilidad: Se encamina al desarrollo emocional de la investigación aprendiendo las habilidades ¹⁰ con dicho desarrollo.

Según Fragoso, (2015), el cual hace referencia Salovey y Mayer, nos dice que el tipo de habilidad de la inteligencia abarca: Percepción, emoción, comprensión y regulación.

- **Percepción:** Es la destreza para descubrir las emociones de otras personas y de uno mismo en diversos momentos de la vida, demostrando las variadas emociones que manifiestan las personas.
- **Emoción:** Manifiesta la manera de pensar y comprender las emociones de las personas las cuales ayudan a que se enfrenten a las dificultades de la mejor manera.
- **Comprensión:** Es indagación de las distintas emociones que hay, las cuales se relacionan entre si comprendiendo los diversos estados emocionales de las demás personas.
- **Regulación:** Incentiva el desarrollo del conocimiento y sus emociones ya que es la habilidad para hacerle frente a los diversos estados de ánimo de las personas ya sean buenos o malos momentos, es por eso que debemos regular las emociones.

El juego

Concepto

Según Gastiaburú (2012) ² El juego es una actividad primordial en la vida de los niños, ya que el juego va a ayudar a los pequeños a incrementar su creatividad, imaginación y fantasía en el entorno que se encuentran permitiéndoles convivir con otros pequeños en el sitio que se encuentran desarrollando su señalización.

De esta manera ⁷⁹ el juego ayuda al desarrollo físico, cognitivo y emocional que los pequeños desarrollan con sus compañeros y sus padres, reforzando el lazo de afectividad y mejorando la interacción con las personas su entorno, permitiéndoles crear nuevas experiencias y capacidades.

Los pequeños pasan la mayoría de su tiempo jugando y divirtiéndose, los juegos se van modificando y adaptando de acuerdo a los años de los niños y sobre todo de sus gustos,

debemos precisar que el juego no es solo diversión sino que es un medio de motivar y enseñar a los niños. Por ejemplo, desde que el pequeño cumple los dos años de edad, el niño cambia su tipo de juego ya que puede comunicarse con mayor fluidez y decir lo que le gusta, también posee mayor dominio sobre su cuerpo y puede realizar las actividades que le gustan con mayor libertad (motricidad gruesa y fina), esto ayuda a que tenga nuevas experiencias y pueda conocer amigos que jueguen con él.

Cuando el niño entra a la escuela, el juego pasa a formar parte de esta, y es la mejor manera que tienen los niños de poder expresarse tanto en casa como en la escuela, ya que con los juegos se imita la realidad en la que vive o una realidad que desearían vivir, por ejemplo cuando un niño o niña juega a la pelota puede expresar que desearía vivir como futbolista, el juego ayuda al niño a exteriorizar sus emociones, sentimientos o frustraciones.

Para lograr que el juego sea más ameno, el docente puede hacer uso de materiales como cajas, bloques de plástico, botellas entre otros los cuales deben adaptarse al desarrollo, edad y capacidades del pequeño.

Los padres son los responsables de incentivar y ayudar en las actividades de juego que realice un niño, esto debido a que son una ⁶ **pieza fundamental en el desarrollo de los** pequeños, además **que** estar presente en los momentos de juegos de los niños hace que se cree un fuerte vínculo fraternal de los hijos con sus padres.

Los niños desarrollan diversas habilidades al jugar:

- **Físicas:** Esta habilidad les va a ayudar a realizar diversos ejercicios para mejorar su coordinación motriz, evitando que sufran de subidas de peso y tengan que descansar en la noche de forma placentera.

- **Desarrollo sensorial y mental:** Esta habilidad va a permitirles conocer como son las texturas, tamaños y formas entre otras.
- **Afectivas:** Esta habilidad va a permitirles conocer las emociones que experimenta como la tristeza, la alegría, la sorpresa entre otras.
- **Creatividad e imaginación:** Esta habilidad les va a permitir desarrollar su manera de crear e imaginar durante el juego.
- **Formación de hábitos de cooperación:** Va a socializar con sus pares creando nexos de afectividad y colaboración entre ellos.
- **Conocimiento del cuerpo:** Esta habilidad les va a permitir entender a los niños como es el funcionamiento de su cuerpo humano.

Origen del juego

Según Caillois (1958) el juego es una forma de interactuar y trabajar de forma conjunta con sus compañeros en el ambiente en el que se encuentran.

De acuerdo con Radoff (2010) “Los juegos son una pieza fundamental en la cultura y en la educación porque es una forma de socialización. Los juegos permiten que los niños desarrollen su imaginación y su estado físico. Las particularidades que tienen los juegos son como seguir las reglas que se planten, ser competitivos y sobre todo que se diviertan mientras juegan.

Los juegos tienen una gran importancia en la interacción con las personas que hay en su entorno permitiéndoles que los juegos sean tácticas de aprendizaje. Cuando en la monarquía se realizaban diversos juegos se consideraban como obsequios en su cultura.

Teorías de juego

a. Teoría del excedente energético

Según Spencer (1855) esta teoría nace a partir de que los niños utilizan demasiada energía cuando juegan.

Vuelven a afirmar la tesis de Platón de que los adolescentes no deben mantenerse quietos sino deben jugar, saltar, bailar de forma simultánea con sus amigos; ya que el juego es una forma de gastar las energías sobrantes. Siendo el pensamiento de Herbert Spencer, en el siglo XIX.

b. Teoría del pre ejercicio

Según Gross (1898) “la teoría del pre ejercicio es cuando el infante imita lo que realiza el adulto mientras juega. De acuerdo con los autores de esta corriente, el juego tiene un principio en la educación de los pequeños para que cuando sean grandes puedan afrontar diversos inconvenientes que se le presentan en la vida. También nos dice que el juego ayuda al crecimiento de diversas funciones que son primordiales para cuando el pequeño llegue a su adultez. Reforzando como individuo las funciones ³⁹ básicas para el niño cuando se convierta en adulto, pueda autoafirmarse como persona.

c. Teoría de la recapitulación

Según Stanley Hall (1904) pedagogo y psicólogo estadounidense Nos dice que los infantes prefieren jugar de manera continua evitando cumplir con las actividades que se encomiendan: como comer a sus horas, realizar sus obligaciones entre otros; ya que cuando sean adultos no van a ser capaces de realizar lo que se le pide.

Hall (1904), nos dice que el juego es una actividad que persiste con el pasar de los años el cual es pasado de una generación a otra, permitiendo que el juego tenga una evolución de manera constante.

d. Teoría de la relajación

Según Buytendijk (1923) nos indica que el juego da satisfacciones al jugar recompensando a los pequeños por realizar esta actividad.

e. Teorías fisiológicas

Esta teoría ve el juego como una necesidad importante la cual viene incorporada biológicamente en el niño ya sea en poca o mucha ganas de jugar. También conocemos 2 modelos a seguir los cuales se diferencian como:

- Según Schiller nos dice que los pequeños en la hora de recreo ejercitan su cuerpo realizando diversos movimientos cuando juegan placenteramente.
- Según Moritz Lazarus nos dice que los pequeños luego de jugar necesitan tener un descanso para recargar energías.

f. Teorías de la autoexpresión

Estas teorías nos dicen que el juego es elemental en su desarrollo porque representa la realización de diversas actividades sociales para los niños. Manson y Mitchel justifican esta teoría, diciendo que el juego es una vía para expresar y mostrar ante otras personas su identidad.

g. Teorías psicoanalíticas

Según los escritos de Freud, expresa que el juego es un estado en el que libera las emociones contenidas para que puedan desenvolverse con libertad, mediante el juego muestran sus diversos impulsos que tiene.

Para Sigmund Freud, mediante el juego el infante logra tener el control del momento, el juego desarrolla dos procesos: vivir experiencias propias y liberar sus deseos contenidos. El juego es el medio a través del cual se logra dominar los momentos de angustia por los que paso.

Donald Winnicott tiene otra opinión diferente ya el juego en una opción que se encuentra en medio relacionándola con la subjetividad y la interacción con otras personas; constituyendo un área primordial en su niñez la cual va a repercutir en su adultez.

h. Teorías antropológicas, culturales y sociales

Lev Vygotsky manifiesta que el juego emerge de frustración que tiene el infante por el ambiente en el que vive y por su estatus social, si vive en estatua con diversas necesidades que necesita, vemos que el juego se utiliza de manera educacional y no solo como un medio para querer que se cumplan sus deseos reprimidos.

i. Teoría cognitiva

Según Jean Piaget el juego funciona consolidando el área intelectual del individuo mientras va adquiriendo nuevos conocimientos. El pequeño empieza a jugar desarrollando cada una de las fases que abarca el juego convirtiéndose en un instrumento para entender su funcionalidad. Opinando también sobre esta idea que defiende Jerome Bruner, ya que para él, el juego nos sirve para su desarrollo como un conducto.

j. Teoría ecológica

Urie Bronfenbrenner nos dice que el juego está direccionado por varios canales que se encuentran alrededor del pequeño; haciendo que se relacione con las diversas maneras de juegos que hay. El origen del juego según varias teorías se basa en el espacio en el que se desarrollan en diversas actividades que se realizan cuando juega manifestando sensaciones

de libertad; esta forma lúdica les permite expresarse libremente y exteriorizando sus afectos y emociones muy profundas.

También existe actualmente una tendencia a utilizar el juego como una opción para liberar tensiones permitiendo que se desarrollen diversas actividades liberadoras al practicar y ejercitar el juego.

5 **El juego como estrategia**

El juego es uno de los métodos más eficientes para desarrollar el aprendizaje, podemos asegurar que es el primer método de la lista ya que si aplicamos el juego para enseñar lograremos que el niño se divierta aprendiendo y no le resulte aburrido por la pauta de enseñanza-aprendizaje.

El juego es una opción en la dejamos que los pequeños adquieran nuevos conocimientos, ya que esta estrategia lúdica va a permitir que retengan el aprendizaje adquirido, el cual seguirá siendo utilizado por su papas y docentes.

Hay veces que las personas mayores no nos ponemos a pensar que debemos incluir el **88**
juego como una estrategia de aprendizaje en su vida cotidiana.

Al permitir que los infantes jueguen se les va a despertar el interés por su imaginación, creatividad entre otras siendo capaces de indagar en el ambiente que se encuentra o en otros.

La evolución del juego como una herramienta de enseñanza ayuda a que los pequeños puedan crear conocimientos innatos de ellos mediante la exploración y la experimentación.

Los pequeños no precisan que nadie les enseñe las técnicas de un juego o sus beneficios, ya que el juego es una manera natural de adquirir nuevos conocimientos y por ende debe ser una acción natural y no forzada. Los adultos deben utilizar esos momentos para guiar el

juego hacia un objetivo en concreto, por ejemplo si se desea que el niño aprenda a sumar se puede aplicar un juego de aplicar cierta cantidad de bloques así el niño aprenda jugando y no se tornará aburrido, si se realizan este tipo de acciones continuamente el niño podrá retenerlo en su memoria permanentemente.

El aprendizaje debe despertar en la memoria del pequeño sus ganas de seguir aprendiendo es por eso que el juego va a ayudar a que el aprendizaje sea entretenido.

77

Tipos de juegos según la edad del niño

Hay diversos modelos de juegos donde los pequeños juegan libremente dependiendo de su edad, capacidad y nivel que se encuentre cada uno de la manea siguiente:

- **0 a 2 años:** A esta edad el pequeño realiza el juego solitario como el de lanzar pelotas, utilizar diversos juguetes sin la necesidad de socializar con su entorno.

72

- **2 a 3 años:** A esta edad el pequeño realiza el juego paralelo donde le gusta estar rodeado de sus pares pero no necesariamente socializando con sus compañeros.

- **3 a 4 años:** A esta edad el pequeño realiza el juego asociativo donde socializa con sus pares a medias jugando juntos o separados.

- **4 a 5 años:** A esta edad el pequeño realiza el juego cooperativo socializando completa y organizadamente con sus pares buscando un fin común.

A medida que el pequeño crece, el juego se va volviendo más complejo ya que los propios niños establecen reglas, crean estructuras y siguen patrones para jugar todo para llegar a un objetivo en común propio de la edad que es divertirse. El juego posee ciertas ventajas las cuales son: apresurar los procedimientos de enseñanza, edificar la habilidad

creativa y lúdica, promover su imaginación y fantasía, fomentar la unión de los pequeños y permitir la interacción del pequeño.

Tipos de juegos

a. Juego sensomotor: Según Arteaga (s.f.) Es cuando el infante logra tener el manejo de sus movimientos, coordinación de sus gestos y su percepción con los mismos resultados, siendo para ellos el juego una repetición constante de diversos movimientos y desplazamientos.

b. Juego simbólico o representativo: Empieza desde 2 hasta 6 años donde el infante tiene la habilidad recordar experiencias, acontecimientos, símbolos etc.

c. Juegos cognitivos: Estos juegos se basan en seguir las reglas como el juego tablero y fichas ya que en este juego se hace uso del razonamiento, lógica y entendimiento de las habilidades del intelecto.

d. Juegos emocionales: estos juegos apoyan a la habilidad de poder entender sentimientos de otras personas y mostrar los propios, a la vez ayuda a calificar sus estados emocionales y contar sus experiencias.

e. Juegos psicomotores: “Ayudan a la habilidad de integrar capacidades motoras, auditivas o visuales, de forma general estímulos sensoriales.” (Gabriel y Adrián, blog 2021)

f. Juegos motores: Son acciones, gestos y movimientos que van apareciendo poco a poco en las primeras semanas de desarrollo de los niños, al principio son acciones que realizan de manera involuntaria, pero que van evolucionando durante los dos años de vida y acentuándose en el transcurso de la infancia y adolescencia. Acciones como correr, caminar, empujar o rodar son acciones que forman parte de los juegos preferidos por los niños ya que

con estos evolucionan sus capacidades motrices a la vez que pueden divertirse y liberarse de tensiones.

g. Juego manipulativo: En esta clase de juegos los niños realizan acciones como apretar sus manos, sujetar objetos, abrochar botones, atar agujetas, encajar juguetes, enroscar tapas, trazar líneas, vaciar o llenar contenedores; entre otros todo para lograr que los niños estimulen el movimiento de sus manos. Desde los tres o cuatro meses la mayoría de los niños ya pueden sostener un sonajero si los padres se lo colocan en sus manos, esto para que poco a poco puedan agarrar las cosas que tienen al alcance. Luego podrá sostener algunas comidas como trozos de pan o galletas pequeñas y dirigir las a su boca para poderlas disfrutar.

h. Juegos de imitación: Para los niños es normal intentar copiar sonidos, acciones o gestos que han visto o conocido a lo largo del tiempo. A los 7 meses los bebés comienzan a querer copiar o imitar acciones y esto se extiende durante toda su infancia. Por ejemplo en el juego de hacer palmas los pequeños copian los gestos o actividades que realizan los docentes.

i. Juegos verbales: Para motivar y enriquecer el aprendizaje de la lengua utilizamos los juegos verbales. Estos pueden empezarse desde que el niño tiene pocos meses, los educadores les hablan y les incentivan al habla, una vez el niño crezca haciendo que este imite sonidos.

Características del juego

Según Buytendijk (1923) son:

a. El juego se enfoca en el placer que sienten los niños y no necesariamente en el propio juego.

- b. Se utiliza en el juego elementos los cuales con necesarios para el niño.
- c. Los niños juegan voluntariamente siendo motivados de manera externa o interna
- d. los niños tienen la libertad de elegir el juego que desean jugar.
- e. El juego tiene su propio reglamento pudiendo ser fáciles o difíciles.
- f. El niño crea juegos ficticios como si fueran reales.
- g. El niño a través del juego crea una ruta de salida de las dificultades que está teniendo.
- h. El juego es una actividad en la que desarrolla su forma de ser.
- i. Los juegos, proveen diversión y alegría al pequeño o adulto.
- j. Los juegos a veces se pasan del tiempo establecido.
- k. El juego tiene una duración determinada.
- l. Carácter innato Garaigordobil (1992) es una actividad abarca la participación del infante de forma que le llame la atención.

8

El juego en educación inicial y aprendizaje

Para Campos, (2006) nos manifiesta que el pequeño pasa por un proceso de crecimiento hasta llegar a ser adulto; es por eso que es importante que el juego tenga un desarrollo en cada etapa de su vida. Para los pequeños que están en el nivel inicial el juego es su prioridad, luego a medida que avanza el tiempo el juego se tiene que equiparar con sus labores de estudio, cuando llega a la juventud el juego no es tan importante porque tiene que realizar actividades relacionadas con el trabajo: Al pasar el tiempo podemos ver que los investigadores han confeccionado variadas definiciones del juego ya que es una actividad en la que intervienen porque les agrada y puede adaptarse al entorno en el que se encuentra desarrollando esta actividad con un fin. (pág. 39)

Según ⁸ Fernández de Haro, (2003) El juego es fundamental en la existencia del infante apareciendo de forma natural. (pág. 48)

Juegos para desarrollar la inteligencia emocional

1. ¿Dónde está mi emoción?: De acuerdo con Goleman (2020) “el autoconocimiento abarca como nos afectan nuestras emociones ya que es una manera de encontrar la conciencia de uno mismo. Mediante este juego podemos conocer diversas partes de nuestro organismo como: ¿en dónde se encuentra tal parte del cuerpo?, ¿Qué sensación produce los cambios atmosféricos? ¿Sentir la tensión, frío, calor u hormigueo? Seguirlos en este proceso brindándoles un ambiente seguro hay veces que no fácil manifestar sus emociones pero hay que tratar de enfocarlas.

2. Mi caparazón seguro: Según Goleman hay veces que hay que aprender manejar la situación cuando una persona esta enojada autorregulando su caracter ¿cómo comienza el enojo?, ¿me duele alguna parte del cuerpo cuando me enojo? Necesitamos tener un espacio seguro como un caparazón hasta que el enojo se desvanesca. Se indica a los alumnos que su cuerpo es un caparazón utilizando las manos y respirando muy profundamente hasta que paso el enojo.

3. Estatuas emocionales: De la misma forma Goleman nos dice que debemos conocer nuestras emociones es por eso que los alumnos deben libremente hasta que se haga sonar la campana y así quedar como estatuas manifestando las diversas emociones que hay como: 1,2,3 alegre; 1,2,3 cansado; entre otras.

4. ¿Me ayudas?: Goleman (2020) asegura que se puede saber cuales son las emociones de las otras personas el juego consiste en pedir ayuda a sus pares y cada

compañero se acerca y le dice ¿En qué te puedo ayudar?’. De esta manera no podemos forzar a que cada estudiante diga la emoción que siente en ese momento.

84

2.2.3. Definición de términos básicos

- **Inteligencia:** La inteligencia puede interpretarse de distintas formas, por ejemplo: la habilidad de comprender, tener autoconciencia, conocimiento emocional, razonamiento, entre otros y así poder resolver problemas.

- **Emocional:** Son los sentimientos están visibles y expuestos podemos clasificar a una persona o circunstancia como emocional como alguien emocional.

10

- **Inteligencia Emocional:** Según Goleman (1995) nos dice que la inteligencia emocional abarca de manera conjunta tanto la inteligencia interpersonal e intrapersonal, las cuales comprenden la empatía, automotivación, control de sus estados de ánimo, control de su manera de comportarse y su manera de socializar. p. 34).

- **Inteligencia intrapersonal:** Estas personas tienen una alta capacidad de comprenderse a sí mismos, son capaces de entender el porqué de sus emociones o sus sentimientos ya que son expertos en acceder a sus sentimientos y su bienestar emocional.

- **Inteligencia interpersonal:** Estas personas son capaces de aplicar su inteligencia al momento que necesitan relacionarse con otras personas para que sea una comunicación eficiente, suelen entender las emociones de los demás, y empatizar con ellos. Los docentes o actores suelen poseer este tipo de inteligencia.

2

- **El juego:** Según Gastiaburú (2012) “El juego es una actividad primordial en la vida de los niños, ya que el juego va a ayudar a los pequeños a incrementar su creatividad, imaginación y fantasía en el entorno que se encuentran.

¹ CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.3. Marco Metodológico

3.3.1. Población y muestra

Población

La población consta de ⁷⁴ 76 niños del nivel inicial de la I.E.I. Villa el Golf Arequipa.

Muestra

La muestra son ² 37 niños de 4 años de la I.E.I. ¹ Villa el Golf Arequipa.

3.3.2. Unidad de análisis

La Unidad de análisis del presente estudio abarca ² a los niños de 4 años de la I.E.I. ² Villa el Golf Arequipa.

⁴² 3.3.3. Métodos de investigación

Usar los dos métodos significa aplicar el método deductivo en la confección de la hipótesis, y la aplicación del método inductivo en la realización de los descubrimientos. Inducción y deducción tienen el propósito de ser más probabilísticas.

⁵¹ 3.3.4. Tipo de investigación

El tipo de investigación que se va a usar en la presente investigación es de tipo correlacional vamos a trabajar en base a ⁵⁵ la relación que existe entre las dos variables la inteligencia emocional y las estrategias de juego. Con un enfoque de investigación cuantitativo.

³⁴ 3.3.5. Diseño de investigación

El diseño de investigación es no experimental donde manejan las variables las cuales son las estrategias de juego y la inteligencia emocional.

⁴ 3.3.6. Técnicas e instrumento de recolección de datos

La Técnica que se va a usar es la Observación y la Encuesta y los instrumentos son la escala de valoración y el cuestionario.

⁷⁰ Todo ello se llevó a cabo con la participación activa de los niños, mediante 6 sesiones realizadas a través de la plataforma meet, teniendo la ayuda de los padres.

3.3.7. Validez y confiabilidad.

Validez

Según, Chávez (2007), Un instrumento tiene validez cuando refleja el conocimiento acerca de lo que contiene y todos los ítems tengan relación ente si. Para validar los instrumentos usaremos una ficha para validar el instrumento- Juicio de Expertos.

Validador	DNI	Instrumento
Mg. Pedro Estanislao Mango Quispe	29674753	Escala de Valoración
Mg. Pedro Estanislao Mango Quispe	29674753	Cuestionario

Confiabilidad

Para Hernández, Fernández y Baptista (2006), un instrumento es confiable cuando el grado produce resultados favorables e inguales

3.3.8. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos

Se utilizarán los instrumentos que son la Escala de valoración y el Cuestionario. Los datos a recolectar se van a calificar a los niños mediante una escala valorativa: Nunca (1), A veces (2), Casi Siempre (3), Siempre (4), en la Escala de valoración, y en el cuestionario va a ser llenado por las docentes.

3.3.9. Validación y confiabilidad

Cuando un instrumento tiene la validación adecuada se hace referencia al procedimiento para valorar las preguntas de la encuesta y así tener su confiabilidad.

Para poder ver cuán fiable es una pregunta hay diversos factores que influyen en este proceso medianamente accesible.

1: Se elabora un ensayo del instrumento.

2: Se realiza la prueba piloto

3: Se realiza un vaciado de datos

4: Se realiza la verificación de los datos

5: se revisa los indicadores

6: se revisa su validez

Para ⁶⁸ la confiabilidad, se realizó el coeficiente de Alfa de Cronbach que es una escala de frecuencia a través del programa SPSS para el instrumento sea fiable se debe tener un nivel de fiabilidad de 0.75 a 1. Obteniendo el ⁷ Alfa de Cronbach de 0.78 de confiabilidad haciendo que los ítems serán consistentes entre sí, y por ende el instrumento sea confiable.

62

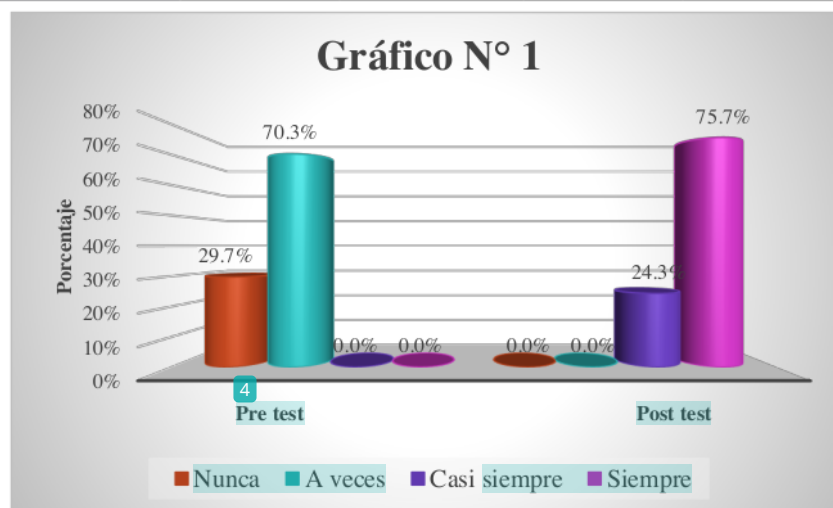
CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

Tabla N°1

Indicador 1				
Presta atención al momento de recibir indicaciones				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	11	29.7%	0	0.0%
A veces	26	70.3%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	9	24.3%
Siempre	0	0.0%	28	75.7%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



Interpretación

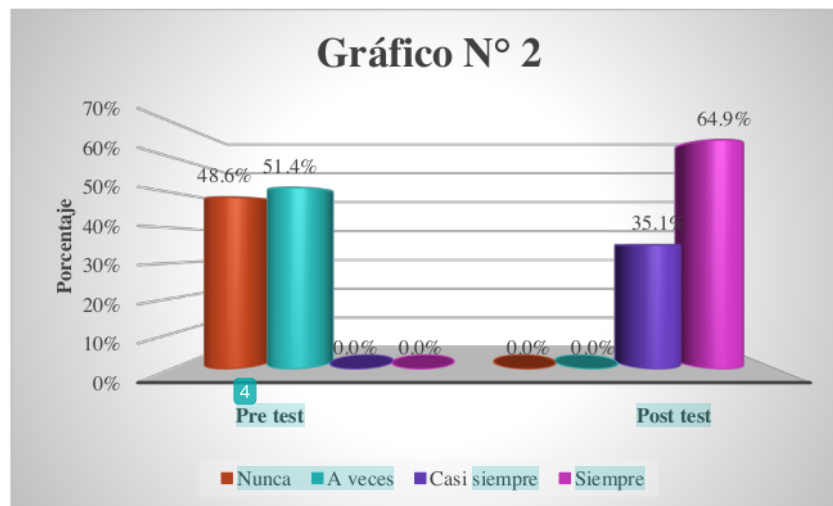
En el indicador 1: Presta atención al momento de recibir indicaciones, podemos observar que en el pre-test el 29.7% de los niños (11) nunca prestaban atención en clases y el 70.3% de los niños (26) a veces prestaban atención a clases, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 24.3% de los niños (9) casi siempre logra prestar atención en clases mientras que el 75.7% de los niños (28) siempre logran prestar atención en clases.

Con los resultados vemos que los niños logran prestar atención a las clases después de realizado el post test.

13

Tabla N°2

Indicador 2				
Regula sus emociones ante situaciones conflictivas				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	18	48.6%	0	0.0%
A veces	19	51.4%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	13	35.1%
Siempre	0	0.0%	24	64.9%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



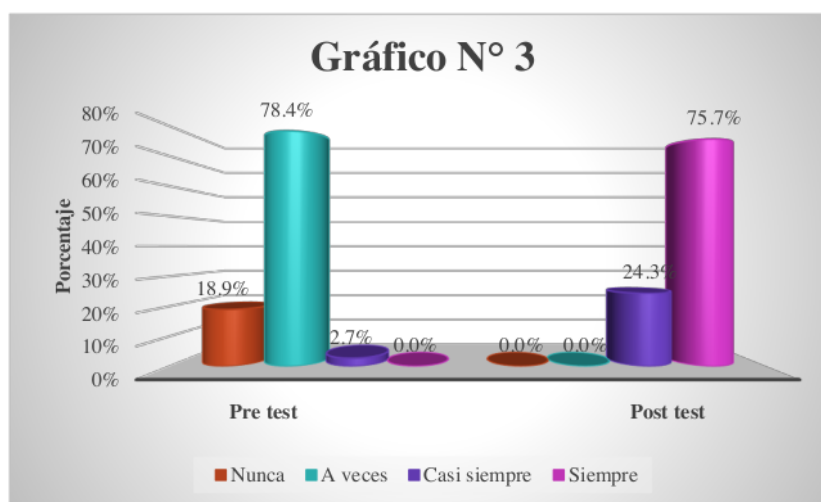
Interpretación

En el indicador 2: Regula sus emociones ante situaciones conflictivas, podemos observar que en el pre-test el 48.6% de los niños (18) nunca lograban regular sus emociones cuando se encontraban en una situación de conflicto y el 51.4% de los niños (19) a veces lograba controlar sus emociones ante una situación de conflicto, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 35.1% de los niños (13) casi siempre logran regular sus emociones en una situación de conflicto mientras que el 64.9% de los niños (24) siempre consiguen regular sus emociones ante una situación de conflicto.

Con los resultados vemos que los niños han logrado regular sus emociones ante situaciones de conflicto demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado luego de aplicar el post test.

Tabla N°3

Indicador 3				
Reconoce sus emociones, mencionando lo siente				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	7	18.9%	0	0.0%
A veces	29	78.4%	0	0.0%
Casi siempre	1	2.7%	9	24.3%
Siempre	0	0.0%	28	75.7%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



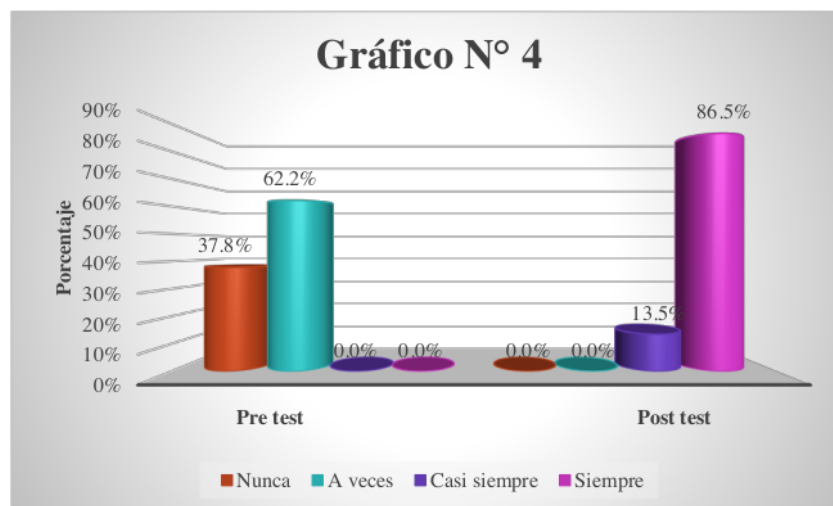
Interpretación

En el indicador 3: Reconoce sus emociones, mencionando lo siente, podemos observar que en el pre-test el 18.9% de los niños (7) nunca reconocen sus emociones ni pueden expresar lo que sienten y el 78.4% de los niños (29) a veces reconoce sus emociones y logran mencionar lo que sienten, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 24.3% de los niños (9) casi siempre logran reconocer sus emociones y mencionarlas, mientras que el 75.7% de los niños (28) siempre logran reconocer sus emociones y mencionan lo que sienten.

Con los resultados vemos que los niños han logrado reconocer sus emociones y mencionar lo que sienten demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado luego de aplicar el post test.

Tabla N°4

Indicador 4				
Muestra interés por sus emociones y sentimientos				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	14	37.8%	0	0.0%
A veces	23	62.2%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	5	13.5%
Siempre	0	0.0%	32	86.5%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



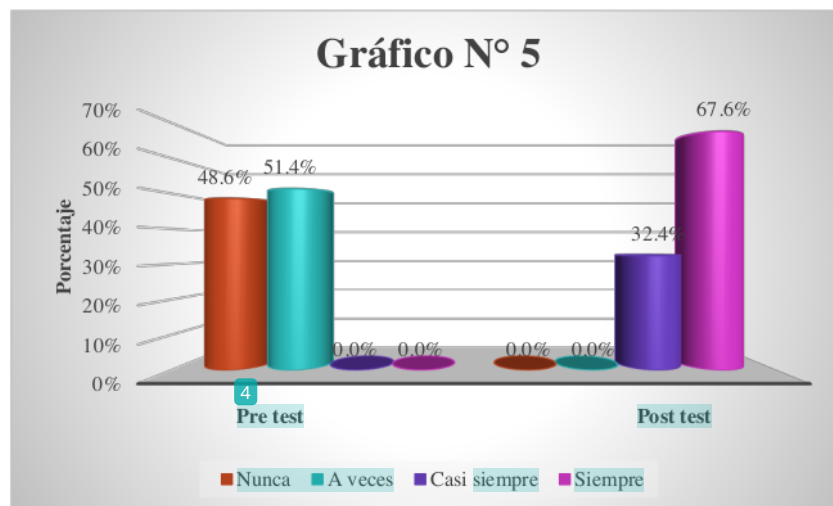
Interpretación

En el indicador 4: Muestra interés por sus emociones y sentimientos, podemos observar que en el pre-test el 37.8% de los niños (14) nunca mostraban interés por sus emociones y sentimientos y el 62.2% de los niños (23) a veces mostraban interés por sus emociones y sentimientos, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 13.5% de los niños (5) casi siempre muestran interés por sus emociones y sentimientos mientras que el 86.5% de los niños (32) siempre muestran interés por sus emociones y sentimientos dandoles la importancia debida.

Con los resultados vemos que los niños han logrado mostrar interés por sus emociones y sentimientos demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado luego de aplicado el post test .

Tabla N°5

Indicador 5				
Opina que todas las emociones son importantes				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	18	48.6%	0	0.0%
A veces	19	51.4%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	12	32.4%
Siempre	0	0.0%	25	67.6%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



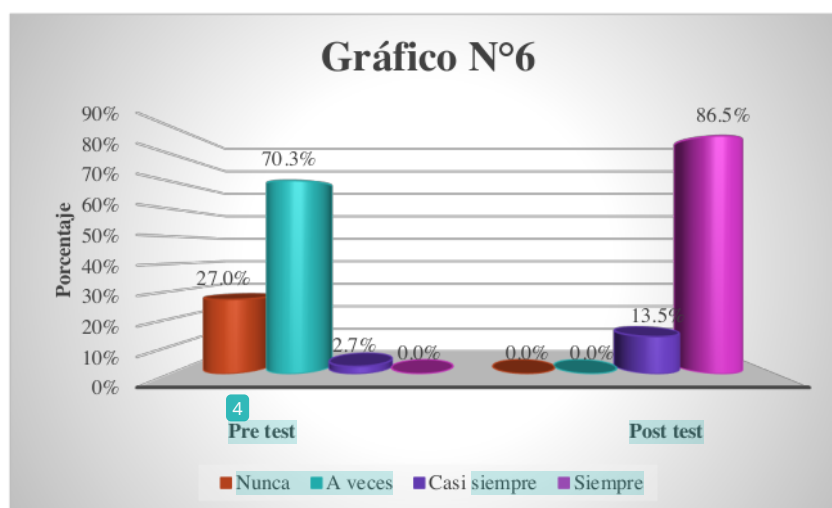
Interpretación

En el indicador 5: Opina que todas las emociones son importantes, podemos observar que en el pre-test el 48.6% de los niños (18) opina que las emociones nunca son importantes y el 51.4% de los niños (19) opina que a veces las emociones son importantes, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 32.4% de los niños (12) casi siempre opina que las emociones son importantes mientras que el 67.6% de los niños (25) siempre opina que las emociones son importantes.

Con los resultados vemos que los niños opinan que todas las emociones son importantes demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado luego de aplicado el post test.

Tabla N°6

Indicador 6 Realiza el juego de roles en casa				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	10	27.0%	0	0.0%
A veces	26	70.3%	0	0.0%
Casi siempre	1	2.7%	5	13.5%
Siempre	0	0.0%	32	86.5%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



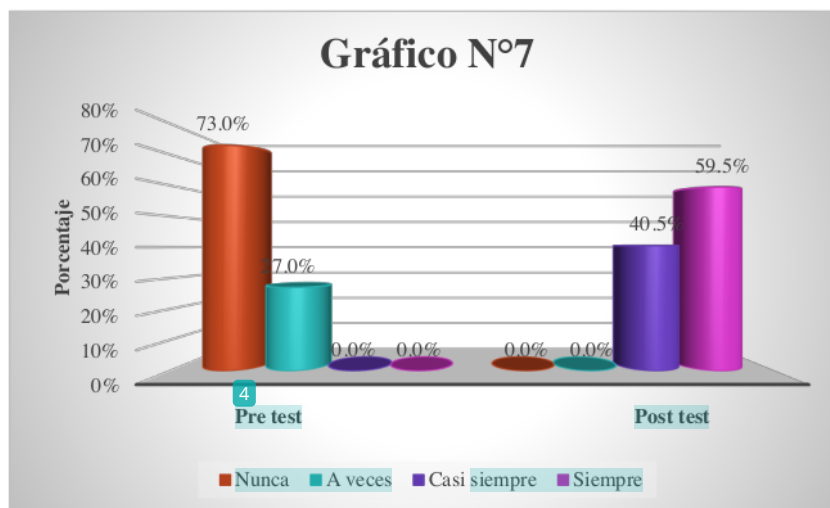
Interpretación

En el indicador 6: Realiza el juego de roles en casa, podemos observar que en el pre-test el 27.0% de los niños (10) nunca realizaba juegos de roles en casa y el 70.3% de los niños (26) a veces realizaba juegos de roles en casa, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 13.5% de los niños (5) casi siempre realiza juegos de roles en casa mientras que el 86.5% de los niños (32) siempre realiza juegos de roles en casa.

Con los resultados vemos que los niños casi en su totalidad siempre realizan juegos de roles en casa demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado luego de aplicado el post test.

Tabla N°7

Indicador 7				
Busca soluciones viables de forma grupal frente a las situaciones educativas que se le presenta				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	27	73.0%	0	0.0%
A veces	10	27.0%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	15	40.5%
Siempre	0	0.0%	22	59.5%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



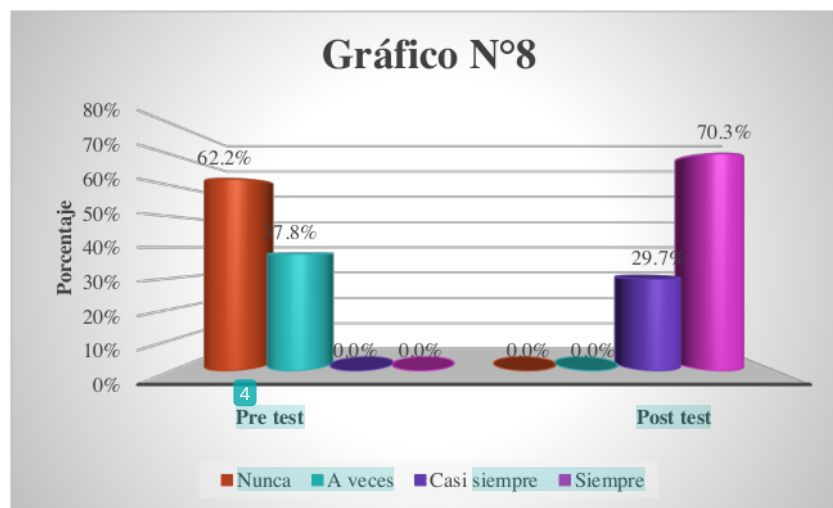
Interpretación

En el indicador 7: Busca soluciones viables de forma grupal frente a las situaciones educativas que se le presenta, podemos observar que en el pre-test el 73% de los niños (27) nunca buscaba una solución viable en grupo frente a un reto educativo y el 27% de los niños (10) a veces buscaba una solución viable en grupo frente a un reto educativo, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 40.5% de los niños (15) casi siempre busca una solución viable en grupo frente a un reto educativo mientras que el 59.5% de los niños (22) siempre busca una solución viable en grupo frente a un reto educativo.

Con los resultados vemos que los niños ya buscan soluciones viables en grupo frente a un reto educativo demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado luego de aplicado el post test.

Tabla N°8

Indicador 8				
Participa activamente en actividades grupales				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	23	62.2%	0	0.0%
A veces	14	37.8%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	11	29.7%
Siempre	0	0.0%	26	70.3%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



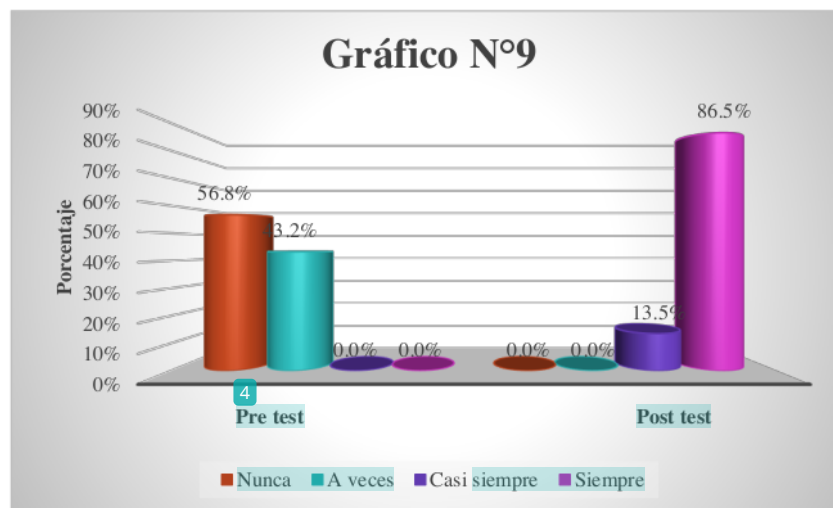
Interpretación

En el indicador 8: Participa activamente en actividades grupales, podemos observar que en el pre-test el 62.2% de los niños (23) nunca participaba en las actividades grupales y el 37.8% de los niños (14) a veces participaba en actividades grupales, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 29.7% de los niños (11) casi siempre participa en actividades grupales mientras que el 70.3% de los niños (26) siempre participa en actividades grupales.

Con los resultados vemos que los niños ya participan de manera activa en las actividades grupales realizadas en clase demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado luego de aplicado el post test.

Tabla N°9

Indicador 9				
Realiza actividades grupales de manera organizada				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	21	56.8%	0	0.0%
A veces	16	43.2%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	5	13.5%
Siempre	0	0.0%	32	86.5%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



Interpretación

En el indicador 9: Realiza actividades grupales de manera organizada, podemos observar que ⁴ en el pre-test el 56.8% de los niños (21) nunca realizaba actividades grupales de manera organizada y el 43.2% de los niños (16) a veces realizaba actividades grupales de manera organizada, luego de aplicado ² el post test obtuvimos como resultado que ahora el 13.5% de los niños (5) casi siempre logra realizar actividades grupales de manera organizada mientras que el 86.5% de los niños (32) siempre logra realizar actividades grupales de manera organizada.

Con los resultados vemos que los niños ya realizan actividades grupales de forma organizada demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado luego de aplicado el post test.

Tabla N°10

Indicador 10				
Respeta los acuerdos tomados grupalmente				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	21	56.8%	0	0.0%
A veces	16	43.2%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	4	10.8%
Siempre	0	0.0%	33	89.2%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



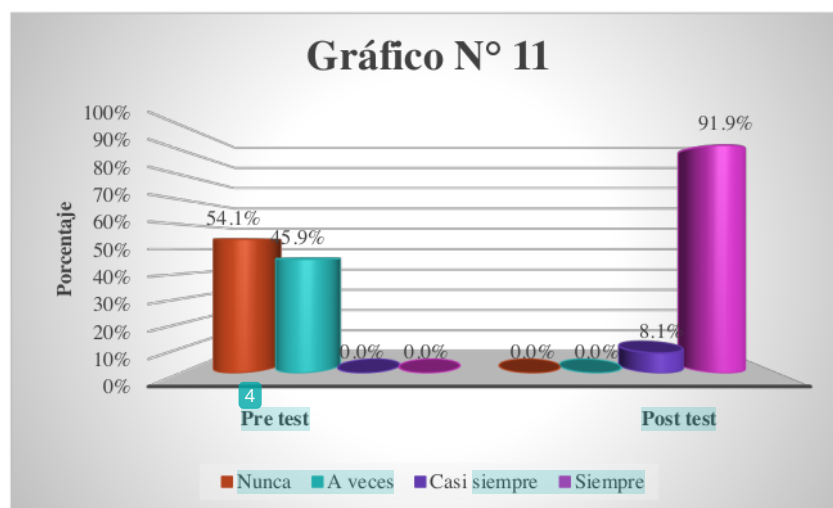
Interpretación

En el indicador 10: Respeta los acuerdos tomados grupalmente, podemos observar que en el pre-test el 56.8% de los niños (21) nunca respetaban los acuerdos que eran tomados grupalmente y el 43.2% de los niños (16) a veces respetaban los acuerdos que eran tomados grupalmente, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 10.8% de los niños (4) casi siempre respeta los acuerdos que son tomados grupalmente mientras que el 89.2% de los niños (33) siempre respeta los acuerdos que son tomados grupalmente.

Con los resultados vemos que los niños logran respetar los acuerdos que son tomados grupalmente demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°11

Indicador 11				
Interactúa con sus pares de manera positiva				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	20	54.1%	0	0.0%
A veces	17	45.9%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	3	8.1%
Siempre	0	0.0%	34	91.9%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



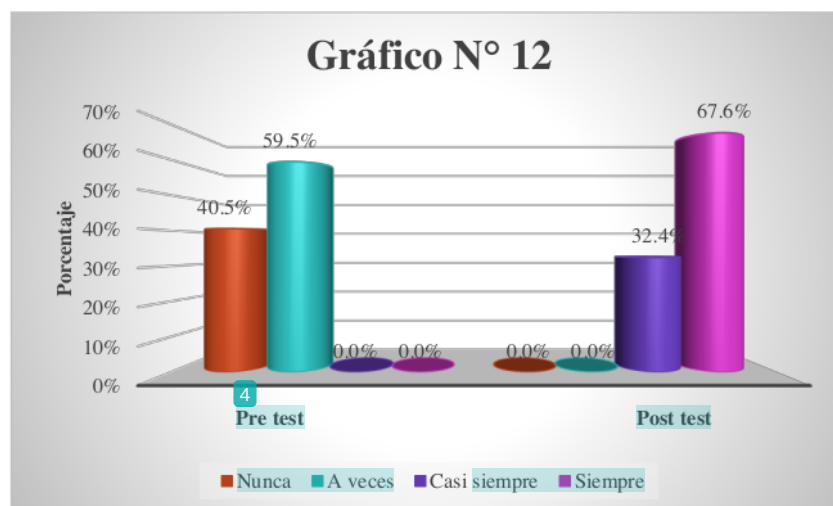
Interpretación

En el indicador 11: Interactúa con sus pares de manera positiva, podemos observar que en el pre-test el 54.1% de los niños (20) nunca interactuaban con sus compañeros de manera positiva y el 45.9% de los niños (17) a veces interactuaban con sus compañeros de manera positiva, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 8.1% de los niños (3) casi siempre logra interactuar con sus compañeros de manera positiva mientras que el 91.9% de los niños (34) siempre logra interactuar con sus compañeros de manera positiva.

Con los resultados vemos que los niños logran interactuar con sus compañeros de manera positiva demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°12

Indicador 12				
Escucha las ideas de sus compañeros de aula				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	15	40.5%	0	0.0%
A veces	22	59.5%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	12	32.4%
Siempre	0	0.0%	25	67.6%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



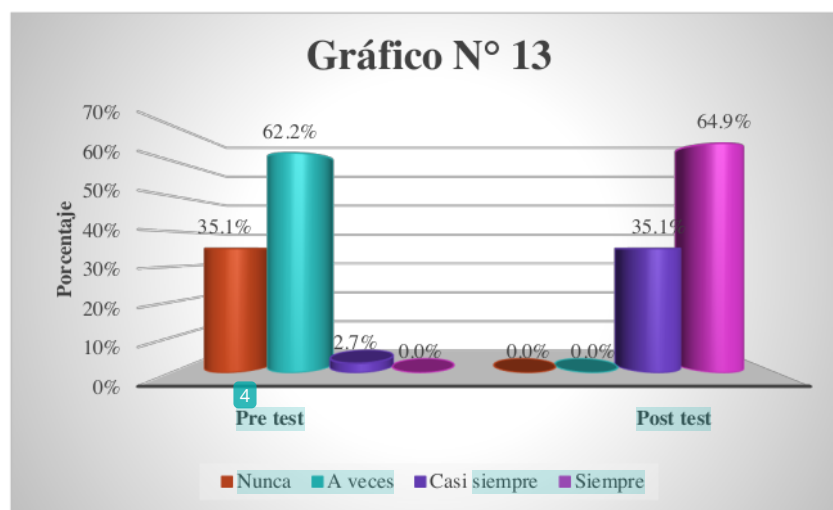
Interpretación

El indicador 12: Escucha las ideas de sus compañeros de aula, podemos observar que en el pre-test el 40.5% de los niños (15) nunca escuchaba las ideas de sus compañeros de aula y el 59.5% de los niños (22) a veces escuchaba las ideas de sus compañeros de aula, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 32.4% de los niños (12) casi siempre logra escuchar las ideas de sus compañeros de aula mientras que el 67.6% de los niños (25) siempre logra escuchar las ideas de sus compañeros de aula.

Con los resultados vemos que los niños logran escuchar las ideas de sus compañeros de aula demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°13

Indicador 13				
Crea actividades motoras nuevas mediante el juego				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	13	35.1%	0	0.0%
A veces	23	62.2%	0	0.0%
Casi siempre	1	2.7%	13	35.1%
Siempre	0	0.0%	24	64.9%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



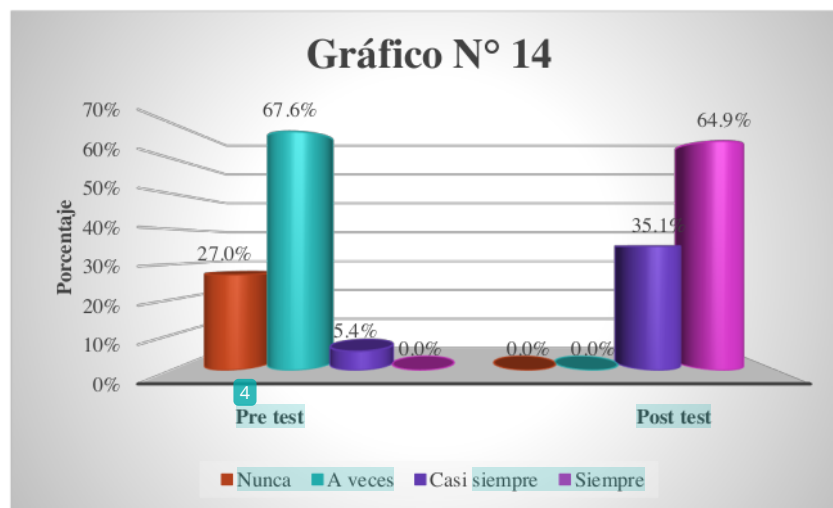
Interpretación

El indicador 13: Crea actividades motoras nuevas mediante el juego, podemos observar que en el pre-test el 35.1% de los niños (13) nunca creaban actividades motoras nuevas mediante el juego y el 62.2% de los niños (23) a veces creaban actividades motoras nuevas mediante el juego, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 35.1% de los niños (13) casi siempre logra crear actividades motoras nuevas mediante el juego mientras que el 64.9% de los niños (24) siempre logra crear actividades motoras nuevas mediante el juego.

Con los resultados vemos que los niños logran crear actividades motoras nuevas mediante el juego demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°14

Indicador 14				
Realiza los juegos elaborados por la docente				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	10	27.0%	0	0.0%
A veces	25	67.6%	0	0.0%
Casi siempre	2	5.4%	13	35.1%
Siempre	0	0.0%	24	64.9%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



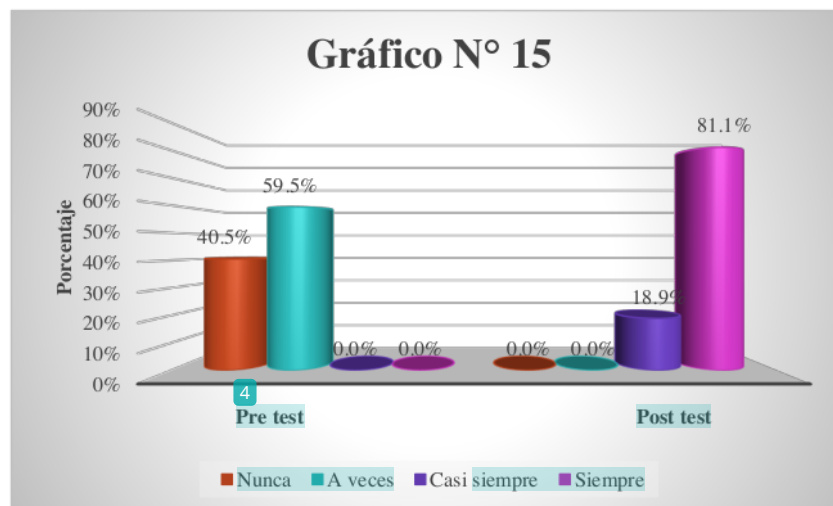
Interpretación

El indicador 14: Realiza los juegos elaborados por la docente, podemos observar que en el pre-test el 27% de los niños (10) nunca realizaban los juegos elaborados por la docente y el 67.6% de los niños (25) a veces realizaban los juegos elaborados por la docente, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 35.1% de los niños (13) casi siempre realizan los juegos elaborados por la docente que el 64.9% de los niños (24) siempre realizan los juegos elaborados por la docente.

Con los resultados vemos que los niños realizan los juegos elaborados por la docente demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°15

Indicador 15 Construye la capacidad lúdica mediante los juegos				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	15	40.5%	0	0.0%
A veces	22	59.5%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	7	18.9%
Siempre	0	0.0%	30	81.1%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



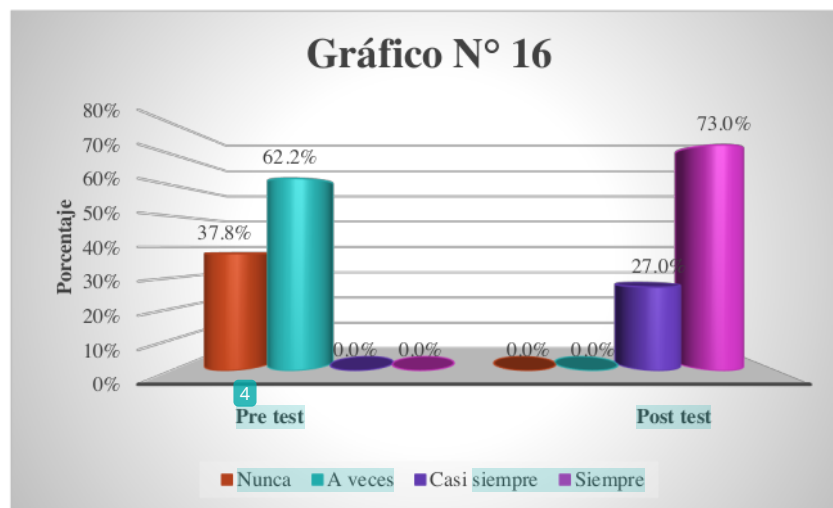
Interpretación

El indicador 15: Construye la capacidad lúdica mediante los juegos, podemos observar que en el pre-test el 40.5% de los niños (15) nunca construyeron su capacidad lúdica mediante los juegos y el 59.5% de los niños (22) a veces construyeron su capacidad lúdica mediante los juegos, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 18.9% de los niños (7) casi siempre logran construir su capacidad lúdica mediante los juegos mientras que el 81.1% de los niños (30) siempre construyeron su capacidad lúdica mediante los juegos.

Con los resultados vemos que los niños logran construir su capacidad lúdica mediante los juegos demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°16

Indicador 16				
Participa activamente de los juegos interactuando con los demás				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	14	37.8%	0	0.0%
A veces	23	62.2%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	10	27.0%
Siempre	0	0.0%	27	73.0%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



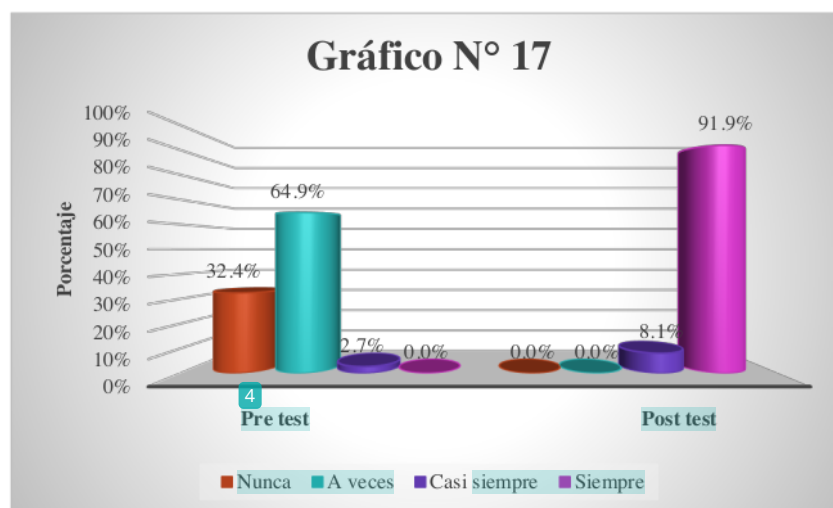
Interpretación

El indicador 16: Participa activamente de los juegos interactuando con los demás, podemos observar que en el pre-test el 37.8% de los niños (14) nunca participaban activamente de los juegos interactuando con los demás y el 62.2% de los niños (23) a veces participaban activamente de los juegos interactuando con los demás, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 27% de los niños (10) casi siempre logra participar activamente de los juegos interactuando con los demás mientras que el 73% de los niños (27) siempre logra participar activamente de los juegos interactuando con los demás.

Con los resultados vemos que los niños logran participar activamente de los juegos interactuando con los demás demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°17

Indicador 17				
Muestra s ³ emociones mediante el juego				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	12	32.4%	0	0.0%
A veces	24	64.9%	0	0.0%
Casi siempre	1	2.7%	3	8.1%
Siempre	0	0.0%	34	91.9%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



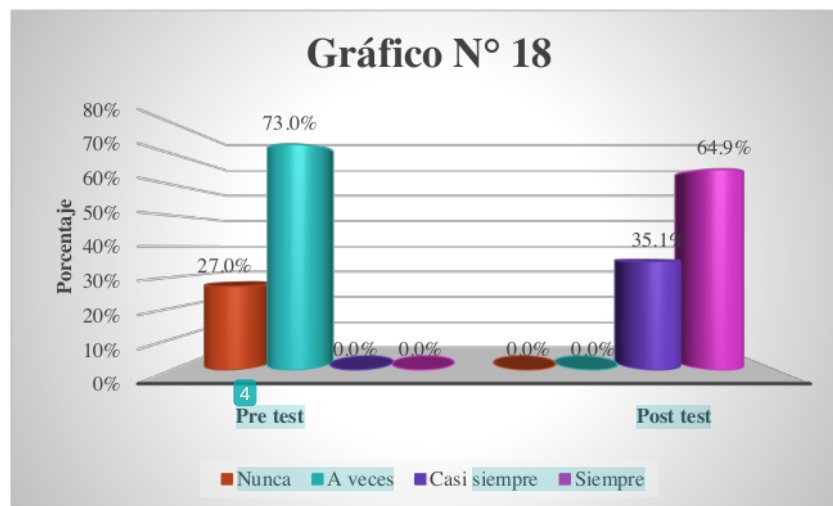
Interpretación

El indicador 17: Muestra sus emociones mediante el juego, podemos observar que en el pre-test el 32.4% de los niños (12) nunca mostraban sus emociones mediante el juego y el 64.9% de los niños (24) a veces mostraban sus emociones mediante el juego, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 8.1% de los niños (3) casi siempre logra mostrar sus emociones mediante el juego mientras que el 91.9% de los niños (34) siempre logra mostrar sus emociones mediante el juego.

Con los resultados vemos que los niños logran mostrar sus emociones mediante el juego demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°18

Indicador 18				
Expresa corporalmen ³ sus movimientos en situaciones de juego				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	10	27.0%	0	0.0%
A veces	27	73.0%	0	0.0%
Casi siempre	0	0.0%	13	35.1%
Siempre	0	0.0%	24	64.9%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



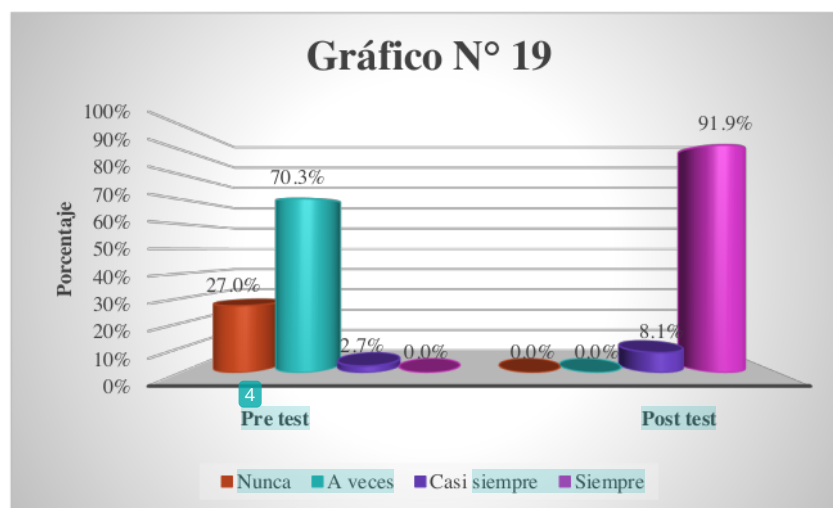
Interpretación

El indicador 18: Expresa corporalmen⁴ sus movimientos en situaciones de juego, podemos observar que en el pre-test el 27% de los niños (10) nunca expresaban corporalmen² sus movimientos en situaciones de juego y el 73% de los niños (27) a veces expresaban corporalmen² sus movimientos en situaciones de juego, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 35.1% de los niños (13) casi siempre logra expresar corporalmen² sus movimientos en situaciones de juego mientras que el 64.9% de los niños (24) siempre logra expresar corporalmen² sus movimientos en situaciones de juego.

Con los resultados vemos que los niños logran expresar corporalmen² sus movimientos en situaciones de juego demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°19

Indicador 19				
Exterioriza sus emociones mediante el juego				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	10	27.0%	0	0.0%
A veces	26	70.3%	0	0.0%
Casi siempre	1	2.7%	3	8.1%
Siempre	0	0.0%	34	91.9%
Escala	37	100.0%	37	100.0%



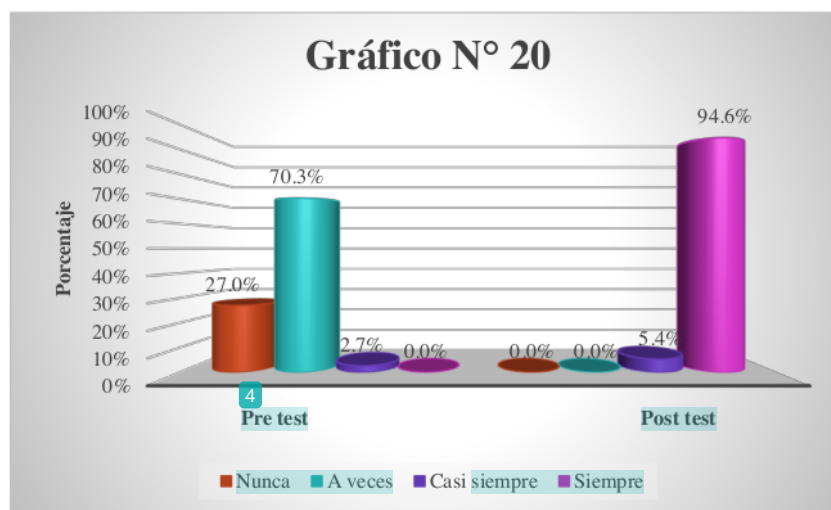
Interpretación

El indicador 19: Exterioriza sus emociones mediante el juego, podemos observar que en el pre-test el 27% de los niños (10) nunca exteriorizaban sus emociones mediante el juego y el 70.3% de los niños (26) a veces exteriorizaban sus emociones mediante el juego, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 8.1% de los niños (3) casi siempre logran exteriorizar sus emociones mediante el juego mientras que el 91.9% de los niños (34) siempre logra exteriorizar sus emociones mediante el juego.

Con los resultados vemos que los niños logran exteriorizar sus emociones mediante el juego demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

Tabla N°20

Indicador 20 Crea vínculos afectivos, mediante el juego				
	Pre test		Post test	
	Frecuencia	Porcentaje%	Frecuencia	Porcentaje%
Nunca	10	27.0%	0	0.0%
A veces	26	70.3%	0	0.0%
Casi siempre	1	2.7%	2	5.4%
Siempre	0	0.0%	35	94.6%
Escala	37	100.0%	37	100.0%

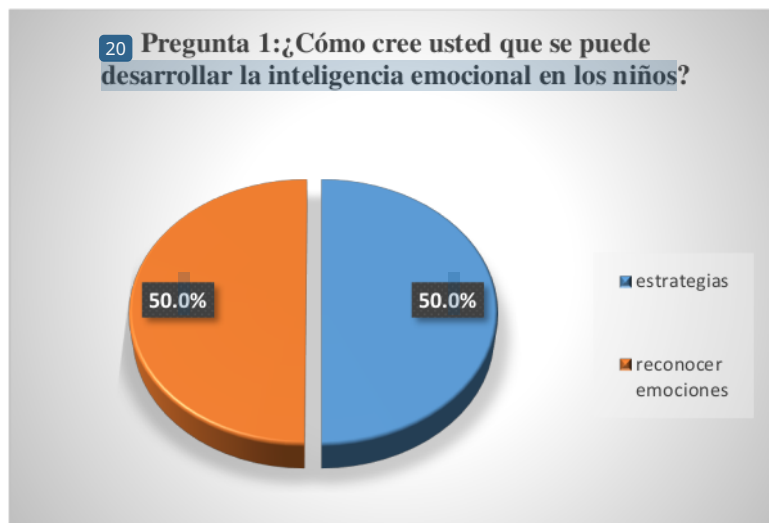


Interpretación

El indicador 20: Crea vínculos afectivos, mediante el juego, podemos observar que en el pre-test el 27% de los niños (10) nunca creaban vínculos afectivos, mediante el juego y el 70.3% de los niños (26) a veces creaban vínculos afectivos, mediante el juego, luego de aplicado el post test obtuvimos como resultado que ahora el 5.4% de los niños (2) casi siempre logran crear vínculos afectivos, mediante el juego mientras que el 94.6% de los niños (34) siempre logran crear vínculos afectivos, mediante el juego.

Con los resultados vemos que los niños logran crear vínculos afectivos, mediante el juego demostrando que el indicador tuvo el éxito esperado después de realizado el post test.

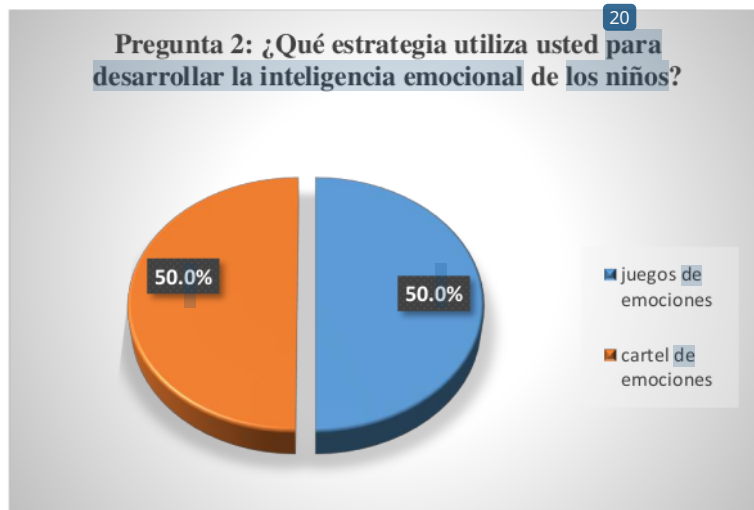
Gráfico N°21



Interpretación

En la pregunta 1 ¿Cómo cree usted que se puede desarrollar la inteligencia emocional en los niños? La docente 1 a la que se le realizó la encuesta nos respondió que la inteligencia emocional de los niños puede desarrollarse a partir de estrategias, por otro lado la docente 2 nos respondió que la inteligencia emocional podía desarrollarse a medida que los niños conozcan sus emociones y puedan lograr a controlarlas en su vida diaria.

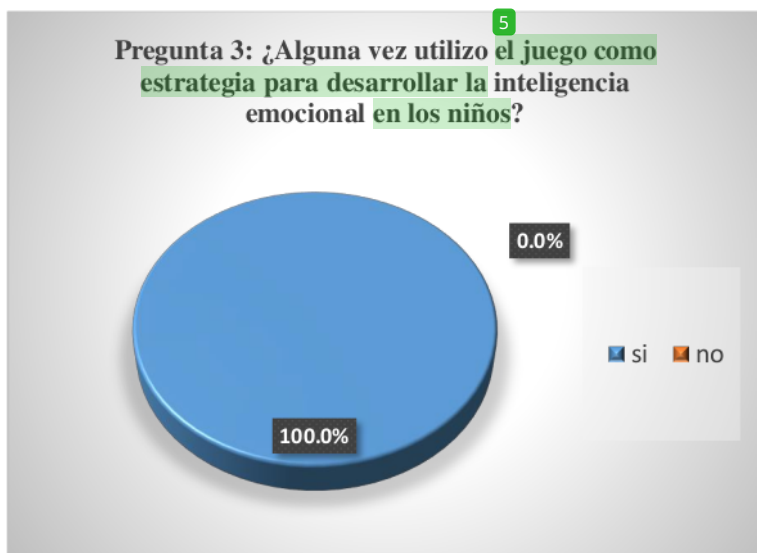
Gráfico N°22



Interpretación

En la pregunta 2 ¿Qué estrategia utiliza usted para desarrollar la inteligencia emocional de los niños? La docente 1 indicó que utiliza como estrategia los juegos sobre las emociones ya que durante el juego el niño atraviesa distintas situaciones como, alegría, enojo, tristeza entre otras y a partir de ello se puede indagar en como desarrollar la inteligencia emocional en ese niño, la docente 2 indico que utiliza un cartel de emociones donde los niños pueden escribir como se sienten y a partir de ese punto se les puede ayudar a desarrollarlas.

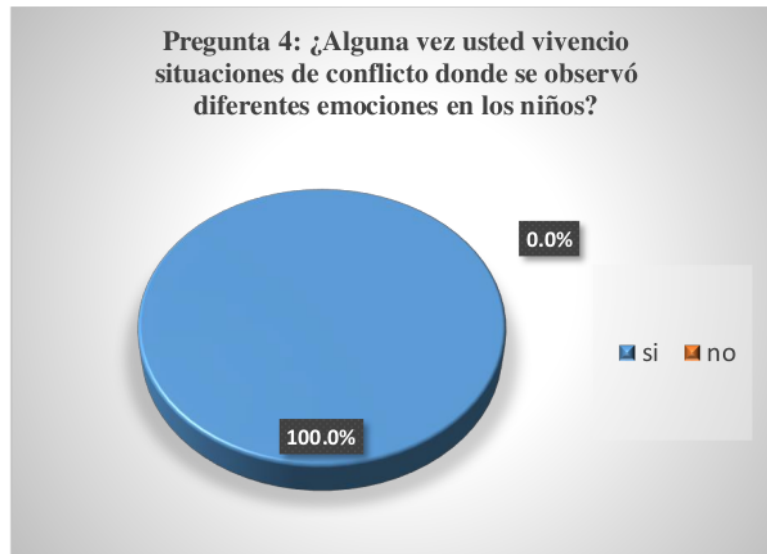
Gráfico N°23



Interpretación

En la pregunta 3 : ¿Alguna vez utilizo el juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional en los niños? Ambas docentes fueron concisas al decir que si habían utilizado el juego para lograr desarrollar la inteligencia emocional en los niños ya que indicaron que el juego es un ambiente propicio para lograr el objetivo.

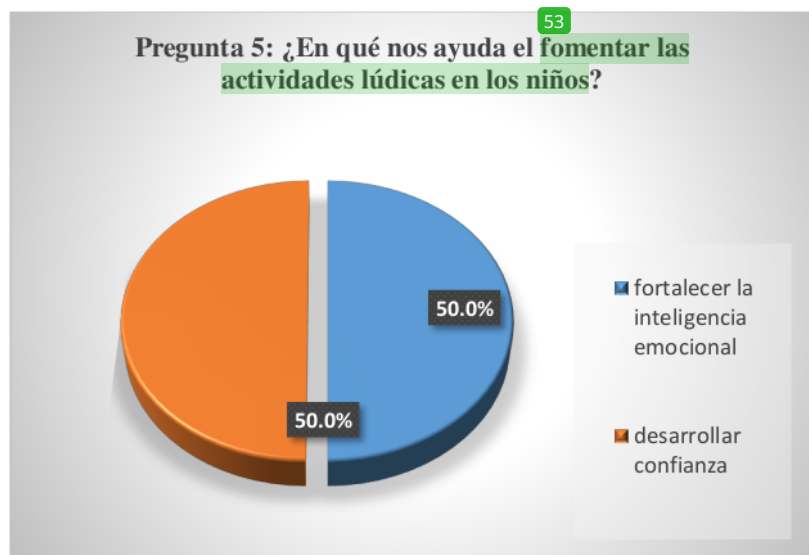
Gráfico N°24



Interpretación

En la pregunta 4: ¿Alguna vez usted vivencio situaciones de conflicto donde se observó diferentes emociones en los niños? Ambas docentes respondieron que si vivenciaron este tipo de situaciones señalandonos que los niños tienen cambios constantes de humor y por lo mismo de su edad no saben en muchas ocasiones como controlarlas llegando al punto de que agreden a otros compañeros por no saber como controlarse, por otro lado indicaron que otros estudiantes si logran identificar lo que sienten y pueden calmarse antes de llegar a una situación de conflicto.

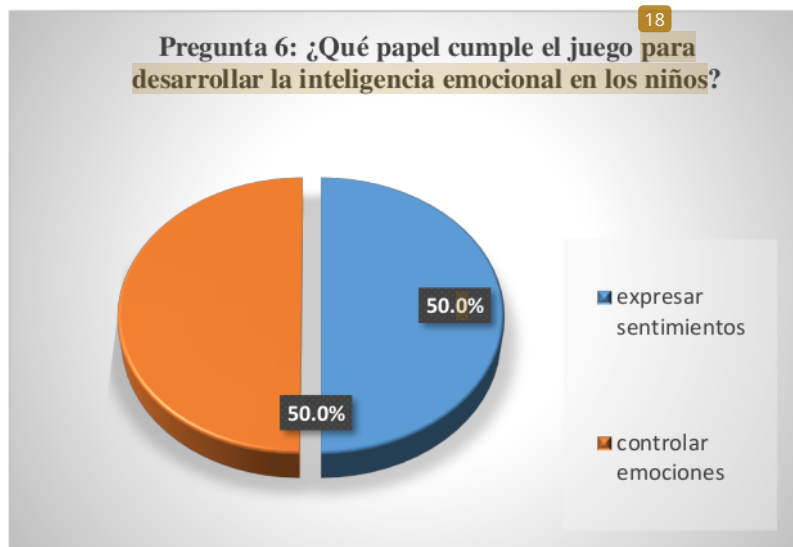
Gráfico N°25



Interpretación

En la pregunta 5: ¿En qué nos ayuda el fomentar las actividades lúdicas en los niños? La docente 1 respondió que al fomentar las actividades lúdicas en los niños estos logran fortalecer su inteligencia emocional ya que mediante el juego pueden experimentar situaciones que aún no han vivido en su vida cotidiana para que cuando les pase sepan controlarlas, la docente 2 nos respondió que al ser un espacio que el niño conoce bien (el juego) las actividades lúdicas les ayudan a desarrollar confianza ya generan autonomía creando así un niño seguro de sí mismo que se vuelve más independiente y creativo.

Gráfico N°26



Interpretación

En la pregunta 6: ¿Qué papel cumple el juego para desarrollar la inteligencia emocional en los niños? La docente 1 indicó que cumplen un rol muy importante ya que mediante el juego los niños pueden aprender a expresar sus sentimientos, esto ayuda en gran parte a que cuando un niño este en una situación de conflicto sepa como expresar lo que siente y llegar a solucionar la situación, la docente 2 expresó que el juego ayuda a los niños controlar y regular sus emociones aprendiendo así a respetar a sus compañeros y cultivar valores positivos.

4.2. Discusión

A partir de los hallazgos encontrados aceptamos la hipótesis general A mayor ausencia de estrategias de juego, menor desarrollo de la inteligencia emocional tiene los niños de 4 años en la I.E.I. Villa el Golf Arequipa.

Estos resultados guardan relación con lo que sostiene Hinostraza (2018), Sanchez (2020), Maza (2016) que trabajar la inteligencia emocional con pequeños de preescolar facilita la manera de comprender las emociones en la investigación, reconociendo fundamentalmente que los juegos utilizados como una estrategia ayudan al desarrollo de la inteligencia emocional en los alumnos, estos autores expresan que están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia para mejorar la inteligencia emocional. Ello es acorde con lo que en este estudio se halla.

Pero en lo que no concuerda el estudio de los autores referidos con el presente, es que es un título de investigación primordial para estudiarlo, ya que se sabe que en el proceso educativo los juegos cumplen un rol fundamental. En este estudio no se encuentran estos resultados.

En lo que respecta a que las estrategias del juego podrían influir significativamente en la inteligencia emocional en la dimensión intrapersonal en los niños. Ugarriza y Pajares (2005), Esta inteligencia comprende el entendimiento propio y la capacidad de accionar y entender de los otros individuos. Es por eso que las personas deben aceptarse como son ya que tienen un nivel de autoestima adecuado y de esta manera puedan autorregular su manera ser. En cambio Abanto et al. (2010) la inteligencia emocional es un grupo de competencias socioemocionales e individuales para tener la habilidad de acondicionarse y poder hacerle frente a la presión del entorno en el que se encuentra, esta habilidad se basa en conocer sus emociones de forma práctica, sensata, entendiendo y controlando las mismas.

En lo que respecta a que las estrategias del juego podrían influir significativamente ⁹ en la inteligencia emocional en la dimensión interpersonal en los niños. Ugarriza y Pajares (2005) expusieron que: que el área interpersonal de una persona muestra sus sentimientos basándose en manifestaciones emocionales, las cuales se comparten en acciones que se realizan de manera cotidiana durante la interacción con otras personas que se encuentran en su entorno, validando su manera de ser ya que muestran su forma de comportarse. (p. 17). En cambio ⁸⁷ para Goleman (1995) nos dice que la inteligencia emocional la inteligencia interpersonal comprende la empatía, automotivación, control de sus estados de ánimo, control de su manera de comportarse y su manera de socializar.

54

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

1. En esta tesis se estableció que hay una influencia de las estrategias de juego en la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial Villa el Golf, Arequipa 2021.
2. Se determinó que la influencia de las estrategias del juego en relación a la inteligencia emocional en la dimensión intrapersonal en los niños de 4 años después de aplicar el post test podemos apreciar que Siempre se alcanzó los objetivos propuestos con un 86.5% en el indicador 4 Muestra interés por sus emociones y sentimientos y en el indicador 6 Realiza el juego de roles en casa y también con un 75.7% en el indicador 1 Presta atención al momento de recibir indicaciones y en el indicador 3 Reconoce sus emociones, mencionando lo siente.
3. Se determinó que la influencia de las estrategias del juego en relación a la inteligencia emocional en la dimensión interpersonal en los niños de 4 años después de aplicar el post test podemos apreciar que Siempre se alcanzó los objetivos propuestos con un 91.9% en el indicador 11 Interactúa con sus pares de manera positiva, con un 89.2% en el indicador 10 Respeto los acuerdos tomados grupalmente, y también con un 86.5% en el indicador 9 Realiza actividades grupales de manera organizada.

5.2. Recomendaciones

1. Que las docentes tengan jornadas de planificación sesiones considerando nuevas estrategias de juego para poder ¹⁸ desarrollar la inteligencia emocional en los niños, teniendo en cuenta el espacio y materiales adecuados y así los niños y niñas vayan expresando la relación interpersonal.
2. Considerar nuevos instrumentos de evaluación para poder medir ⁵⁹ el desarrollo de los niños y las niñas en cuanto a la inteligencia emocional, generando una buena observación del proceso en el que se desenvuelven los niños.
3. Fomentar ⁶ que los niños y niñas manejen sus emociones que le generan en cuanto se emplean nuevas estrategias de juego, manteniendo un buen dominio y expresen sus sentimientos cuando se trabaje de manera grupal y/o en equipo.

5.3. Referencias Bibliográficas

- Abanto, J. L., & Romero, M. F. (2020). *Nivel de inteligencia emocional en los niños de 5 años de la institución educativa N° 209, Trujillo-Perú*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/51531/Abanto_JLD-Romero_MFE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Blacio, M. S., & Cardenas, A. G. (2019). *El desarrollo socioafectivo como estrategia para fortalecer la inteligencia emocional en los niños de 2 a 3 años-Ecuador*. Obtenido de <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/5087/1/1.%20EL%20DESARROLLO%20SOCIOAFECTIVO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PARA%20FORTALECER%20LA%20INTELIGENCIA%20EMOCIONAL%20EN%20LOS%20N.pdf>
- Canaza, Q. N. (2018). *La inteligencia emocional y la atención de los estudiantes del 1er grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Padre Pérez de Guereñu del Distrito de Paucarpata en Arequipa-Perú*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/8434/EDcaqunp.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carrillo, O. E. (2016). *La inteligencia emocional en la adaptación escolar en los estudiantes de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Ambato de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua- Ecuador*. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25867/1/Evelyn%20Johanna%20Carrillo%20Ortiz%20%201804311288.pdf>
- Chapi, V. Y., & Mamani, C. E. (2020). *Inteligencia emocional y rendimiento escolar en los estudiantes de cuarto, quinto y sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa San Maximiliano Maria Kolbe del Distrito Cerro Colorado, Arequipa-Perú*.

Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11938/EDmacaer%26chviys.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chavez, M. L., & Saavedra, P. E. (2018). *Programa soy feliz de juegos didácticos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de tres años de una Institución Educativa Pública, Trujillo-Perú.* Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29382/chavez_ml.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Dulanto, C. B. (2019). *El juego como estrategia didáctica y la psicomotricidad en los niños de 4 años de la institución educativa n° 87 - emilia barcia boniffatti - huaral/Huacho-Perú.* Obtenido de <http://200.48.129.167/bitstream/handle/UNJFSC/3779/TESIS%20CA%c3%91AMERO%2c%20BRENDA-%20%20ANTIPLAGIO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Educación-3.0. (4 octubre 2021). *Desarrollar-inteligencia-emocional.* Lider informativo en educación educativa.

Herrera, M. (19 Octubre 2011). *Fichas de observación.*

Hinostroza, A. L. (2018). *El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa n° 332 del Distrito de Santa Elena Región Ayacucho-Perú.* Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4991/EL_JUEGO_E_INT%20ELIGENCIA_EMOCIONAL_HINOSTROZA_AUCASIME_LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jimenez, A. B., & Turpo, C. E. (2020). *La inteligencia emocional y la creatividad en niños de 4 y 5 años en la Institución Educativa Privada Inca Garcilaso De La Vega Del Distrito De Mariano Melgar, Arequipa-Perú*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11881/SEjiapbg%26jiapbg.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Jimenez, A. T., & Jimenez, A. M. (2020). *Aplicación del taller de juegos dramáticos para mejorar la inteligencia emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Gilberto Ochoa Galdos, Arequipa-Perú*. Obtenido de <http://190.119.145.154/bitstream/handle/20.500.12773/11744/SEjiapt%26jiapm1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Kinders, d. R. (2017). *El juego como estrategia de aprendizaje*.

Marín, V. L. (2017). *El desarrollo de la inteligencia emocional y las relaciones interpersonales de los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Centro de Estimulación Adecuada Sueños y Alegrías, en Suba Bilbao de la Ciudad De Bogotá-Colombia*. Obtenido de <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/9539/MarinLady2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Maza de la quintana, N. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 Cristo Rey Amigo de los Niños – Nuevo Chimbote-Perú*. Obtenido de <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3015/46269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Monroy, A., & Gema, S. (Febrero 2011). *Teorías sobre el origen del juego*. Buenos Aires: EFDeportes.com, Revista Digital. Año 15, N° 153.

- Obando, B. R. (2018). *El juego dramático como estrategia para el desarrollo de la inteligencia emocional*. Leticia- Colombia. Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4065/EL%20JUEGO%20RAM%c3%81TICO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PARA%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LA%20INTELIGENCIA%20EMOCIONAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paredes, Z. M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa particular Abraham Lincoln International School- Cercado Arequipa-Perú*. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6511/EDSpazeme.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ramirez, M. L., & Torres, C. K. (2020). *La Inteligencia Emocional dentro del Proceso de Enseñanza y Aprendizaje en niños y niñas de Quinto grado del Liceo Cristiano la Vid Bogotá Colombia*. Obtenido de https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3165/Ram%c3%adrez_Torres_2020.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Sánchez, C. M. (2020). *Nivel de Inteligencia Emocional en Niños de 5 Años de la I.E. 207 Alfredo Pinillos Goicochea, Trujillo-Perú*. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/55672/Sanchez_CMM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

Recursos y Presupuesto

1

RECURSOS HUMANOS:

N° de Personas	Datos
37	Niños de la I.E.I." Villa el Golf"
2	Docentes de la edad etaria de 4 años.
2	Investigadoras

RECURSOS MATERIALES:

Cantidad	Descripción	Precio unidad	Total
01	Memoria USB HP	23.00	23.00
1 millar	Papel bond	11.00	11.00
02	Tinta impresora Cannon	34.00	68.00
02	Anillados	3.00	6.00
global	Útiles de escritorio: Fólderes, lapiceros etc.	9.50	9.50
02	Turnitin	45.00	90.00
		Total	207.50

SERVICIOS

Descripción	Total
Internet	69.00
Luz	78.00
Telefonía	40.00
transporte	32.00
Total	219.00

Financiamiento

Las autoras: Yanet Erika Valdez Kana

Adriana Evelyn Valeriano Parizaca

Financiaron el presente trabajo de investigación.

Instrumento de medición



ESCALA DE VALORACIÓN

Nombre del Niño:

I.E.I.:Edad.....

1

Estimado padre familia agradezco su colaboración para poder aplicar la siguiente ficha para el trabajo de investigación y poder obtener el título de bachiller.

Indicadores	Escala De Calificación			
	Nunca (1)	A Veces (2)	Casi Siempre (3)	Siempre (4)
1 Presta atención al momento de recibir indicaciones.				
2 Regula sus emociones ante situaciones conflictivas.				
3 Reconoce sus emociones, mencionando lo siente.				
4 Muestra interés por sus emociones y sentimientos.				
5 Opina que todas las emociones son importantes.				
6 Realiza el juego de roles en casa.				
7 Busca soluciones viables de forma grupal frente a las situaciones educativas que se le presenta.				
8 Participa activamente en actividades grupales.				
9 Realiza actividades grupales de manera organizada.				
10 Respeta los acuerdos tomados grupalmente.				
11 Interactúa con sus pares de manera positiva.				

12	Escucha las ideas de sus compañeros de aula.				
13	Crea actividades motoras nuevas mediante el juego.				
14	Realiza los juegos elaborados por la docente.				
15	Construye la capacidad lúdica mediante los juegos.				
16	Participa activamente de los juegos interactuando con los demás.				
17	Muestra sus emociones mediante el juego				
18	Expresa corporalmente sus movimientos en situaciones de juego.				
19	Exterioriza sus emociones mediante el juego.				
20	Crea vínculos afectivos, mediante el juego.				

Escala	Valor
Nunca	1
A veces	2
Casi siempre	3
Siempre	4

Muchas gracias por el tiempo dedicado, agradeciéndoles por su participación.

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: MANGO QUISPE PEDRO ESTANISLAO
 INSTITUCION EDUCATIVA: UNIVERSIDAD NACIONAL SAN AGUSTIN DE AREQUIPA
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: ESCALA DE VALORACION
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: VALDEZ KANA YANET ERIKA
 VALERIANO PARIZACA, ADRIANA EVELYN

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.			X		
ORGANIZACION	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					X
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUB TOTAL				3	28	5
TOTAL				36		

III. OPINION DE APLICABILIDAD

Se puede APLICAR

IV. PROMEDIO DE VALORACION: El instrumento revisado se cataloga como "BUENO".

AREQUIPA 29 de Julio del 2021



MG. PEDRO ESTANISLAO MANGO QUISPE
 DNI 29674753
 TELEFONO 984442369

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____
 INSTITUCION EDUCATIVA: _____
 CARGO QUE DESEMPEÑA: _____
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: _____
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: _____

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACION

Arequipa.....de.....del.

 FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____

INSTITUCION EDUCATIVA: _____

CARGO QUE DESEMPEÑA: _____

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: _____

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: _____

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antiqüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACION

Arequipa.....de.....del.

 FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

CUESTIONARIO

Nombres y apellidos: _____

I.E.I.: _____

Estimadas docentes, les pedimos desarrollar el siguiente cuestionario sobre las estrategias de juego para desarrollar la inteligencia emocional en los niños, para lo cual les pedimos responder las siguientes preguntas.

1. ¿Cómo cree usted que se puede desarrollar la inteligencia emocional en los niños?
.....
.....
.....
.....
2. ¿Qué estrategia utiliza usted para desarrollar la inteligencia emocional de los niños?
.....
.....
.....
.....
3. ¿Alguna vez utilizo el juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional en los niños?
.....
.....
.....
.....
4. ¿Alguna vez usted vivenció situaciones de conflicto donde se observó diferentes emociones en los niños?
.....
.....
.....
.....
5. ¿En qué nos ayuda el fomentar las actividades lúdicas en los niños?
.....
.....
.....
.....
6. ¿Qué papel cumple el juego para desarrollar la inteligencia emocional en los niños?
.....
.....
.....
.....

Muchas gracias por el tiempo dedicado, agradeciéndoles por su participación en el presente cuestionario.

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: MANGO QUISPE PEDRO ESTANISLAO
 INSTITUCION EDUCATIVA: UNIVERSIDAD NACIONAL SAN AGUSTIN DE AREQUIPA
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: CUESTIONARIO
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: VALDEZ KANA YANET ERIKA
 VALERIANO PARIZACA, ADRIANA EVELYN

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.				X	
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				X	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				X	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				X	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				X	
SUB TOTAL					36	
TOTAL					36	

III. OPINION DE APLICABILIDAD

Se puede APLICAR

IV. PROMEDIO DE VALORACION: El instrumento revisado se cataloga como "BUENO".

AREQUIPA 29 de Julio del 2021



MG. PEDRO ESTANISLAO MANGO QUISPE
 DNI 29674753
 TELEFONO 984442369

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____

INSTITUCION EDUCATIVA: _____

CARGO QUE DESEMPEÑA: _____

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: _____

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: _____

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antiqüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACION

Arequipa.....de.....del.

 FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____
 INSTITUCION EDUCATIVA: _____
 CARGO QUE DESEMPEÑA: _____
 INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: _____
 AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: _____

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.					
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.					
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.					
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.					
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.					
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.					
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.					
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.					
SUB TOTAL						
TOTAL						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

.....

IV. PROMEDIO DE VALORACION

Arequipa.....de.....del.

 FIRMA Y POS FIRMA

DNI

TELEFONO

1 Matriz de Consistencia

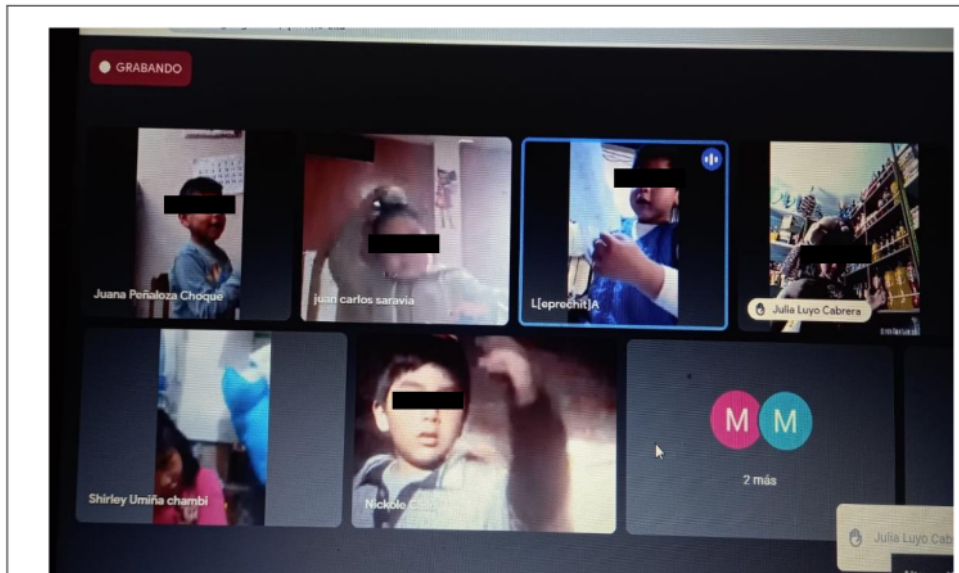
MATRIZ DE CONSISTENCIA DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

TITULO: Estrategias de juego para desarrollar la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa El Golf Arequipa 2021.
AUTORA(S): Yanet Erika Valdez Kana / Adriana Evelyn Valeriano Parizaca **FACULTAD:** Educación **ESPECIALIDAD:** Inicial

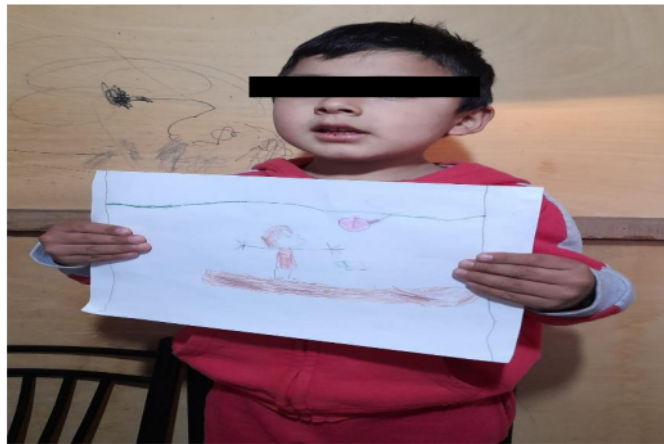
ORIENTACIÓN	PROBLEMA GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	OBJETIVOS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA	
							Diseño de investigación	Datos a Recolectar
ENFOQUE Cuantitativo se analizan datos numericos	¿Cuál es la incidencia de las estrategias de juego en la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021?	A mayor ausencia de estrategias de desarrollo de la inteligencia emocional tiene los niños en la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021.	Establecer la influencia de las estrategias de juego en la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021.	El juego como estrategia	Creatividad	-Crea actividades motoras nuevas mediante el juego. -Realiza los juegos elaborados por la docente. -Construye la capacidad lúdica mediante los juegos.	El diseño de la presente investigación es No experimental	Los datos a recolectar se van a calificar a los niños mediante una escala valorativa: Nunca (1), A veces (2), Casi Siempre (3), Siempre (4), en la Escala de valoración. Y en el cuestionario con para ser llenado por las docentes.
	¿En qué medida influyen las estrategias del juego en relación a la inteligencia emocional en la	Las estrategias del juego podrían influir significativamente en la inteligencia emocional en la	Determinar la influencia de las estrategias del juego en relación a la inteligencia emocional en la		Participación	-Participa activamente de los juegos con sus compañeros de aula. -Muestra sus emociones mediante el juego. -Expresa corporalmente sus movimientos en situaciones de juego.		
PARADIGMA Es Positivista la investigación está directamente basada en esta corriente, sostiene que existe					Cooperación	-Exterioriza sus emociones mediante el juego. -Crea vínculos afectivos mediante el juego.		
						-Presta atención al momento de recibir indicaciones.		

<p>64 una realidad objetiva que puede ser estudiada por parte del investigador siendo secuencial y probatorio.</p>	<p>dimensión interpersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021?</p>	<p>dimensión interpersonal 1 en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021</p>	<p>dimensión interpersonal 1 en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021</p>	<p>Intrapersonal</p>	<p>-Regula sus emociones ante situaciones conflictivas. -Reconoce sus emociones, mencionando lo siente. -Muestra interés por sus emociones y sentimientos. -Opina que todas las emociones son importantes. -Realiza el juego de roles en casa.</p>	<p>75 Instrumentos de recolección de datos</p> <p>Los instrumentos son: La escala de valoración. El cuestionario.</p>
<p>TIPO Correlacional</p>	<p>¿En qué medida influyen las estrategias del jue 2 en relación a la inteligencia emocional en la dimensión interpersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021?</p>	<p>Las estrategias del juego podrían influir significativamente en la inteligencia emocional en la dimensión interpersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021</p>	<p>Determinar la influencia de las estrategias del jue 2 en relación a la inteligencia emocional en la dimensión interpersonal en los niños de 4 años de la I.E.I. Villa el Golf, Arequipa 2021</p>	<p>Interpersonal</p>	<p>11 -Busca soluciones viables de forma grupal frente a las situaciones educativas que se le presenta. -Participa activamente en actividades grupales. -Realiza actividades grupales de manera organizada. -Respeto los acuerdos tomados grupalmente. -Interactúa con sus pares de manera positiva. -Escucha las ideas de sus compañeros de aula.</p>	<p>7 Técnica de recolección de datos</p> <p>Las Técnicas que se va a usar son: la Observación la Encuesta</p>
<p>ALCANCE O NIVEL El nivel es explicativo porque se van usar gráficos.</p>	<p>La población son 37 niños de 4 años</p>	<p>La muestra son 37 niños de 4 años</p>	<p>La muestra son 37 niños de 4 años</p>	<p>La muestra son 37 niños de 4 años</p>	<p>75 Instrumentos de recolección de datos</p> <p>Los instrumentos son: La escala de valoración. El cuestionario.</p>	<p>75 Instrumentos de recolección de datos</p> <p>Los instrumentos son: La escala de valoración. El cuestionario.</p>

Evidencias Fotográficas



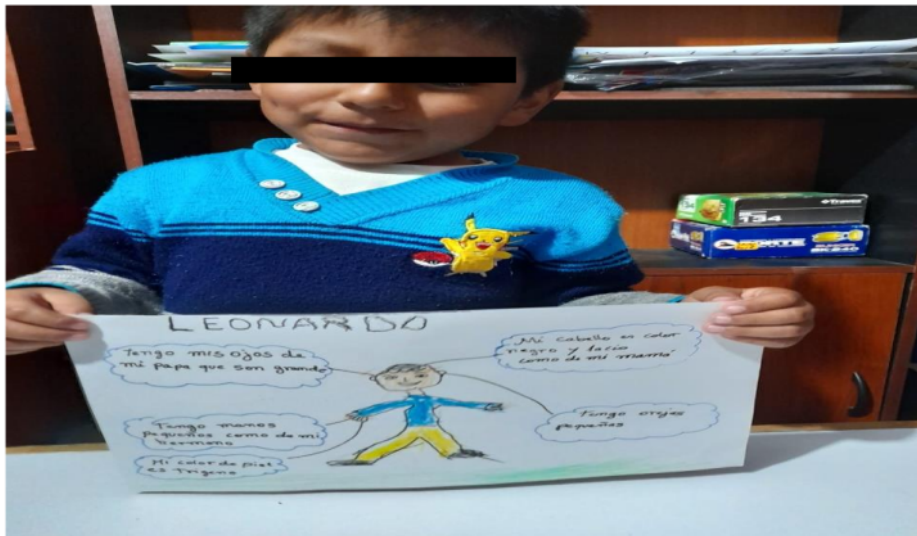
Dilan levanta la mano para participar y sus demás compañeros escuchan sus propuestas, de esta manera respeta los acuerdos tomados grupalmente.



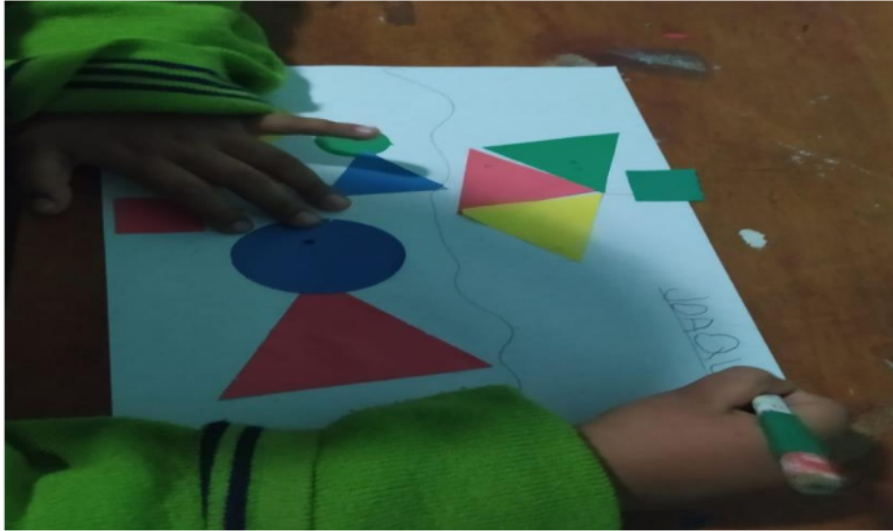
Alejandro dibujo lo que realizo en el meet, cuando traslado el globo soplando, así creando actividades motoras nuevas mediante el juego.



Los niños participan activamente de los juegos con sus compañeros de aula, realizando actividades grupales de manera organizada.



Leonardo presta atención al momento de recibir indicaciones, por lo que dibujo e identifico las características similares que tiene con los integrantes de su familia.



Joaquín busca otras formas de armar su robot, regulando sus emociones, ya que menciona que esta triste, porque le falta una figura geométrica, pero logra acomodar otra figura geométrica en su lugar.



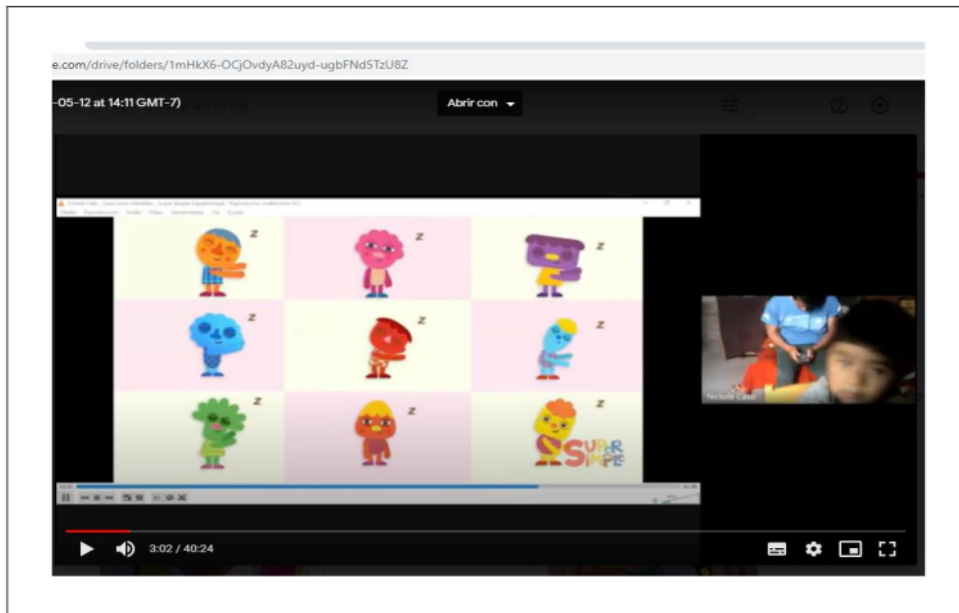
Priscila realiza los juegos propuestos por la docente así construyendo su capacidad lúdica mediante el juego



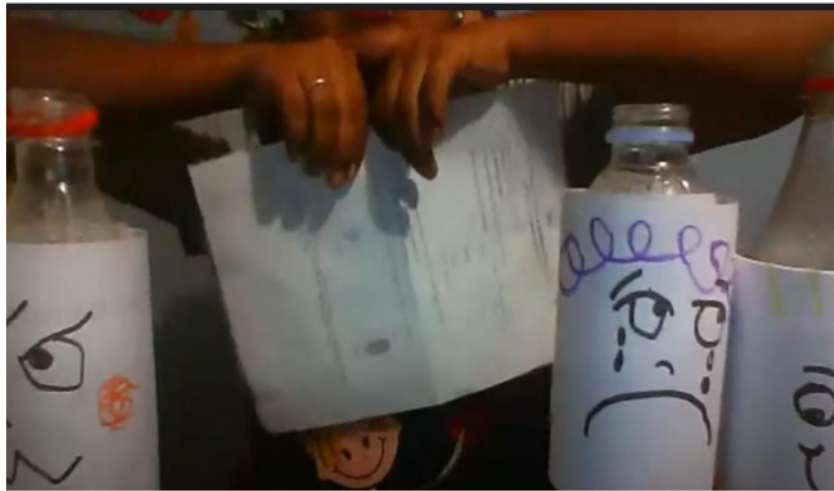
Diego muestra sus emociones mediante el juego de roles en casa. Al interpretar a su padre como su pirata favorito.



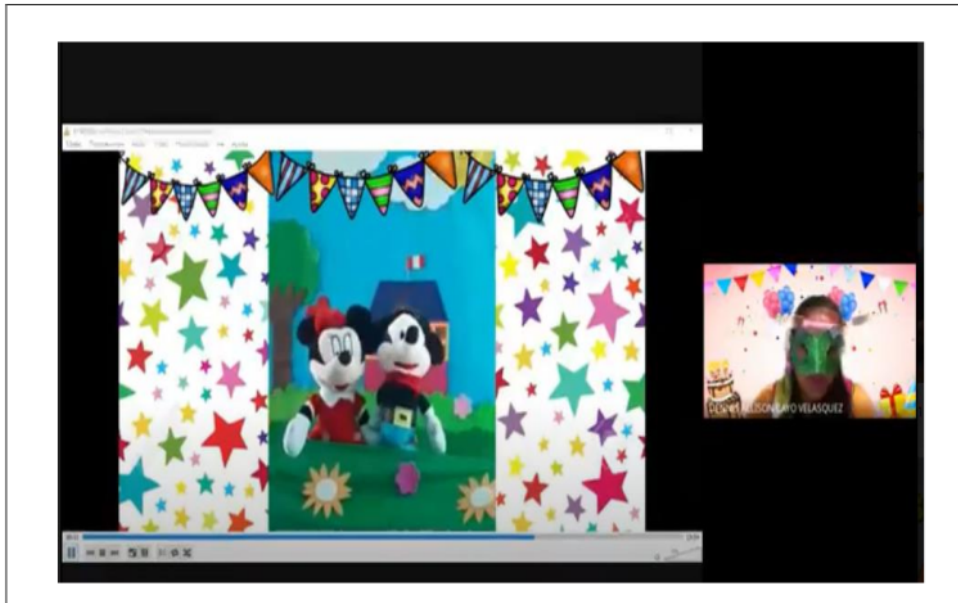
Sofía Interactúa con sus pares de manera positiva, al escucharlos y proponer ideas constructivas al grupo, de esta manera creando vínculos afectivos mediante el juego con sus compañeros.



En el juego de memoria, los niños muestran sus emociones mediante el juego.



A partir de la lectura los niños y niña realizan en tubos de papel las diferentes emociones, con este material juegan, mostrando interés por sus emociones y sentimientos, opinando que todas las emociones son importantes.



Participa activamente en actividades grupales, al proponer diversas soluciones.



Expresa corporalmente sus movimientos en situaciones de juego, al ayudar a Pablito a buscar soluciones viables de forma grupal frente a las situaciones educativas que se le presenta.

Sesiones de Aprendizaje

SESIÓN N° 1
“EL RECORRIDO DEL GLOBO”

FECHA: 20/07/2021

DIMENSION	INDICADOR
Creatividad	-Crea actividades motoras nuevas mediante el juego.
Interpersonal	-Escucha las ideas de sus compañeros de aula. -Respeto los acuerdos tomados grupalmente.

MOMENTOS	ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los niños. La docente les propone realizar un juego, para ello toman acuerdo, esto los lleva a sentirse comprometidos con la actividad y con sus compañeros. Una vez tomado los acuerdos, la docente les presenta los diversos materiales que se puede utilizar, para la actividad. Esta actividad ayuda al niño a poder tomar decisiones a través de su creatividad y también ayuda a que el niño tenga la capacidad de tomar acuerdos y se comprometa con ellos. 	Globo Soga. Liga Lana Cuerda, etc.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> La docente con ayuda de los niños y siguiendo sugerencias, amarran la cuerda de un extremo a otro, luego con pitas cuelgan el globo, con la finalidad que el niño a través de su creatividad, busque formas, maneras de transportar el globo por la cuerda de extremo a extremo. Al terminar la actividad se les presenta una manera de relajarse, utilizando su imaginación, para esto deben seguir las siguientes indicaciones. Primero imaginamos que en la mano derecha tienen una flor y la huelen, en la mano izquierda imaginan que tienen una vela encendida y soplan para apagar la llama. 	
CIERRE	<p>Finalmente, los niños y niñas grafican lo que realizaron en el taller, utilizando los diversos materiales de su preferencia.</p> <p>La docente les realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?</p> <p>¿Qué fue lo que más les gustó de la actividad?</p> <p>¿Tuviste alguna dificultad?</p> <p>¿Cómo lo solucionaste?</p>	Hojas Colores, plumones, crayolas, etc.

SESIÓN N° 2
“SOY PARTE DE MI FAMILIA”

FECHA: 20/07/2021

DIMENSION	INDICADOR
Participación	-Participa activamente de los juegos con sus compañeros de aula.
Intrapersonal	-Presta atención al momento de recibir indicaciones.
Interpersonal	-Realiza actividades grupales de manera organizada.

MOMENTOS	ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida a los niños con una canción “Hola para ti y para mí” • La docente les presenta una ruleta, donde los niños participaran activamente de manera organizada y para esto deben prestar mucha atención a las siguientes preguntas: ¿Cómo es tu cabello y de qué color es? ¿Cómo son tus ojos y de qué color son? ¿Cómo son tus manos y de qué tamaño son? ¿Cuál es tu música preferida? ¿Qué actividades comparten en familia? ¿cuál es tu comida preferida? • ¿Con quienes tenemos características similares? • Niños y niñas el día de hoy identifican características similares que tienen con los integrantes de su familia. • 	Ruleta de preguntas.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Se presenta un video sobre las características que nos hacen diferente a los demás, de la cual se realiza las siguientes preguntas: ¿Qué color de cabello hay? ¿Qué color de piel existe? ¿Cómo es la frente? • Los niños y niñas se dibujarán e identificarán características similares con los integrantes de su familia. 	Hojas Lápiz Colores Plumones crayolas, etc.
CIERRE	<p>¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido?</p>	

SESIÓN N° 3
“SOMOS CONSTRUCTORES”

FECHA: 20/07/2021

DIMENSION	INDICADOR
Creatividad	-Realiza los juegos elaborados por la docente. -Construye la capacidad lúdica mediante el juego.
Intrapersonal	-Regula sus emociones ante situaciones conflictivas. -Reconoce sus emociones, mencionando lo que siente.

MOMENTOS	ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida a los niños. • La docente les propone realizar una dinámica, donde cada niño en cadena va mencionando como se siente hoy, haciendo las siguientes preguntas: ¿Cómo te sientes hoy? ¿Qué actividades realizaste hoy? • Y preguntamos a los niños ¿Qué juego podemos realizar con figuras geométricas? • Hoy niños y niñas utilizaremos las figuras geométricas, para armar objetos, personas, etc. 	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Observamos un video donde nuestro amigo pocoyo, arma diferentes objetos, juguetes. • La docente les brinda la página del cuaderno de trabajo, para que desglosen y exploren las figuras geométricas. • Proponemos que armen diferentes cosas con sus figuras geométricas. 	Video Cuaderno de trabajo Figuras geométricas Goma
CIERRE	<p style="text-align: center;">4</p> <p>La docente les realiza las siguientes preguntas: ¿Qué aprendimos? ¿Qué es lo que te llamo más la atención? ¿Qué figura te gusto armar más?</p>	

SESIÓN N° 4
“EL ROL DE MI FAMILIA”

FECHA: 20/07/2021

DIMENSION	INDICADOR
Cooperación	-Exterioriza sus emociones mediante el juego. -Crea vínculos afectivos mediante el juego.
Intrapersonal	-Realiza el juego de roles en casa.
Interpersonal	- Interactúa con sus pares de manera positiva.

MOMENTOS	ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> La docente da la bienvenida a los niños y niñas con la canción “Hola, hola, como estas” La docente invita a los niños a interactuar sobre la labor que cumple cada integrante en su familia. Tomando acuerdos según a las sugerencias de cada niño. La docente les presenta diversos materiales que pueden utilizar. Lo que les permitirá reconocer que su familia es única, a través de las diversas actividades que realizan dentro de cada familia. 	Camisa Pantalón Gorro Sombrero Cartera Chompa, etc.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas interpretaran los diferentes roles que tiene, el integrante al cual decidió representar en su juego. 	
CIERRE	<p>¿Qué les pareció la actividad del día de hoy?</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido?</p>	

SESIÓN N° 5
“¿COMÓ SE SIENTE OTTO?”

FECHA: 20/07/2021

DIMENSION	INDICADOR
Participación	- Muestra sus emociones mediante el juego.
Intrapersonal	- Muestra interés por sus emociones y sentimientos. - Opina que todas las emociones son importantes.
Interpersonal	-

MOMENTOS	ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida a los niños en el meet, con un juego de memoria y situaciones que influyen en sus emociones. • La docente les realiza preguntas ¿Qué emociones sentía la niña? ¿porque se sentía feliz? ¿Qué situaciones la ponía triste? • ¿Luego la docente les plantea habla emociones buenas o malas? • Hoy niños y niñas conoceremos las emociones y su importancia. 	USB Música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente les presenta la portada del cuento “OTTO “por el meet, a partir de ello los niños van mencionando de que tratara el cuento. • Durante la lectura del cuento, encontramos alguna hipótesis realizada por los niños. • Finalmente, la docente formula las siguientes preguntas. ¿Porque se sentía feliz? ¿Qué paso luego? ¿Cómo se sintió Otto cuando se rompió su patita? • A partir del cuento, dibujaremos las emociones que tuvo Otto en tubos de papel. 	Hojas Lápiz Colores Plumones crayolas, Papel. Goma
CIERRE	<p>¿Qué es lo que más te gusto del cuento? ¿Qué otras historias te gustaría escuchar? ¿Qué es lo que no te gusto del cuento? ?</p>	

SESIÓN N° 6
“MI DULCE HOGAR”

FECHA: 20/07/2021

DIMENSION	INDICADOR
Participación	- Expresa corporalmente sus movimientos en situaciones de juego.
Interpersonal	- Busca soluciones viables de forma grupal frente a las situaciones educativas que se le presenta. -Participa activamente en actividades grupales.

MOMENTOS	ACTIVIDAD	RECURSOS
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente da la bienvenida a los niños en nuestro meet con una canción “Yo tengo una casita” • A partir de la canción preguntamos ¿Cómo son las casitas de la canción? ¿Qué salía por la chimenea? ¿Para entrar que tenemos que hacer con los pies? • Hoy niños y niñas veremos que todas las familias son diferentes y únicas, a partir de diferentes situaciones. 	USB Reproductor de música
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • La docente presenta un video sobre la familia de Pablito que pasaban por una situación muy triste. • ¿Qué situación pasa la familia de Pablito? ¿Cómo se siente Pablito? ¿Qué harías tú si fueras Pablito? • La docente les propone dramatizar la solución que ustedes darían si fueran Pablito 	Video USB Prendas de vestir como: falda, pantalón, camisa, etc.
CIERRE	<p>¿Qué es lo que más te gusto hacer?</p> <p>¿Qué aprendimos hoy?</p> <p>¿Para qué nos sirve lo que hemos aprendido?</p>	

INV 13 M

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

24%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

14%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	3%
2	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	2%
4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	1library.co Fuente de Internet	1%
9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	

		1 %
10	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	Submitted to Universidad Inca Garcilaso de la Vega Trabajo del estudiante	1 %
13	intra.uigv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
14	Submitted to Jacksonville University Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	Submitted to Universidad Andina Nestor Caceres Velasquez Trabajo del estudiante	<1 %
17	Submitted to Centro Europeo de Postgrado - CEUPE Trabajo del estudiante	<1 %
18	dspace.cordillera.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD, UNAD	<1 %

20

repositorio.ug.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

21

dspace.unitru.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

22

Submitted to Universidad Internacional de la Rioja

Trabajo del estudiante

<1 %

23

repositorio.uss.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

24

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

<1 %

25

Submitted to Universidad Santo Tomas

Trabajo del estudiante

<1 %

26

repositorio.upao.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

27

repositorio.uta.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

28

Submitted to Universidad Cuauhtemoc

Trabajo del estudiante

<1 %

29

docplayer.es

Fuente de Internet

<1 %

30

repositorio.uct.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

31	Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote Trabajo del estudiante	<1 %
32	revistas.uss.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Enterprise-Escuela de Educacion Superior Pedagogica Marcos Duran Martel- Trabajo del estudiante	<1 %
34	Submitted to Lampasas High School Trabajo del estudiante	<1 %
35	Submitted to Universidad Pontificia de Salamanca Trabajo del estudiante	<1 %
36	Submitted to Universidad Nacional de Educación Trabajo del estudiante	<1 %
37	repositorio.unife.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	Submitted to uncedu Trabajo del estudiante	<1 %
39	Submitted to Universidad Privada Antenor Orrego Trabajo del estudiante	<1 %
40	repositorio.udch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

41	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
43	Submitted to Universidad TecMilenio Trabajo del estudiante	<1 %
44	publicaciones.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
45	Submitted to Fundacion San Pablo Andalucia CEU Trabajo del estudiante	<1 %
46	www.amyressources.ca Fuente de Internet	<1 %
47	repositorio.unsch.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
48	repository.libertadores.edu.co Fuente de Internet	<1 %
49	www.dspace.uce.edu.ec:8080 Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.utesup.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %

52	moodle.uneg.edu.ve Fuente de Internet	<1 %
53	repository.ut.edu.co Fuente de Internet	<1 %
54	repositorio.ujcm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
55	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
56	Submitted to IPE Test Account Trabajo del estudiante	<1 %
57	Submitted to Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurimac Trabajo del estudiante	<1 %
58	acikbilim.yok.gov.tr Fuente de Internet	<1 %
59	www.repem.org.uy Fuente de Internet	<1 %
60	Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
61	apirepositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
62	dspace.unach.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

63	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
64	view.genial.ly Fuente de Internet	<1 %
65	www.mintankesmie.no Fuente de Internet	<1 %
66	www.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
67	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
68	repositorio.unemi.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
69	saber.ucv.ve Fuente de Internet	<1 %
70	www.elararchive.org Fuente de Internet	<1 %
71	www.utic.edu.py Fuente de Internet	<1 %
72	es.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
73	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
74	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

75	repositorio.upagu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
76	repositorio.usanpedro.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
77	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
78	www.fidamerica.cl Fuente de Internet	<1 %
79	Astrid Quintero-Bacca. "Actividades lúdicas para fortalecer el pensamiento lógico-matemático en los estudiantes de grado quinto", Aibi revista de investigación, administración e ingeniería, 2021 Publicación	<1 %
80	biobuu.com Fuente de Internet	<1 %
81	eprints.ucm.es Fuente de Internet	<1 %
82	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
83	repositorio.uniautonoma.edu.co Fuente de Internet	<1 %
84	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

repositorio.untumbes.edu.pe

85	Fuente de Internet	<1 %
86	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
87	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
88	repository.unad.edu.co Fuente de Internet	<1 %
89	repository.unilibre.edu.co Fuente de Internet	<1 %
90	tesis.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
91	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
92	www.perulinks.com Fuente de Internet	<1 %
93	"Inter-American Yearbook on Human Rights / Anuario Interamericano de Derechos Humanos, Volume 19 (2003)", Brill, 2007 Publicación	<1 %
94	archive.org Fuente de Internet	<1 %
95	www.babysparks.com Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Apagado

Excluir coincidencias Apagado

Excluir bibliografía Apagado