

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**EL JUEGO DIDÁCTICO Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN
NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA I.E. 50941 - CONSTRUCCIÓN CIVIL
SANTIAGO - CUSCO**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

CLARITZA GONZALES CCAPATINTA

MAYROCE DEL PILAR JARA RODRIGUEZ

Asesor:

Mgtr. DENIS CHACHAIMA PUELLES

PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN
CUSCO-PERÚ

2023

ÍNDICE

CAPÍTULO I – planteamiento del problema	4
1.1 Descripción del problema	4
1.2 Formulación del problema	5
1.2.1 Problema general.....	5
1.2.2 Problemas específicos	6
1.3 Objetivos de la investigación	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivos específicos	6
1.4 Justificación e importancia del estudio	6
1.5 Delimitación de la investigación.....	8
1.5.1 Delimitación espacial	8
1.5.2 Delimitación temporal.....	8
CAPÍTULO II – marco teórico	9
2.1 Antecedentes de la investigación	9
2.2. Bases teóricas.....	13
2.2.1 Juegos didácticos.....	13
2.2.2 Inteligencia emocional	22
2.3 Definición de términos.....	36
CAPÍTULO III – marco metodológico.....	37
3.1 Hipótesis de investigación	37
3.1.1 Hipótesis central o general	37
3.1.2 Hipótesis específicas	37
3.2 Variables de la investigación	37
3.2.1 Variable independiente.....	37
3.2.2 Variable dependiente.....	37
3.3 Método de investigación	38

3.3.1 Tipo de investigación	38
3.3.2 Alcance o nivel de investigación.....	38
3.3.3 Diseño de investigación	38
3.4 Población y muestra del estudio	38
3.4.1 Población.....	38
3.4.2 Muestra.....	39
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.5.1 Técnica de recolección de datos.....	40
3.5.2 Instrumento de recolección de datos	40
3.6 Técnica de procesamiento de datos.....	43
3.7 Aspectos éticos	44
3.8 Aspectos administrativos	44
BIBLIOGRAFÍA	46
ANEXOS	48

CAPÍTULO I – planteamiento del problema

1.1 Descripción del problema

El desarrollo de la inteligencia emocional propiamente dicho debería ser considerado un tema indispensable en el aspecto educativo de todo estudiante, tanto en su formación escolar como personal, ya que un niño se enfrenta a retos todo el tiempo, puesto que está en constante aprendizaje, la inteligencia emocional ayuda a que los niños enfrenten los retos de la vida de manera positiva y ayuda a reducir o evitar el sentimiento de frustración.

Cabe hacer énfasis en cuán importante es desarrollar la inteligencia emocional puesto que favorece el conocimiento de las emociones, ayudando a expresarlas de manera efectiva y así, encontrar soluciones. El desarrollo de estas cualidades permite que los niños puedan expresar cuando algo les molesta o los hace felices. Además, les brinda las herramientas para expresar si algún tema escolar les cuesta trabajo, si no han entendido algún tema o si han sufrido algún tipo de problema o abuso por parte de otro niño o adulto. Por otro lado, desarrollar la inteligencia emocional hará que los niños empaticen con sus iguales y así, les ayuden o apoyen, lo que puede ayudar a reducir el bullying (tema que ha vuelto a ser boga tras el retorno a la presencialidad) en las escuelas.

Un tema importante en que también se debería trabajar es la perspectiva y la importancia que solemos tener frente algunas cosas, por ejemplo, al escuchar la palabra “inteligencia” nuestro cerebro hace referencia automáticamente al aspecto intelectual mas no al aspecto emocional, es cual se podría decir en cierto modo que puede llegar a ser más importante. Una investigación realizada a nivel mundial por The Consortium for Research on Emotional Intelligence in Organizations, arrojó un resultado sorprendente, que el Coeficiente Intelectual puede determinar nuestro éxito en la vida en un 23%, mientras que la Inteligencia Emocional aumenta hasta el 77%. Con esto corroboramos cuán importante es desarrollar y estimular en los niños su inteligencia emocional.

Tras la observación en la Institución Educativa N° 50941 Construcción Civil, se pudo apreciar que los niños de 3 años del aula naranja en su mayoría carecen de autocontrol emocional puesto que manifiestan comportamientos impulsivos como: berrinches,

agresiones verbales y en muchos casos agresiones físicas hacia sus compañeros, sin reflexionar en las consecuencias de sus actos. También se manifiesta en ellos la falta de empatía, ya que la mayoría no muestra interés por los sentimientos de los demás, es decir no se ponen en el lugar del otro, evidenciando la falta de sensibilidad y compasión en situaciones adversas por las que pasan las personas de su entorno. Así mismo se observó también el poco dominio de sus habilidades sociales, puesto que muestran timidez, baja autoestima, miedo al relacionarse con otros niños de su entorno, ya que normalmente les cuesta mucho hacer amigos.

Habiendo anticipado todo lo mencionado surge la incógnita de cómo es que se desarrollará la inteligencia emocional en niños de 3 años, pues algo muy sabido por las docentes del nivel inicial es que los niños aprenden jugando, es por ello que se usará el juego didáctico como estrategia ya que a través de este se fomentará el conocimiento de una forma lúdica y educativa. El objetivo de aplicar juegos didácticos como estrategia es que los niños desarrollen sus habilidades cognitivas y sociales. Del mismo modo, la neurociencia afirma que el cerebro del niño tiene un enorme desarrollo y no se detiene hasta la mitad de los veinte años, en dicho aprendizaje se debe explorar, pensar y expresar ideas a través de diversos códigos. Por lo tanto, es necesario generar un aprendizaje social y emocional, donde se aprende a entender y manejar sus emociones, instaurar metas y crear relaciones positivas. Es por ello que el desarrollo de la inteligencia emocional en el niño es fundamental ya que ésta complementa el desarrollo cognitivo del niño regulando sus emociones, dichos aprendizajes se logran ejecutando actividades lúdicas las cuales serán provechosas puesto que en esta etapa el niño aprende jugando.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E. N° 50941 - Construcción Civil-Santiago-Cusco-2023?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Qué efectos producen los juegos didácticos como estrategia en el desarrollo de la habilidad empática en niños de 3 años de la I.E. N° 50941 - Construcción Civil-Santiago-Cusco-2023?
- ¿De qué manera los juegos didácticos como estrategia influyen en la mejora del autocontrol emocional en niños de 3 años de la I.E. N° 50941 - Construcción Civil-Santiago-Cusco-2023?
- ¿Cómo influyen los juegos didácticos como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E. N° 50941 - Construcción Civil-Santiago-Cusco-2023?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la mejora del desarrollo de la inteligencia emocional con la aplicación de juego didáctico en niños de 3 años de la I.E. N° 50941 - Construcción Civil-Santiago-Cusco-2023

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar los efectos que produce el juego didáctico como estrategia en el desarrollo de la habilidad empática en niños de 3 años de la I.E. N° 50941 - Construcción Civil-Santiago-Cusco-2023
- Determinar la manera en que el juego didáctico como estrategia influye en el autocontrol emocional de los niños de 3 años de la I.E. N° 50941 - Construcción Civil-Santiago-Cusco-2023
- Reconocer la influencia del juego didáctico como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E. N° 50941 - Construcción Civil-Santiago-Cusco-2023

1.4 Justificación e importancia del estudio

La presente investigación tiene como finalidad establecer el grado de importancia que tiene el realizar el juego didáctico como estrategia y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 años.

El juego didáctico está presente en las etapas del ser humano, predominando más en la etapa de la infancia, ya que esta forma parte de su vida cotidiana y son utilizados como una herramienta de enseñanza y aprendizaje. Por ello se utiliza el juego didáctico como estrategia y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños, debido que a través de estos juegos didácticos se pueden fortalecer los valores, la empatía, el respeto, la simpatía, la independencia, la amabilidad, la capacidad de adaptación, pero sobre todo el desarrollo de conducta y autocontrol de sus emociones.

La inteligencia emocional junto al juego didáctico colaborará en el desarrollo integral de los niños, mejorando su rendimiento académico, sus habilidades empáticas, sus habilidades sociales y el autocontrol de sus emociones, ya que si el niño o niña conoce sus emociones le resultará más fácil comprender las emociones de los demás, de esta manera mejorará sus relaciones interpersonales, lo cual favorecerá su adaptación en la sociedad y su calidad de vida.

Desde la perspectiva pedagógica, el siguiente trabajo de investigación espera contribuir en la ejecución de juegos didácticos que logren desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años, de esta manera se podrán sugerir líneas de atención pedagógica con la finalidad de lograr un adecuado desarrollo de dicha inteligencia. Por ello esta investigación se centrará en las competencias, capacidades y desempeños del currículo nacional, las mismas que estarán orientadas a desarrollar las dimensiones de la inteligencia emocional.

Por otro lado, distintos autores defienden dichas teorías de la siguiente manera:

Flores define los juegos didácticos como “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación”, es decir podemos afirmar que para Flores el juego didáctico cumple un rol muy importante ya que esta se enfoca por el desarrollo de los estudiantes y los logros que se obtienen al ponerlos en práctica en el aula.

Para Daniel Goleman la inteligencia emocional, es la capacidad de entender las emociones de los demás, pero sobre todo comprender las nuestras, si bien es cierto que el lado cognitivo nos ayuda a resolver problemas eficazmente, no es el secreto para el éxito personal, por ello Goleman afirma que el coeficiente intelectual solo influye en un 20% del éxito en la vida, por ende podemos deducir que al final pesa más nuestro

desarrollo emocional frente a nuestras capacidades intelectuales, es así que Goleman plantea cuatro dimensiones que son: la autoconciencia emocional, la automotivación, la empatía y las habilidades sociales.

En conclusión, esta investigación ayudará a los niños y niñas a mejorar el rendimiento académico y a desarrollar de manera satisfactoria su inteligencia emocional, lo cual les servirá para conocer y controlar sus emociones, de esta manera ellos podrán comprender la implementación de juegos didácticos dentro de su entorno educativo, aceptar reglas, tomar decisiones, pero sobre todo podrán manejar sus emociones, lo cual los ayudará a ser personas competentes y exitosas en la vida.

1.5 Delimitación de la investigación

1.5.1 Delimitación espacial

El trabajo de investigación se realizará en la Institución Educativa N°50941 - Construcción Civil, ubicado en el distrito de Santiago, provincia y departamento de Cusco, con niños de 3 años del nivel inicial.

1.5.2 Delimitación temporal

Los datos que serán considerados para la ejecución del trabajo de investigación propuesto serán enmarcados en el periodo 2023, considerando básicamente la temática del trabajo infantil, iniciando la aplicación de juegos didácticos como estrategia a inicios del mes de mayo y concluyendo a finales del mes junio.

CAPÍTULO II – marco teórico

2.1 Antecedentes de la investigación

El primer antecedente encontramos a Higuera Rodríguez Lina con el trabajo de investigación titulado “El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente” tesis doctoral realizado en la Universidad de Granada por la facultad de Ciencias de la Educación 2019 Granada. Su diseño de investigación es Interpretativo- crítico. Propuso como primer objetivo averiguar la situación vivida por los profesores respecto al uso del juego como recurso didáctico en su práctica de aula, derivando aspectos influyentes en su aplicación y desarrollo. Segundo objetivo analizar el papel de la formación en la preparación de profesores para el empleo de estrategias lúdico-didácticas en su actividad docente. Tercer objetivo averiguar el tratamiento y valoración del juego como recurso didáctico en la comunicación de los profesores a través de las redes sociales. Cuarto objetivo analizar experiencias docentes y de formación que observen el juego como recurso didáctico para facilitar el aprendizaje, destacando elementos y características fundamentales. Quinto objetivo derivar y ofrecer directrices y pautas orientadoras que sirvan para reforzar la formación inicial de los profesores en el uso del juego en la práctica diaria del aula. Obteniendo conclusiones: Las redes sociales son un medio de aprendizaje. Tanto maestros como estudiantes, como cualquier profesional del ámbito educativo las utilizan ya sea como medio de interacción con otros profesionales, para formación y estar en continuo contacto con los recursos innovadores que los maestros van implementando en sus aulas, o para exponer ideas acerca de diferentes recursos y recibir un feedback de aprendizaje que fortalezca lazos de unión con personas de otras ciudades pero que están interesadas en la innovación y el uso de metodologías activas y recursos, herramientas, etc. Es una “puerta” al conocimiento, pero hay que tener cuidado cómo se utiliza. En nuestra investigación nos centramos en su empleo como recurso educativo. La concepción de juego como recurso didáctico es muy amplia entre todos los profesionales seleccionados, pero todos coinciden que su finalidad es la misma: la de enseñar, de tal manera, que los alumnos aprendan divirtiéndose.

El segundo antecedente lo encontramos a Santos Triana Diana Milena con el título de investigación “Estrategias para fortalecer la inteligencia emocional y favorecer el clima escolar en los niños de 5 a 6 años de la institución educativa Jorge clemente palacios de Tabacosa” tesis de licenciatura realizado en la Universidad de Santo Tomás de la

facultad de Educación en Duitama Boyacá 2017. Obteniendo como conclusión la aplicación y análisis de los instrumentos de recolección de información empleados tales como encuestas, entrevistas y guías de observaciones, permitieron identificar los procesos de desarrollo de la inteligencia emocional en los niños para establecer el diagnóstico sobre el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños en edad preescolar. Para lo cual se aplicaron y elaboraron diez talleres con acciones lúdicas-pedagógicas en la institución Educativa Jorge Clemente Palacios de Tabacosa, además se evaluaron los aciertos y desaciertos de los talleres con el fin de fortalecer el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 a 6 años de edad de dicha institución, donde se logró fortalecer la inteligencia emocional en los niños y se notó una mejoría en el clima social escolar a través que se evidenciaron en los análisis de los respectivos talleres.

En el tercer antecedente encontramos a Casavilca Fernandez Prada Fabiola Ordalidia con su trabajo de investigación “Los juegos didácticos para el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de una institución educativa inicial.” Tesis para optar el título de segunda especialidad profesional de Educación Inicial realizado en Huancavelica - Perú – 2017. Con un diseño de investigación pre experimental. Propuso como objetivo determinar de qué manera los juegos didácticos mejora el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017. Llegando a la conclusión que los datos recogidos y presentados en las tablas y figuras estadísticas permiten señalar que los juegos didácticos mejora significativamente el desarrollo psicomotor en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017, esto se ve reflejado en la tabla N.º 04 en el cual se ve un incremento de 15,56 equivalente al 49%. También se muestra que los juegos didácticos mejoran significativamente la construcción de su corporeidad en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017, esto se ve reflejado en la tabla Nº 04 en el cual se ve un incremento de 8,50 equivalente al 47%. Y por último se concluye que los juegos didácticos mejoran significativamente la participación en actividades deportivas en interacción con el entorno en niños de 4 años de edad de la institución educativa inicial Saco Olivareros sede Pisco-2017, esto se ve reflejado en la tabla Nº 04 en el cual se ve un incremento de 7,06 equivalente al 39%. La autora afirma que tras la aplicación de juegos didácticos obtuvo excelentes resultados en cuanto a las dimensiones del desarrollo psicomotor, la

construcción de su corporeidad y la participación en actividades deportivas ya que considera el juego es una estrategia que facilita y promueve el aprendizaje de los niños y niñas, es por ello que nosotras utilizamos esta tesis como guía para nuestro trabajo de investigación la aplicación de juegos didácticos y su influencia en desarrollo de la inteligencia emoción.

En el cuarto antecedente encontramos a Medrano Egoávil Vanessa Giuliana con su trabajo de investigación titulado “Programa “Giro Emocional”, para desarrollar la inteligencia emocional en niños del nivel inicial, del centro poblado la esperanza.” Tesis de grado académico – Magister. Realizado en Huánuco – Perú – 2017. Llegando a la conclusión de se determina que el Programa “Giro Emocional” incidió positivamente en el desarrollo del control emocional de los niños del nivel inicial del Centro Poblado de la Esperanza, Huánuco - 2015, lo cual se puede apreciar en los siguientes resultados: un 27% de los niños SIEMPRE demuestran control emocional, un 32% de los niños A MENUDO, un 27% de los niños A VECES y un 14% de los niños NUNCA ha desarrollado control emocional. Ahora se conoce que el Programa “Giro Emocional” influyó positivamente en el desarrollo de la autoestima de los niños del nivel inicial del Centro Poblado de la Esperanza, Huánuco - 2015, lo cual se puede verificar seguidamente: un 50% de los niños SIEMPRE muestran haber incrementado su autoestima, un 36% de los niños A MENUDO, un 14% de los niños A VECES y un 0% de los niños NUNCA manifiesta haber desarrollado su autoestima. Se establece que el Programa “Giro Emocional” intervino positivamente en el desarrollo de la conciencia emocional de los niños del nivel inicial del Centro Poblado de la Esperanza, Huánuco - 2015, lo cual se puede confirmar a continuación: un 36% de los niños SIEMPRE manifiesta haber fortalecido su conciencia emocional, un 55% de los niños A MENUDO, un 9% de los niños A VECES y finalmente un 0% de los niños NUNCA.

En el sexto antecedente tenemos a Chalco Huallpa Hayde y Lezama Vidal Fanny “El juego como estrategia para mejorar las actitudes en la convivencia de los niños y niñas de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial - Belén N° 65” tesis para optar el título profesional de profesora de educación inicial. Realizado en el I.S.E.P “Santa Rosa” Cusco-Perú 2016. Poniendo como conclusiones que, partiendo de la consideración del interés de los niños, es posible aplicar el juego como centro de interés en el desarrollo y fortalecimiento de las actitudes positivas de convivencia ya que el niño no se siente obligado para aprender y practicar valores en su vida diaria. El juego

y la educación deben ser correlativos; en ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación ya que el juego constituye el soporte de todo aprendizaje y gravitan en el cambio de conducta del niño y niña.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 Juegos didácticos

2.2.1.1 Definición

Los juegos didácticos son las actividades espontaneas libres y placenteras por la que los niños y niñas puedan desplegar toda su iniciativa al conocer y descubrir su entorno mediante el uso de juegos tradicionales, juegos didácticos, juegos de mesa, etc. con la finalidad lúdica educativa. (Minedu, 2015).

Del mismo modo para el autor Federico Froebel en sus textos “La hoja de doblar de Froebel” y “El noveno Don de Froebel” nos menciona lo siguiente:

“En los niños más pequeños que empiezan a jugar, se mueve una inclinación para medir el espacio, ya la mayor parte de sus juegos son basados en medir espacios. Observando un niño pequeño, vemos como junta sin ninguna dirección especial, tablitas, piedrecitas y otras cosas, formando círculos y otras figuras. Sobre todo, es necesario despertar temprano el aprendizaje la libre voluntad; lo que en casualmente es aprender por medio del juego, si tomamos severo interesen llenar en nuestras escuelas el referido vacío, entonces es necesario qué tales juegos sean recomendados a las madres y a las personas quien están encomendados nuestros hijos y a los profesores sigan con empeño edificando sobre este cimiento”.

Este texto nos hace referencia de la importancia que tiene el juego para desarrollar en el niño grandes habilidades, todo ello debe estar fomentado por los docentes a cargo, ya que en ellos recae la tarea de forjar el aprendizaje y de la misma manera involucrar a los padres de familia para obtener un mejor resultado. (ALBA, 2021).

(Chacón, 2008) nos dice que “el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo y se estructura como un juego reglado, que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta – lógica de lo vivido para el logro de enseñanza – aprendizaje”.

El juego didáctico es una técnica de enseñanza utilizada en su parte notable de tiempos para promover estándares de liderazgo y conducta en los estudiantes, Ámbito propicio con la etapa adecuada de independencia y decisión, esos juegos comprometen la adquisición y el refuerzo de alguna masterización.

2.2.1.2 Características del juego

Según (Porres, 2000) los juegos didácticos se clasifican en:

- ✓ **Juegos de interior.** -Conciben en realizar actividades lúdicas dentro de un espacio determinado estos pueden ser verbales, de imitación, manipulativos(juguetes) y juegos de memoria.
- ✓ **Juegos de exterior.** -Para ello se requiere un espacio grande en la cual se puedan realizar actividades lúdicas como correr, esconderse, perseguirse, conducir una bicicleta y realizar circuitos.
- ✓ **Juegos dirigidos.** -los educadores cumplen el papel de dirigir y enseñar el juego en el que el niño pueda desenvolverse de forma libre y espontánea, también el educador puede o no intervenir de forma directa en el juego el cual se convertiría en presenciado.
- ✓ **Juegos motores.** -Estos juegos ocasionan un gran impacto en la vida de todo ser humano sobre todo en sus primeros años de vida extendiéndose en la infancia y en la adolescencia, juegos que permiten realizar ejercicio fortaleciendo y desarrollando el lado muscular. Estos se clasifican en:
 - Juegos motores abiertos, la participación motora del niño se da de forma libre en las que debe crear situaciones, planificar los movimientos en un espacio libre, cada jugador plantea sus reglas de forma independiente.
 - Juegos motores cerrados, la planificación en estos juegos es más complejo ya que se debe ajustar el tiempo, velocidad de los desplazamientos, cuya participación motora de los niños es dependiente de cada uno.
 - Juegos motores combinados, como su nombre lo dice combina juegos estableciendo dinámicas más intensas multiplicando así la participación motriz de cada niño
- ✓ **Juegos sensitivos.** -Este juego se da desde las primeras semanas de nuestras vidas extendiéndose durante la educación infantil. Por tanto, estos juegos principalmente ejercitan los sentidos empleándolos de forma gradual.
- ✓ **Juegos manipulativos.** -En estos juegos interviene la presión de las manos como apretar, sujetar, enroscar, moldear, vaciar, llenar, abrochar y trazar. Juegos que se van adecuando a la edad del niño de forma progresiva.

- ✓ **Juegos intelectuales.** -Estos juegos se dan a través de la utilización del método científico en otras palabras experimentar situaciones, generar conflicto cognitivo, y sobre todo usando la curiosidad los cuales conllevan a desarrollar la inteligencia.

Por otro lado (Pérez, 2001) nos da la siguiente clasificación:

- ✓ **Juegos efectivos.** -Estos juegos se encargan del desarrollo de instintos sociales cultivando la sensibilidad y la voluntad, juegos que deben ser elegidos cuidadosamente tanto en la casa como en la escuela, elegir juegos que conlleven a la obtención de buenos hábitos
- ✓ **Juegos artísticos.** -Estos juegos favorecen en la imaginación libre de cada niño, permitiéndoles expresar emociones, destrezas y sobre todo demuestran sus habilidades y aptitudes.
- ✓ **Juego individual.** -El niño juega solo, necesario en cuanto a su desarrollo personal e intelectual, dichos juegos deben ser controlados o supervisados especialmente si se tratan de videojuegos, ya que estos generarían aislamiento y generarían un comportamiento adictivo. El juego individual tiene las siguientes fases:
 - Juego con el cuerpo, cuando el niño realiza juegos con las partes de su cuerpo de esta manera explorará y conocerá mejor su cuerpo.
 - Juego con objetos, cuando el niño empieza a manipular objetos a los que les da otro uso, manipulándolos con las manos, esto lo realiza en la etapa del juguete.
 - Juego por imitación, cuando el niño trata de imitar movimientos, gestos y actitudes de personas mayores y de animales.
 - Juego de ficción, los niños comienzan a usar cosas a las que les cambian de personalidad y comienzan a ponerle alma a cada cosa, de esta forma los juguetes cobran vida esto se debe a la gran imaginación que tiene el niño.
- ✓ **Juego paralelo.** -El niño aparenta estar jugando con otros niños, que a través de la observación minuciosa se llega a la conclusión de que no existe interacción entre ellos y que solo juegan unos contra otros.
- ✓ **Juego en pareja.** -Son todos los juegos que se realizan en el I ciclo de 0 a 3 años donde el educador interactúa con el niño realizando la acción de dar y tomar. Posteriormente el niño podrá jugar con otro de sus compañeros como juegos de palmadas seguidas de una canción.

- ✓ **Juego de grupo.** -En este juego los niños se relacionan y juegan con otros niños de su entorno y comienzan a establecer relaciones asociativas, competitivas y cooperativas.

2.2.1.3 Factores que determinan el juego

Según (Vega, 1997) el juego depende de los siguientes factores:

- a) **Sexo.** - Se puede observar amplias diferencias entre el juego que realizan los niños y niñas, puesto que es visible que el juego de los niños de 4 a 5 años es más tosco que el de las niñas, ya que la actividad que ellas realizan es más armoniosa.

Todo ello también obedece a un patrón familiar ya que en muchos casos los padres de familia son más estrictos con las niñas, reprimiendo así su comportamiento agresivo, en el caso de los niños se puede observar un panorama totalmente opuesto ya que son sus padres quienes estimulan en muchas ocasiones sus comportamientos agresivos. De esta manera podemos llegar a la conclusión de que las actividades lúdicas cumplen una función muy importante puesto que de cierta manera moldea la conducta de los niños en función al papel que la sociedad espera que desempeñe más adelante. Es decir, podemos utilizar las actividades lúdicas como un medio para fortalecer en ellos las capacidades y habilidades que favorezcan su desarrollo integral como personas.

- b) **Edad cronológica y mental.**- La edad mental y la edad cronológica de los niños son dos puntos muy importantes ya que son estas las que en muchos casos determinan el tipo de actividad lúdica que se realizará, pues es bien sabido que sus capacidades e intereses dependerán mucho del grupo etario en el que se encuentren, por ejemplo, resulta casi imposible entregarle a un niño de 4 años un juego de química ya que aún no conoce del tema y en cierta forma será tedioso y aburrido para él, sin embargo jugar a los triciclos o a los coches será más atractivo para ellos.

Es así que podemos deducir que la actividad lúdica que realicemos con los niños dependerá mucho de la edad que ellos tengan.

- c) **Influencia familiar.** - La influencia familiar es un aspecto muy importante del cual dependerá mucho el tipo de actividad lúdica que pueda o no practicar el niño, ya que en un principio son los padres quienes generan los estereotipos, comprando para sus hijas muñecas y para sus hijos carros, predisponiendo así el gusto que los niños

deberán tener, generando el dichoso concepto “las muñecas son para las niñas, y los carros son para los niños”.

En muchas ocasiones la manera en cómo se desenvuelvan los niños al momento de jugar depende también de la influencia familiar, puesto que su actitud frente a los demás dependerá de los valores y la educación que sus padres le inculquen.

- d) **Condiciones de vida (nivel económico).** - La actividad lúdica dependerá mucho del nivel socioeconómico en el que el infante se encuentre, por ejemplo, un niño del campo con bajos recursos no podrá jugar con una patineta ya que el lugar en el que vive carece de pavimentación, en cambio un niño de la ciudad con mayores recursos si tendrá esa posibilidad.

Las diferencias entre ambos niveles socioeconómicos son claras, ya que mientras otros juegan con juguetes fabricados como coches, robots, o muñecas que hablan, algunos se desenvuelven con objetos que su propio contexto o naturaleza les provee.

- e) **Valores culturales.** - Existe una relación estrecha entre el juego y la cultura humana, ya que en muchas culturas el juego es un reflejo de la sociedad en la que se vive. Un claro ejemplo está en las actividades que realizan los niños del campo, como tirar ondas o realizar juegos grupales, que en cierta forma son actividades que realizan hasta la adultez, sin embargo, niños que viven en zonas urbanas se enfocan más en juegos tecnológicos y arrastran esto hasta su adultez. Estos son modos de vida que generan de cierta forma diferencias sociales.

2.2.1.4 Teorías del juego

Según (Pérez, 2001) se toma en cuenta cuatro teorías fundamentales las cuales son:

Teoría del crecimiento. - Según (Pérez, 2001) Casuí, nos da entender al juego como un fenómeno estrictamente físico, ya que la constante transformación de las células provoca en el ser humano la necesidad de realizar movimientos corporales como correr, saltar, caminar, o el simple hecho de darse un estirón. Es así que en la niñez esto se manifiesta mediante las actividades lúdicas y en la adultez mediante el trabajo.

Teoría del ejercicio preparatorio.- Según (Pérez, 2001) fue defendida por Groos, el cual toma al juego como un medio para aprender, defendiendo así la teoría de la repetición puesto que el juego no es más que la imitación o repetición de lo que el

niño observa en su vida diaria, preparándolos así de alguna manera para su vida en sociedad.

Teoría catártica.- Según (Pérez, 2001) fue planteada por Carr, dando referencia a la actividad lúdica como un estímulo positivo que sirve para impulsar el desarrollo del niño, se considera también que el juego sirve como un medio purificador, por ejemplo, mediante un juego de peleas se descarga el instinto de guerrero que tiene en niño.

Teoría del atavismo.- Según (Pérez, 2001) fue expuesta por Stanley Hall, quien afirma que el niño imita de manera inconsciente lo que sus antepasados realizaron, ya que los juegos de los niños van evolucionando de la misma manera que evoluciono la humanidad.

Teoría de la energía superflua. - Según (Pérez, 2001) fue formulada por Schiller, quien nos da a entender que las actividades lúdicas son una descarga del exceso de energía que poseen los niños, es decir en muchas circunstancias se utiliza al juego como un medio para liberar energía.

Teoría del descanso o recreo. - Según (Pérez, 2001) el principal representante de esta teoría fue Stheinthal, quien nos da a entender que el juego ayuda a relajar las partes del sistema nervioso que se encuentran cansadas o fatigadas, es por eso que en las escuelas se establecieron los recreos.

Teoría del placer funcional.- Según (Pérez, 2001) esta teoría fue planteada por F. Schiller y K. Lange, quienes nos dan a entender que las actividades lúdicas tienen como característica principal el placer, ya que el juego busca que el niño se desenvuelva libremente, sin límites de la realidad, puesto que al momento de ejecutar el juego aflora la imaginación de los niños.

Teoría de ejercicio previo. - Esta teoría considera que las actividades lúdicas son de naturaleza instintiva, es decir el juego es algo innato en el niño ya que nadie le enseña, lo insita o lo dirige a jugar, si no por el contrario el deseo de recrearse le nace por simple placer.

Por otro lado, esta teoría afirma que al ser el juego una actividad innata, esta nos ayuda a desarrollar actividades de supervivencia de acuerdo al contexto en el que se encuentre, por ejemplo, un niño perteneciente a una tribu selvática juega a cazar, o un niño perteneciente a una zona urbana juega a realizar labores cotidianas como ir

a trabajar, siendo así el juego un ejercicio previo de las actividades que el niño realizara en el futuro.

Teoría de la sublimación.- Según (Pérez, 2001) Sigmund Freud nos dice que, el juego es más una corrección de la realidad insatisfecha o que no ha sido del agrado del niño es decir, el infante utiliza el juego como un medio para rectificar el pasado o una experiencia vivida, esta teoría no considera al juego como un pasatiempo o un acto de placer, si no por el contrario lo considera como un acto de necesidad, por ejemplo, el infante puede utilizar el juego como un medio de venganza simbólica hacia las personas que lo lastimaron.

Teoría de ficción.- Según (Pérez, 2001) Claparede nos da a entender que, el juego es la libre expresión de la imaginación, es decir el niño crea sucesos de ficción al momento de desarrollar el juego, teniendo siempre en cuenta las diferencias que existe entre los sucesos reales e irreales, caso contrario se podría decir que el niño está inmerso en un cuadro de locura.

Teoría del aprendizaje social. - Según (Pérez, 2001) Dicha teoría fue formulada por Cousinet, quien plantea cuatro etapas fundamentales por las que niño pasa al momento de socializar mediante el juego:

- La primera etapa es la agresión natural, la cual consiste en la primera reacción que tiene el niño al relacionarse con los demás al momento del juego ya que en un inicio el infante aun muestra un grado de egocentrismo y no le gusta compartir ni jugar con el resto por eso al sentir que invaden su espacio tiende a ser agresivo, es decir empieza a empujar, golpear, arañar. etc.
- La segunda etapa es la agresión oral, la cual consiste básicamente en el acto de jactarse frente a los demás utilizando términos como “mi juguete es más bonito que el tuyo, el tuyo el feo” o “yo soy más fuerte que tu” tratando siempre de hacer sentir mal a los demás.
- La tercera etapa es la del exhibicionismo, la cual nos da a entender que el niño busca sentirse superior al resto, tratando de buscar como aliado a un adulto es decir busca ser el preferido o mimado del adulto para que así el resto le tenga envidia.
- La cuarta etapa es la del importunar, es decir el niño busca llamar la atención del resto a como dé lugar, puesto que es necesidad del niño sentirse importante o ser el

centro de atención, pero cuando esto no sucede el infante empieza a importunar al resto, para así acaparar su atención otra vez.

Teoría del juego social. - Esta teoría sustenta que el juego pasa por tres estadios:

- El primer estadio es el de rechazo, el cual también se fundamenta en el egocentrismo del niño, puesto que en esta etapa el niño practica mucho el individualismo, es decir su mundo solo se basa entre él y sus cosas, manifestando así el rechazo por los demás.
- El segundo estadio es de la aceptación, este estadio es la culminación del primero, puesto que el niño ya no es tan egocentrista, si no por el contrario busca socializar con el resto, aceptando que todos pueden contribuir en el juego que realiza.
- El tercer estadio es el de la cooperación, dicho estadio surge a partir de los cuatro años, es decir en la época escolar, cuando el niño empieza a interactuar con sus propios compañeros y también con niños mayores o menores que él, sintiendo la necesidad de cooperar con el propósito de ser aceptado.

2.2.1.5 Aprendizaje a través del juego

Según la (UNICEF, 2018) El desarrollo del ser humano es muy importante durante los primeros ocho años, puesto que en esta etapa se desarrollan competencias cognitivas, el lado emocional y las competencias sociales. Es por ello que dentro de la educación preescolar se brinda un aprendizaje a través de las actividades lúdicas, siendo pertinentes para este periodo de la primera infancia y también para después de esta. Los programas de preescolar en su mayoría se centran en la interacción con sus compañeros, con los educadores y con el desarrollo de capacidades, competencias, así como la lectoescritura, matemáticas y demás, es por ello que los juegos en el aula se convierten en una estrategia que introduce al niño y niña a alcanzar aprendizajes de manera entretenida y divertida, la edad en la incorporación y la duración al preescolar varía de un país a otro.

Los niños pequeños tienen un enorme potencial para la adquisición de conocimientos y competencias esenciales, por esta razón los educadores están replanteando la forma de enseñar a niños y niñas de preescolar brindando oportunidades de juego en entornos que favorezcan su exploración, al mismo tiempo fomentando un aprendizaje práctico y eficaz. A través de estas estrategias los niños y niñas aplicarán algunos conceptos de cantidad y movimiento de la vida real, aprendiendo del ensayo y error, utilizando su imaginación para poder desarrollar algunas competencias de

resolución de problemas, así mismo podrán comunicarse con sus compañeros de clase e intercambiar algunas ideas, desarrollando su creatividad, destreza y obtener satisfacción propia de sus logros. Es por ello que es necesario planificar bien las actividades lúdicas que incentiven el desarrollo de las competencias de aprendizaje del niño y niña, al desarrollar el juego se pueden lograr algunas competencias del área intelectual, físico, emocional y social.

2.2.1.6 Dimensiones de los juegos didácticos

Juegos tradicionales: (Bonilla López, 2019) Los juegos tradicionales son manifestaciones culturales de una población o estado y se han venido practicando generación tras generación, en el cuál hemos visto el transferir diversas costumbres de un lugar determinado y compartir de manera fructífera en sociedad. Actualmente en este tiempo se muestra que ha perdido importancia, siendo estos reemplazados por juegos digitales, ocasionando el abandono y el ejercicio de los juegos tradicionales, los mismos que con el transcurrir de las épocas se han ido adoptando otras formas de distracción y dejan de lado a sus juegos tradicionales.

Juego de salón: (Zamora, 2019) El colegio es la parte fundamental, en la cual el niño adquiere sus conocimientos, ya que está denominada como el segundo hogar. Esto se rige a que el niño pasa mucho tiempo en el colegio y es de esta manera como se socializa con diferentes personas, las mismas que van formando parte de su entorno cotidiano. En el colegio, los juegos de salón se tornan indispensables para obtener 18 valores sociales y es el docente el que promueve dichos juegos utilizando diversas estrategias.

Juego de mesa: (Beltrán-Pellicer, 2017) Los juegos de mesa son representados por distintos materiales, acompañados de enérgicas actividades por parte del diligente, la misma que encaja para ser utilizada desde los niños más pequeños. El juego de mesa consta de la clasificación de guías o tableros de varias formas ordenadas en una mesa, es el momento en el cual los niños aprenden a esperar su turno, potenciando el trabajo en equipo y facilitando la participación de todos los niños, los mismos que son de suma importancia para su evolución educativa, esta técnica se puede utilizar también tanto en aula como en su casa con sus familiares.

2.2.1.7 Importancia del juego didáctico

El juego didáctico es vital ya que favorece el estudio terminado Dentro de las aulas de la escuela, los instructores también deben jugar y este hombre El método acepta el desarrollo en diversas regiones que incluyen aspectos sociales, corporales, emocionales y cognitivas junto con actitudes sociales que incluyen la creatividad, aprecio, comunicación y deber, otros (Yeraldin Marín González, 2011) . El juego es extraordinariamente crucial dentro de los estilos de vida de cada hombre o mujer, en particular en el del niño porque es un dispositivo que deben aprender y realizar ellos mismos, ayuda a la conciencia y al deleite que refleja al practicar el deporte; sobre la base de que el trabajo y el juego están estrechamente asociados debido al hecho de que no pueden separarse de forma diferente. Gracias al juego el niño desarrolla su creatividad, su imaginación; constituyéndose en su perfeccionamiento por lo que, sin manipulación, sin experimentación sin la invención de estrategias, la inquietud ya no podrá triunfar, descubrir o recorrer nuevos caminos pensando que el deporte trae colectivamente todos los condimentos para ser el buen plato que se le puede dar a un niño.

2.2.2 Inteligencia emocional

El término “inteligencia emocional” fue acuñado por primera vez por los psicólogos Peter Salovey y Mayer en el año de 1990, dicha expresión fue utilizada para describir las cualidades de los propios sentimientos y la comprensión de los sentimientos ajenos.

Por otro lado, cabe recalcar que para la psicología el desarrollo de las emociones siempre fue decisivo e importante, pero empezó a utilizar el término de Inteligencia emocional Propiamente dicha en contraposición al terminó Coeficiente intelectual.

En la actualidad la inteligencia emocional ha llegado a la vida de todos de una forma masiva, ya que es un tema que no solo se toma en cuenta en la vida escolar sino también en la vida personal tanto como profesional, es por eso que hoy en día se dice que una persona que no haya desarrollado su inteligencia emocional no será capaz de tener una vida plena, independientemente de si tiene o no un coeficiente intelectual alto. Para (Goleman, 1995) (p.52) quien nos da a entender que el lado cognitivo del ser humano nos ayuda a resolver problemas eficazmente, pero no es el secreto para el éxito personal, por ello afirma que el coeficiente intelectual solo influye en un 20% del éxito en la vida, puesto que una persona emocionalmente desarrollada gobernara

sus sentimientos adecuadamente, de la misma manera maneja adecuadamente los sentimientos de las demás personas, por ende tendrán un dominio ventajoso frente a las reglas sobre las que están inmersas el éxito.

Según (Goleman, 1995) (p.52) la inteligencia emocional es “la capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño a pesar de las posibles frustraciones, de controlar los impulsos, de diferir las gratificaciones, de regular nuestros propios estados de ánimo, de evitar que la angustia interfiera con nuestras facultades racionales y, por último pero no por ello, menos importante, la capacidad de empatizar y confiar en los demás”

En este sentido Goleman define a la inteligencia emocional como la capacidad que tienen los seres humanos de reconocer, expresar y valorar las emociones propias y la de los demás, para de esta manera poder afrontar todas las situaciones negativas que se presenten a lo largo de sus vidas, es decir está en la capacidad plena de solucionar sus problemas. El desarrollo de la inteligencia emocional inmiscuirá a las diferentes dimensiones como son la empatía, el autocontrol emocional y las habilidades sociales.

2.2.2.1 Componentes de la inteligencia emocional

- a) Conocer las propias emociones, es reconocernos a nosotros mismos y conocer las emociones como la alegría, tristeza, miedo y desagrado siendo estas emociones primarias. Las emociones influyen de forma directa en nuestros comportamientos y a su vez es necesario saber controlarlos evitando dejarnos llevar por nuestros impulsos.
- b) Manejar las emociones, consta de regular nuestras emociones manejándolas de manera correcta ya sean positivas o negativas. Para ello debemos tomar conciencia y reflexionar sobre nuestros actos y sobre todo tener autocontrol de nuestros impulsos.
- c) La propia motivación, es estar motivado lograr un autodomínio de emociones estableciendo un estado emocional y mental óptimo en la búsqueda de un ideal dejando de lado la impulsividad.
- d) Reconocer emociones, consiste en ser empáticos y reconocer las emociones de los demás. Ya que esto es esencial para saber distinguir entre emociones falsas y verdaderas, por otro lado, es importante saber expresar cada emoción ya que este es

un medio de comunicación siendo capaces de emitir mensajes y también saber descifrarlos.

- e) Manejar las relaciones, es contar con la habilidad de sociabilizar con otras personas permitiendo de este modo el desarrollo de la empatía y favoreciendo actitudes para afrontar algún tipo de frustraciones.

2.2.2.2 Dimensiones de la inteligencia emocional

Según (Goleman, 1995) se plantea las siguientes dimensiones:

1) Empatía

La empatía se basa en la facultad de “la conciencia de uno mismo”, ya que mientras más inmersos nos encontremos con nuestros propios sentimientos, más fácil será poder entender los sentimientos de los demás, es por eso que se considera a la empatía como la capacidad que tienen las personas para comprender los sentimientos, necesidades y dificultades de los demás, poniéndose en el lugar del otro y así responder de forma correcta a las reacciones que éstos tengan frente a las dificultades que atraviesen. Dicha dimensión se logra al combinar la escucha activa, y la comprensión.

Las personas que son empáticas desarrollan la capacidad de hacer suyos los sentimientos de otra persona, lo cual le dará la facilidad de entablar un dialogo en el que ambas partes se beneficiaran. Por ello se dice que la empatía es la clave para relacionarse de manera óptima con los demás, por esa razón las personas empáticas en su mayoría suelen tener éxito en su vida social.

Por otro lado, se dice que el grado de empatía que posee una persona dependerá mucho del tipo de educación que los padres faciliten a sus hijos, según (Goleman, 1995) si los niños muestran mayor empatía, es porque en su educación se ha incluido la toma de conciencia sobre el daño que sus actitudes pueden causar en los demás, por ejemplo, si un niño hace sentir mal a otro, al quitarle su juguete o agredirlo físicamente, lo que debería hacer el padre de familia es hacerle notar su error y no justificar su actuar tomándolo como una travesura. Dicho grado de empatía no solo dependerá de la educación que los padres brinden si no también dependerá de cuan empática se muestre la sociedad frente a algunas situaciones, ya que se sabe que los niños en su mayoría imitan lo que observan de los demás.

Componentes de la empatía

- a) **Escucha activa.** - Es saber escuchar con mucha atención lo que la otra persona dice, es decir poner todos los sentidos del cuerpo en estado de atención, para que así se pueda dar una escucha activa verdadera, lo cual nos permitirá percibir de manera plena todo lo que la otra persona quiere comunicar y en cierta manera hará que el emisor se sienta con más confianza al expresar todas sus inquietudes.
- b) **Comprensión.** - Es el comportamiento que se da después de la escucha activa, esto implica inmiscuirse en el mundo del otro, comprender es ver los sentimientos y los actos de la otra persona con naturalidad, sin juzgarlos, ni condenarlos, sino por el contrario entenderlos. Se dice que las personas que han tenido una infancia en la cual se les haya brindado mucho afecto y cuidados serán las que desarrollen esta capacidad con mayor facilidad.
- c) **Asertividad.** - Es la capacidad que tiene una persona de expresar o transmitir lo que siente, quiere, desea y piensa sin incomodar o dañar los sentimientos de otra persona, por ejemplo, si una persona se encuentra inmersa en una discusión y su molestia es muy fuerte, esta debe ser asertiva y no dejarse llevar por sus impulsos, sino por el contrario debe expresar lo que siente de manera calmada y serena, evitando así lastimar los sentimientos de la otra persona.

Características de las personas empáticas

- ✓ **Altamente sensibles.** – son personas en su mayoría generosas y bondadosas, las cuales siempre estarán cuando alguien lo necesite, son los que usualmente se pondrán el lugar de otro para poder ayudarlo.
- ✓ **Absorben las emociones de otras personas.** – los empáticos están muy inmersos en los sentimientos de los otros es por eso que, al observar una persona enojada, ellos absorben dicho enojo como suyo y viceversa con los sentimientos positivos.
- ✓ **Son introvertidos.** - puesto que prefieren incluirse en grupos pequeños para poder expresar lo que sienten o escuchar a los demás de manera más provechosa, en su mayoría prefieren la interacción de uno a uno, para así enfocarse únicamente en esa persona y poder entenderla.
- ✓ **Son altamente intuitivos.** - ya que poseen la capacidad de intuir lo que la otra persona está sintiendo o padeciendo sin la necesidad de hablar con él, sino simplemente observándolo.

2) Autocontrol emocional

Es la habilidad que tiene una persona para poder transmitir de forma adecuada sus emociones, es decir, el autocontrol emocional consiste en manifestar las emociones tanto negativas como positivas de la manera más correcta, esta competencia favorecerá en gran medida el éxito del comportamiento humano, puesto que ellos se mostraran más calmados, estables y confiables ante cualquier situación que se les presente, pero para lograr todo lo mencionado es indispensable conocer antes las emociones para de esta manera poder controlarlas o manejarlas adecuadamente.

Un dato muy importante es que el autocontrol emocional es viable gracias a que el cerebro humano está ligado a las áreas que controlan el movimiento, lenguaje y pensamiento con el área que está encargada de la vivencia de las emociones, dicha estructura es denominada **amígdala**, según (Goleman, 1995) fue el neurocientífico Joseph LeDoux quien descubrió la importancia desempeñada por dicha estructura la cual está encargada específicamente de manejar o controlar las emociones más irracionales, por ende se concluye que una persona carente de amígdala es también carente de sentimientos.

Según (Goleman, 1995) (p.64, 65) Salovey dice que “el autocontrol emocional es la capacidad de demorar la gratificación y sofocar la impulsividad, constituye un imponderable que subyace a todo logro. Y si somos capaces de sumergimos en el estado de «flujo» estaremos más capacitados para lograr resultados sobresalientes en cualquier área de la vida”

Salovey nos da a entender que el autocontrol emocional es la capacidad que tiene el ser humano de resistirse a la provocación ya sea positiva o negativa, reprimiendo así los impulsos que se generen en ciertas situaciones, constituyendo a las mimas por debajo de cualquier tipo de logro. Indica también que si las personas son capaces de adentrarse en un estado de flujo es decir enfocarse específicamente en la actividad que realizan haciendo nulo todo lo demás, serán capaces de obtener resultados positivos en cualquier aspecto de su vida.

Por otro lado, se dice que para poder manejar de manera óptima las emociones se deben desarrollar tres aptitudes fundamentales las cuales son:

- ✓ **El autodomnio.** – consiste en manejar los impulsos perjudiciales y perturbadores es decir antes de actuar se debe pensar con claridad y no perder la compostura.

- ✓ **La confiabilidad.** - consiste en mantener la integridad de una persona, es decir uno debe actuar éticamente, debe admitir sus errores en caso los cometa.
- ✓ **La adaptabilidad.** - para que una persona tenga autocontrol de sus emociones debe estar abierto al cambio, es decir, debe ser flexible y estar preparado para cualquier circunstancia.

3) **Habilidades sociales**

Son un conglomerado de conductas que permiten interactuar y relacionarse con otras personas de forma satisfactoria y placentera, produciendo así relaciones optimas entre los miembros de una comunidad, ya que las personas que poseen habilidades sociales pueden relacionarse fácilmente con los demás, puesto que son capaces de reconocer sus sentimientos y reacciones, también son capaces de resolver conflictos que surgen en cualquier tipo de interacción humana.

Según (Goleman, 1995) un requisito indispensable para llegar a dominar **las artes sociales** son el desarrollo de dos habilidades primordiales que son: la empatía y el autocontrol emocional, puesto que es sobre la base de estas que se desarrollaran las habilidades sociales, ya que son estas las aptitudes sociales que garantizaran el éxito de un buen trato con sus semejantes, caso contrario se incidirá en el fracaso interpersonal o ineptitud social.

Las habilidades sociales en la escuela

Como bien se sabe la escuela es considerada como el segundo hogar del niño, es por eso que cumple un papel muy importante ya que funciona como un agente socializador para ellos, puesto que es aquí que el niño extiende su mundo social y amplía sus posibilidades de aprender más sobre las habilidades sociales.

Es en la escuela que el niño aprende las conductas sociales, si bien no es un tema que se trabaje con ese mismo nombre, las conductas sociales se van aprendiendo en todos los procesos de enseñanza - aprendizaje en el que está inmerso el niño, para que la conducta social sea la más adecuada y positiva intervienen tres elementos muy importantes los cuales son:

Cuando un niño va adquiriendo habilidades sociales, este va teniendo cambios pausados en tres áreas fundamentales que son:

- a) **Área social - afectiva.** - en esta área desarrolla la capacidad de establecer vínculos afectivos con otras personas, además de adquirir la capacidad de expresar sus sentimientos y emociones como la tristeza, la alegría o en muchos casos la furia, pero es en esta área que también desarrolla el autocontrol, es decir, el niño aprende a controlar sus impulsos.
- b) **Área social – cognitiva.** - esta área es fundamental en el desarrollo social del niño, ya que es aquí donde él empieza a adquirir un conocimiento social, es decir empieza a conocer a las personas, esto le ayudará a ser más persuasivo y podrá anticipar o percibir lo que los demás piensan de él. Otro aspecto a desarrollar en esta área es el juicio moral, es decir el niño va adquiriendo las normas morales de la sociedad como suyas.
- c) **Área del comportamiento social.** – catalogado como la capacidad de establecer relaciones sociales con los demás, puesto que es aquí que el niño desarrolla su capacidad de comunicarse, siendo un agente activo en el proceso comunicativo, desarrollando así su destreza para la participación en diferentes actividades en las que estén inmiscuidas un gran número de personas como compañeros de aula, familia, grupos sociales, etc. En dicha área el niño también desarrolla su capacidad de manejar y resolver sucesos conflictivos.

2.2.2.3 La inteligencia emocional en la escuela

La escuela es el escenario perfecto para el desarrollo de emociones, siendo este un lugar social, en el cual el niño puede relacionarse con sus semejantes. Un lugar propicio en la cual pasan la mayor parte de su tiempo. Así mismo cuentan con una persona que le sirve como guía y mediador el cual vendría a ser el educando, quien les inculca los valores que serán esenciales para el desarrollo emocional del niño, esto lo ayudará a adaptarse a la sociedad, afrontando diversas situaciones que se den fuera o dentro del centro educativo.

Por otro lado, se sabe que en el sector educativo durante algunos años no se tomaba en cuenta el desarrollo de emociones, tanto como la sociedad y las escuelas priorizaban los aspectos académicos e intelectuales dejando de lado el aspecto emocional y social considerándolos como algo privado de cada persona. En muchas situaciones el fiasco escolar se venía dando por la falta de manejo de inteligencia emocional ya que cuando a un niño le cuesta relacionarse esto puede traer consecuencia como frustraciones, depresión, aislamiento, inseguridad e incluso la

perdida de entusiasmo por ir a la escuela y de esta forma acabar en un fracaso escolar, y no solo eso sino que el mal manejo de emociones repercute a lo largo de la vida, generando así personas con poco éxito profesional, frustración en su pensamiento racional, complejos y resentimientos lo que los lleva a tener acciones negativas lastimando y afectando a los demás con su comportamiento.

Para (Cipriano, 2010) Sócrates sentenció: “conócete a ti mismo” lo cual nos da a entender que es necesario saber reconocer nuestras emociones, tomando conciencia sobre nuestros sentimientos en el momento dado.

Es por ello que las emociones comienzan a ser consideradas como un aspecto importante en el desarrollo integral de las personas considerando cuatro habilidades básicas planteadas por Salovey y Mayer estas son: La expresión y percepción emocional en el cual identificamos nuestras emociones, la facilitación emocional a través de sentimientos que generen el pensamiento, el conocimiento emocional se da mediante la comprensión de emociones y por ultimo esta la regulación emocional a través de una reflexión de emociones que sean tanto positivas como negativas. Entonces podemos decir que las emociones son como la salvación del conocimiento de cada uno, generando una conexión con nosotros mismos y con los demás, por lo que conlleva a tener éxito en nuestro trabajo y en nuestra vida.

Para (Goleman, 1995) tenemos dos cerebros y dos clases diferentes de inteligencia: la inteligencia racional y la inteligencia emocional y nuestro funcionamiento en la vida está determinado por ambas.

Goleman quiere decir que pasar por alto las emociones es acortar las habilidades requeridas para llevar una vida satisfactoria estableciendo una conexión tanto racional como emocional del cerebro dependiendo una de otra. Por tanto, el desarrollo de las emociones en las escuelas comienza a tomar importancia, haciendo referencia al desarrollo integral de las personas, teniendo en cuenta contenidos relacionados a las actitudes, desarrollando competencias, capacidades y desempeños. El aporte de Daniel Goleman ayuda a los educadores a comprender la gran importancia de desarrollo de la inteligencia emocional esencial para un buen uso del cociente intelectual o habilidades cognitivas, donde las emociones están conectadas con el cerebro por lo tanto está relacionado con la enseñanza y aprendizaje.

Para poder conseguir el desarrollo integral creciente de las personas tanto en lo personal y en lo cognoscitivo es necesario que las escuelas y padres de familia trabajen conjuntamente, en el cual se desempeñará un papel importante para el desarrollo del niño en el control de sus emociones y la buena relación con los demás. Ya que se sabe que cuando un niño tiene pensamientos relacionados con la tristeza e ira la capacidad de trabajo es menor y no procesa de forma correcta lo que intenta aprender. Es por ello necesario que las escuelas desarrollen la Inteligencia Emocional en edades tempranas entre 4, 5 o 6 años ya que a partir de esas edades los niños comienzan a tomar conciencia de sus sentimientos. En esta etapa los niños deben desarrollar la competencia emocional el cual consta de una variedad de conocimientos, actitudes, capacidades y habilidades, siendo estas necesarias para la comprensión de sus emociones. A su vez los niños también son comparados como una esponja porque absorben todo conocimiento que uno le enseña siendo este el momento propicio para enseñarles a cómo manejar y desarrollar sus emociones, brindando así una educación emocional de forma continua y permanente, con el objetivo de potenciar el desarrollo integral de las personas.

Por tal motivo, se llega a la conclusión que el buen desarrollo de las emociones contribuirá una buena adaptación y socialización con otros individuos, generando un bienestar psicológico consigo mismo y con lo que le rodea. Considerando entonces a la escuela como un lugar adecuado para ejecutar el desarrollo y regulación de emociones, lo cual ayudará en la obtención de buenos resultados tanto en el aspecto académico como en el desarrollo personal de cada estudiante, ofreciendo a la sociedad personas con buena autoestima, perseverantes, optimistas y asertivas.

2.2.2.4 El coeficiente intelectual y la inteligencia emocional

Tanto el cociente intelectual y la inteligencia emocional son conceptos diferentes así mismo sabemos que todos tenemos una mezcla entre intelecto y emoción. Muchas personas presentan un alto cociente intelectual y a su vez poca inteligencia emocional o viceversa. Sabiendo que el hecho de tener el cociente intelectual alto no garantiza el éxito ya que esta es estable y no tiene nada que ver con lo bien que nos vaya, tanto en la vida personal como profesional, es por ello que estas personas tienen pocas habilidades comunicativas. Debido a que nuestra vida consta de establecer una buena relación con los demás y mostrar autoconfianza, es la inteligencia emocional la que surge como mejor opción para el éxito personal y profesional ya que esta no es

estable o fija en ningún momento la cual vamos mejorando a lo largo de los años y aprendemos a manejarnos mejor. Goleman afirma que el cociente intelectual solo aporta un 20% en cuanto al éxito personal y profesional mientras que la inteligencia emocional aporta con un 80%.

Por otro lado (Opi, 2016) menciona en su libro que durante décadas el coeficiente intelectual se basa en la medición de habilidades cognitivas en las personas dentro de un grupo de una determinada de edad, la cual se da a través del famoso test de Wais (Wechsler Adult Intelligence Scale) y el test S.A.T (Scholastic Aptitude Test) dicho test se da en España el cual incrementa la escases de validez de estas pruebas. Ya que en el trabajo de investigación del Psicólogo Mark Snyder aplicó dicho test en estudiantes universitarios de Kansas en la que se concluyó que el rendimiento académico depende más de la actitud positiva del estudiante que de su coeficiente intelectual (C.I.). Por lo tanto, los resultados más altos fueron obtenidos por estudiantes con actitudes positivas y optimistas, más que por estudiantes con una buena nota en el S.A.T un test similar al Wais. Evidenciando de esta forma que las aplicaciones de test no determinan la habilidad cognitiva de una persona lo que nos da a entender el coeficiente intelectual no es tan relevante como la actitud de una persona.

A su vez (Goleman, 2019) en la conferencia de inteligencia emocional hace mención a la neurociencia dando énfasis en la evolución del cerebro siendo este el sistema límbico que viene a ser nuestro cerebro emocional, el cual está relacionado con la memoria, las emociones, el aprendizaje y la atención. En este cerebro emocional encontramos un órgano denominado la amígdala, dicho órgano es clave para almacenar la parte emocional de nuestra memoria, sabiendo que este órgano almacena todo aquello que nos ha asustado, enfurecido o nos ha hecho muy felices.

Hace cinco años el científico neural Joseph Ledoux descubre una conexión entre el tálamo y la amígdala a la cual llamó callejuela sucia en el cerebro siendo esta una conexión muy pequeña y rápida, esto permite que la amígdala revise todo lo que sucede momento a momento, si algo que sucede ahora es similar a algo que paso antes que nos enfureciera, nos asustara o alegrara. Si bien la amígdala detectara algo que nos asustó antes y que nos asusta ahora en ese caso activa un llamado secuestro por la amígdala tomando de esta forma todo el cerebro porque es considerada una emergencia, para poder detectar este secuestro por la amígdala tenemos que

reconocer tres señales: la primera son las reacciones repentinas y rápidas, la segunda es una emoción muy fuerte y tercero es cuando uno se da cuenta de algo inapropiado que hizo, comienzan a cuestionarse ¿por qué hice esto? Y comienzan a pensar en que hubiesen hecho mejor.

Algo resaltante es que la amígdala realiza su inventario la mayor parte durante la infancia, lo cual hace que piense de una manera infantil, entonces un secuestro por la amígdala será algo así: este tipo me está enfureciendo tanto que quiero golpearlo. Lo más interesante es que este mensaje será llevado al lóbulo prefrontal es aquí donde llega toda información del cerebro, en el cual todos tomamos nuestras decisiones, considerando al lóbulo prefrontal como nuestro jefe el cual puede agregar información fundamental, así mismo tenemos las neuronas en la zona prefrontal que reciben los impulsos emocionales de la amígdala las cuales son llamadas neuronas inhibitorias ya que estas dicen no ante algún impulso emocional y si estas no funcionan bien sería desastroso. Así es como nuestro circuito funciona entre la amígdala y las zonas prefrontales los cuales nos permiten ser inteligente acerca de nuestras emociones.

Por otro lado, la autoconciencia es el inicio de la inteligencia emocional siendo esta una habilidad que todo ser posee para poder decir lo que sentimos en el momento, la autoconciencia nos ayuda a tomar decisiones sanas de las que no nos arrepentiremos. Así mismo tenemos al manejo de emociones que consiste en controlar nuestros impulsos los cuales nos ayudaran a estar tranquilos, muy estables ante los problemas y evitaremos la presión, la irritabilidad y el enfado. De esta forma es necesario entender que es fundamental mantener el control total de los impulsos al presentar un secuestro por la amígdala teniendo en cuenta de forma constante la importancia de identificar las emociones que se presentan en alguna situación de la vida, para de esta forma evitar los arrepentimientos ante cualquier acto realizado frente a otro individuo.

Así mismo (Goleman, 1995) Jack Block utilizó una medida muy similar a la inteligencia emocional él denomina “capacidad adaptativa del ego” ha establecido una comparación de dos tipos teóricamente puros, el tipo puro de individuo con un elevado CI se caracterizan por un alta gama de habilidades intelectuales y suelen ser ambiciosos, productivos, predecibles, tenaces y poco dados a reparar en sus propias necesidades. Por el contrario, los hombres que poseen una elevada inteligencia

emocional suelen ser sociablemente equilibrados, extrovertidos, alegres, poco predispuestos a la timidez y a rumiar sus preocupaciones. Por su parte el tipo puro de mujer con un elevado CI manifiesta una previsible confianza intelectual, es capaz de expresar claramente sus pensamientos, valora las cuestiones teóricas y presenta un amplio abanico de intereses estéticos e intelectuales. En cambio, las mujeres emocionalmente inteligentes tienden a ser energéticas y a expresar sus sentimientos sin ambages, tienen una visión positiva de sí mismas y para ellas la vida tiene un sentido.

Goleman nos muestra que Jack realizó una comparación entre el Cociente Intelectual y la Inteligencia Emocional. En estas comparaciones nos da una visión instructiva del tipo de cualidades y habilidades de ambas dimensiones, que aportan en la personalidad de cada persona. La inteligencia emocional constituye la habilidad de razonar percibir y manejar las emociones tanto propias como la de los demás. Así mismo el cociente intelectual se da de forma genética y se va desarrollando durante nuestra niñez de manera progresiva. Es por ello que ambas están combinadas ya que una persona posee tanto Inteligencia emocional como cociente intelectual. A pesar de ello la inteligencia emocional le lleva mucha diferencia al cociente intelectual puesto que esta nos lleva a convertirnos en seres humanos auténticos con mucho éxito a lo largo de nuestra vida.

2.2.2.5 Las emociones

Las emociones son reacciones que experimenta un individuo de manera particular ante un determinado estímulo, permitiéndole adaptarse ante cualquier situación. Así mismo las emociones están enlazadas con los sentimientos, se involucran con las actitudes y creencias acerca del mundo valorando e influyendo en una situación percibida.

Para (Cipriano, 2010) las emociones son sentimientos que surgen como reacción de un hecho externo o interno, que sirven como mecanismo comunicativo, y que afectan al pensamiento y a las acciones de la persona.

Cipriano nos da a entender que las emociones son comportamientos innatos generados por un estímulo que hace que un ser humano reaccione efectuando expresiones faciales, gestos y actitudes como mecanismo comunicativo, de esta

forma se puede dar el reconocimiento de algunas emociones como la tristeza, la ira, la rabia y la alegría.

A su vez estos se pueden ir adquiriendo de personas que nos rodean o que se encuentran en nuestro contexto a través de la observación evidenciándose en la etapa infantil ya que en esta etapa los niños actúan por imitación. Por otro lado, las emociones también responden a estados de ánimo, situaciones, temperamentos y pasiones. Así mismo los psicólogos consideran a las emociones como algo multifacético, en otras palabras, este se da a conocer en los comportamientos, en la expresividad y reacciones fisiológicas de cada persona.

Por otro lado, algunos investigadores consideran a las emociones por colores: azul, rojo y el amarillo, a partir de ellas surgen algunas emociones primarias:

- ✓ Ira, es una molestia acumulada en la cual expresamos nuestro enfado a través de gestos y tono de voz. Relacionada con la rabia, indignación, odio, furia y molestia.
- ✓ Temor, nos ayuda a diferenciar los peligros al estar relacionado a la angustia de un suceso inesperado. Es traducida como fobia, terror, preocupación, miedo y desconfianza
- ✓ Alegría, considerada como un impulso que incentiva a compartir y establecer contacto con otra persona. Considerada como felicidad, placer, diversión, erotismo, dicha y ternura.
- ✓ Tristeza, asociada al sufrimiento, esta nos advierte de una pérdida. Vinculada con congoja, pesar, melancolía, desesperación, soledad y pesimismo.

Las emociones secundarias se darán cuando una persona alcance la madurez neuronal, estas emociones serán el resultado de la combinación de algunas emociones primarias. Las emociones secundarias se convierten en las más importantes ya que estas justifican nuestras conductas:

- ✓ Sorpresa, es cuando una persona se sorprende de algo inesperado. Está asociada a estupefacción y shock.
- ✓ Amor, esto se da a través de la atracción entre dos o más personas. Relacionada a la gentileza, caridad, amabilidad y devoción.
- ✓ Aversión, se da cuando se siente repulsión hacia alguien o algo. Manifestada también como asco, aberración y desprecio.

- ✓ Vergüenza, generada cuando existe la pérdida de dignidad en la persona. Relacionada con pena, culpa, mortificación, y arrepentimiento.

Clasificación de las emociones

Las emociones están clasificadas por la interpretación, su duración y por la intensidad:

- ✓ *Interpretación positiva o negativa*, las emociones son interpretadas como positivas si estas son placenteras para el individuo y negativa si le produce algún daño o le genera estrés.
- ✓ *Duración*, es el periodo de tiempo que el individuo permanece expuesto a una emoción, los daños que repercutan serán diferentes.
- ✓ *Intensidad*, es el grado con el que una emoción puede cambiar nuestra manera en que la vivimos por lo que la recordamos.

¿Para qué nos sirven las emociones?

El poder de las emociones es grandioso ya que estas nos permiten enfrentar situaciones difíciles, cada emoción nos señala una dirección para poder resolver adecuadamente las situaciones que el ser humano tuvo que superar. A su vez las emociones cuentan con algunos objetivos como la comunicación, los lazos afectivos, la motivación y sobre todo la adaptación.

(Goleman, 1995) afirma que cada emoción nos predispone de un modo diferente a la acción. Por lo que Daniel Goleman nos da a entender que nuestras emociones tienen un valor extraordinario ya que esta nos ayuda a reaccionar de manera distinta ante cualquier situación dada.

Por otro lado, las emociones cuentan con una función importante el cual se tiene experimentado alguna experiencia o estímulo. Tanto humanos como animales disponen de perceptivos emocionales interpretando algunas emociones. Todos sabemos que, por experiencia nuestras, decisiones como acciones y como nuestros pensamientos.

2.3 Definición de términos

- 1. Juegos didácticos.**- son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica. Tenemos un gran abanico de juegos didácticos, que suelen ser utilizados tanto en casa como en el colegio.
- 2. Aprendizaje.** - Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.
- 3. Metodología.** - Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica, un estudio o una exposición doctrinal
- 4. Estrategia.** - serie de acciones muy meditadas, encaminadas hacia un fin determinado.
- 5. Inteligencia.** - Facultad de la mente que permite aprender, entender, razonar, tomar decisiones y formarse una idea determinada de la realidad.
- 6. Emociones.** - Una emoción es un estado afectivo que experimentamos, una reacción subjetiva al ambiente que viene acompañada de cambios orgánicos (fisiológicos y endocrinos) de origen innato, influidos por la experiencia.

CAPÍTULO III – marco metodológico

3.1 Hipótesis de investigación

3.1.1 Hipótesis central o general

La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora positivamente el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco

3.1.2 Hipótesis específicas

- La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora sustantivamente el desarrollo de la habilidad empática en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco
- La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora significativamente el autocontrol emocional en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco
- La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora eficazmente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco

3.2 Variables de la investigación

3.2.1 Variable independiente

Juego didáctico: Los juegos didácticos son “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” Flores (2009)

3.2.2 Variable dependiente

Inteligencia emocional: La inteligencia emocional empieza con la conciencia de uno mismo y también con la conciencia social. Es decir, cuando somos capaces de reconocer las emociones (y su impacto) en todo lo que nos rodea. (según Daniel Goleman)

3.3 Método de investigación

Tenemos dos enfoques de investigación los cuales son cuantitativos y cualitativos; el que corresponde a esta investigación es el enfoque cuantitativo, el cual se genera a través de cifras numéricas cuyos datos serán sometidos a análisis e interpretación estadística para poder probar la hipótesis.

3.3.1 Tipo de investigación

El presente proyecto corresponde al tipo de investigación aplicada, el cual se enfoca en la búsqueda de la consolidación del conocimiento para poder ser aplicada, así mismo para el desarrollo científico y cultural, puesto que se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta, buscando conocer con el propósito de hacer, actuar, construir, modificar, etc.

3.3.2 Alcance o nivel de investigación

El proyecto de investigación es de nivel descriptivo, porque describe el fenómeno o una situación en este caso las variables juego didáctico e inteligencia emocional, buscando predecir un comportamiento específico en una situación definida. Hernández (2014).

3.3.3 Diseño de investigación

En este trabajo de investigación se ha utilizado el diseño pre- experimental; pre test - pos test con un solo grupo, puesto que se realizará con una medición previa de la variable dependiente a ser estudiada (pre-test), aplicando la variable independiente o experimental X a los sujetos del grupo Y, desarrollando por último una nueva medición de la variable dependiente en los sujetos (post-test).

3.4 Población y muestra del estudio

3.4.1 Población

La población del estudio está constituida por todos los estudiantes del nivel inicial de la Institución Educativa N° 50941 Construcción Civil- Santiago-Cusco, tal como se observa en el siguiente cuadro.

Aulas	Edad	Niños
-------	------	-------

Aula anaranjada	3 años	16
Aula verde	4 años	25
Aula celeste	4 años	19
Aula roja	5 años	26
Aula amarilla	5 años	26
Total	5 salones	112

Fuente: Nomina de matrícula de la Institución Educativa N°
50941 Construcción Civil- Santiago-Cusco 2023

3.4.2 Muestra

Se tomó en cuenta el aula anaranjada de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 50941 Construcción Civil - Santiago-Cusco, que está constituido de la siguiente manera.

Aula	Niños	Niñas	Total
I.E.I. N° 50941 “aula anaranjada”	9	7	16
Total	9	7	16

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnica de recolección de datos

En el desarrollo de la presente investigación la técnica utilizada para recoger los datos es la observación, y como instrumento se ha de utilizar la ficha de observación y lista de cotejo.

3.5.2 Instrumento de recolección de datos

Ficha de observación, dicho instrumento evaluará el comportamiento del niño y nos servirá para registrar hechos o acontecimientos en relación al comportamiento del estudiante siendo este una base o guía para el proceso pedagógico, de esta forma se podrá observar el proceso de cambio o evolución que tendrá el niño durante el año preescolar.

A. FICHA TÉCNICA

- **NOMBRE DE LA PRUEBA:** Ficha de observación para evaluar el nivel de inteligencia emocional en niños de 3 años
- **AUTOR:** Claritza Gonzales Ccapatinta - Mayroce del Pilar Jara Rodriguez
- **PROCEDENCIA:** Escuela de Educación Superior pedagógico público Santa Rosa - Cusco
- **ESTANDARIZACIÓN:**
- **AÑO DE EDICIÓN:** 2023
- **ADMINISTRACIÓN:** Individual
- **ÁMBITO DE APLICACIÓN:** niños y niñas de 3 años
- **TIEMPO DE DURACIÓN:** 45 Minutos – 1 hora pedagógica
- **PUNTUACIÓN:** Calificación manual
- **SIGNIFICACIÓN:** Mide los niveles de inteligencia emocional obtenida por los estudiantes de 3 años de la I.E. Construcción Civil.
- **ÁREAS DE EVALUACIÓN:** Inteligencia emocional.
- **USOS:** Educacional
- **MATERIALES:** Ficha de observación que contiene 20 reactivos.

B. DESCRIPCIÓN DEL CUESTIONARIO

El presente instrumento consta de tres dimensiones: autocontrol emocional, habilidad empática y habilidades sociales, las mismas que serán evaluadas mediante 20 reactivos que miden la variable dependiente que es inteligencia emocional, de los cuales las 6

primeras corresponden a la dimensión de habilidad empática, las 7 siguientes corresponde a la dimensión de autocontrol emocional y las 7 últimas a la dimensión de habilidad social, las cuales medirán el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 años.

Dicho instrumento tiene como propósito obtener información sobre el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 años.

La ficha de observación se ejecutará durante la aplicación de un total de 15 sesiones, dicho instrumento se aplicará con 19 niños, el cual estará encabezado con el nombre de las docentes observadoras, nombre del instrumento y fecha de aplicación, luego se tomara datos como: nombres y sexo de los sujetos observados en cada sesión aplicada.

Por otro lado tenemos la escala valorativa donde: 0= No Desarrollado , 1= En Proceso y 2= Desarrollado

C. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA NIÑOS DE TRES AÑOS

Docentes observadores:	
Aula:	
Tema del instrumento:	
fecha:	

N ^o	Nombres y Apellidos	M	F	Reactivos	No desarrollado	En proceso	Desarrollado
01				Es comprensivo con sus compañeros cuando algo les sucede.			
02				Muestra respeto hacia sí mismo y también hacia los demás.			

03			Es respetuoso con lo que hace cuando alguien está hablando, por ejemplo, guarda silencio cuando alguien está opinando.			
04			Es tolerante con las opiniones de los demás.			
05			Colabora en la construcción de acuerdos y normas que contribuyan en el respeto y en el bienestar de todos.			
06			Participa en actividades dirigidas al cuidado de materiales y espacios compartidos.			
07			Demuestra una conducta acorde a las normas de convivencia asumidos.			
08			Considera la opinión de los demás.			
09			Admite que agredir a sus compañeros no es una acción correcta.			
10			Identifica y reconoce sus emociones como: tristeza, alegría, enojo, sorpresa etc.			
11			Identifica y reconoce las emociones de los demás, mostrando empatía y solidaridad.			
12			Expresa de forma espontánea sus emociones mediante acciones o gestos.			
13			Medita sobre las acciones que realiza, ya sean buenas o malas.			

14				Suele integrarse en actividades grupales sin dificultad, relacionándose con adultos y niños.			
15				Establece una relación favorable y cordial con sus compañeros.			
16				Mantiene un diálogo respetuoso y cordial con sus compañeros y docentes.			
17				Es amigable con sus compañeros.			
18				Interactúa con sus compañeros de acuerdo a la actividad realizada.			
19				Plantea ideas sobre cómo realizar el juego didáctico y también propone las reglas de la misma.			
20				Respeto las reglas planteadas en cada actividad realizada.			

Escala valorativa	
No Desarrollado	0
En Proceso	1
Desarrollado	2

3.6 Técnica de procesamiento de datos

Para el procesamiento de la información que se obtendrán del instrumento, se utilizará el programa SPSS 25, que facilitará la realización de cuadros y gráficos estadísticos, que servirá para comparar los resultados del pre y post-test, también utilizaremos el programan Microsoft Excel, que nos permitirá utilizar hojas de cálculo, manipular datos

numéricos, crear tablas y gráficos estadísticos en base a la información obtenida del instrumento.

3.7 Aspectos éticos

El presente proyecto de investigación ha tomado en cuenta diferentes conceptos y teorías, para sustentar y argumentar la misma, siendo seleccionada con cuidado y apoyándonos de diversos autores citados como corresponde, este proyecto es innovador ya que considera actividades e interpretación propia relacionados a las variables de estudio lo cual podrá ser utilizado como guía para el trabajo con estudiantes de 3 años, para mejorar el desarrollo de su inteligencia emocional a través de juegos didácticos.

3.8 Aspectos administrativos

Presupuesto o costo del proyecto

RUBRO	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
BIENES			
hojas bond	0.20	100	18.00
materiales diversos (hojas de colores, microporoso, colores, cintas, etc)	50.00	15	750.00
SERVICIOS			
Agua	corre por cuenta de la institución educativa	corre por cuenta de la institución educativa	corre por cuenta de la institución educativa
Luz			
Áreas verdes			
Áreas de recreación			
TOTAL	50.20	115	768.00

Financiamiento: Las docentes que aplicarán la investigación

Cronograma de actividades 2023

N°	Actividades	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
1	Identificación del problema			X	X								
2	Formulación del plan de investigación				X	X							

BIBLIOGRAFÍA

- ALBA, E. L. (Mayo de 2021). *FEDERICO FROEBEL Y LA EDUCACIÓN EN MÉXICO*. Obtenido de Somehide.org:
https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area_09/1306.pdf
- Beltrán-Pellicer, P. (2017). *Una propuesta sobre probabilidad en educación infantil con*. España: Educación Matemática en la Infancia.
- Bonilla López, S. A. (Agosto de 2019). *“Diseño editorial como aporte a la recuperación de los juegos*. Obtenido de uta.edu.ec:
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30126/1/Bonilla%20Stalin.pdf>
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Nueva Aula Abierta nº 16*.
- Cipriano, R. C. (2010). *Psicología educativa*. Lima: San Marcos.
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Argentina : Bantam Books.
- Goleman, D. (1995). *La Inteligencia Emocional*. Buenos Aires - Argentina: Ediciones B Argentina S.A.
- Goleman, D. (8 de mayo de 2019). *crecer y compartir*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=ZNI4BK3qnis>
- Minedu. (2015). *Desarrollo del pensamiento matemático II ciclo*. Lima: Metrocolor S.A. Lima – Perú.
- Opi, J. M. (2016). *Inteligencia Inteligente*. España: Códice Ediciones.
- Pérez, M. C. (2001). *Educación jugando*. Lima, Perú: San Marcos.
- Pérez, M. C. (2001). *Educación Jugando*. Lima Perú: Editorial San Marcos.
- Porres, M. C. (2000). *Juegos infantiles*. Villa Union .
- UNICEF. (octubre de 2018). *Aprendizaje a través del juego*. Obtenido de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Vega, J. L. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. TRILLAS.

Yeraldin Marín González, Á. M. (2011). *Juego didáctico, una herramienta educativa para el autoaprendizaje en la ingeniería industrial*. *Revista Educación En Ingeniería*. Montería (Colombia): Acofi.

Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 66.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA- 2023

El juego didáctico como estrategia y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN	VARIABLES DE ESTUDIO	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
<p>PROBLEMA GENERAL</p> <p>“¿En qué medida la aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco ?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</p> <p>1.- ¿Qué efectos producen los juegos didácticos como estrategia en el desarrollo de la habilidad empática en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco?</p> <p>2.- ¿De qué manera los juegos didácticos como estrategia influyen en la mejora del autocontrol emocional en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco?</p>	<p>OBJETIVOS DEL PROBLEMA</p> <p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Determinar la mejora del desarrollo de la inteligencia emocional con la aplicación de juego didáctico en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>1.- identificar los efectos que produce el juego didáctico como estrategia en el desarrollo de la habilidad empática en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco</p> <p>2.- Determinar la manera en que el juego didáctico como estrategia influye en el autocontrol emocional de los niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco</p>	<p>HIPÓTESIS</p> <p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora positivamente el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS</p> <p>1.- La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora sustantivamente el desarrollo de la habilidad empática en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco</p> <p>2.- La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora significativamente el autocontrol emocional en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco</p> <p>3.- La aplicación de juegos didácticos como estrategia mejora eficazmente el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco</p>	<p>VARIABLES</p> <p>_VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>- Juego didáctico</p> <p>Definición:</p> <p>Los juegos didácticos son “una técnica participativa encaminada a desarrollar en los alumnos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación” Flores (2009)</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Social • Estímulo • Creativa • Sensorial <p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>- Inteligencia emocional</p> <p>Definición:</p> <p>La inteligencia emocional empieza con la conciencia de uno mismo y también con la conciencia social. Es decir, cuando somos capaces de reconocer las emociones (y su impacto) en todo lo que nos</p>	<p>TIPO DE ESTUDIO.</p> <p>El presente trabajo de investigación corresponde al tipo de investigación aplicada y el nivel es descriptivo porque describe el fenómeno o una situación en este caso las variables juego didáctico e inteligencia emocional, buscando predecir un comportamiento específico en una situación definida. Hernández (2014).</p> <p>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN.</p> <p>En este trabajo de investigación se ha utilizado el diseño pre- experimental; pre test - pos test con un solo grupo.</p> <p>POBLACIÓN Y MUESTRA.</p> <p>POBLACIÓN</p> <p>Población= 79 niños</p> <p>MUESTRA</p> <p>Muestra = 30 niños</p> <p>TIPO DE MUESTREO</p> <p>No probabilístico</p> <p>MÉTODO DE INVESTIGACIÓN</p> <p>Cuantitativo, los datos serán sometidos a análisis e interpretación estadística.</p> <p>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS</p> <p>Lista de cotejos Ficha de observación</p> <p>TÉCNICA DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN</p> <p>Estadística descriptiva e inferencial.</p>

<p>3.- ¿Cómo influyen los juegos didácticos como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco?</p>	<p>3.- Reconocer la influencia del juego didáctico como estrategia en el desarrollo de las habilidades sociales en niños de 3 años de la I.E. N° 50941- Construcción Civil Santiago-Cusco</p>		<p>rodea. (según Daniel Goleman)</p> <p><u>Dimensiones:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Autocontrol emocional • Habilidades sociales 	
---	---	--	---	--

ÁRBOL DE PROBLEMAS

