

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
PÚBLICA “JOSÉ JIMÉNEZ BORJA”**



PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN INICIAL

Aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL**

PRESENTADO POR:

**Quenta Choque, Miryams Del Pilar
Soto Panty, Ana Claudia Michelle**

ASESOR (A):

**Araceli León Marín
<https://orcid.org/0000-0002-7125-0598>**

TACNA- PERÚ

2023

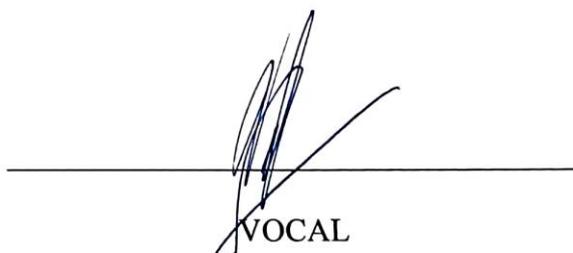
PÁGINA DE JURADO

Aplicación de actividades lúdicas “Me relaciono jugando” para el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022.

Tesis sustentada el día: 22/12/2023 siendo jurados de sustentación los siguientes docentes formadores:



PRESIDENTE



VOCAL



SECRETARIO

INFORME N°1-2023-AT-EESPP/JJB

De : **Mg. Araceli Silvia León Marín**
Docente de la EESPP José Jiménez Borja

A : **Mg. José Luis Alcalá Blanco**
Jefe de la Unidad de Investigación e Innovación

ASUNTO : **Informe de similitud**

Tengo el agrado de dirigirme a Ud. para comunicarle que fui designado como asesor (a) de la tesis titulada:

Aplicación del juego como estrategia para desarrollar a la inteligencia emocional en estudiantes de 4 años de una institución educativa inicial de Tacna, 2022 presentada por Miryams Del Pilar Quenta Choque y Ana Claudia Michelle Soto Panty. Al respecto dejo constancia de lo siguiente:

- La tesis tiene un reporte de similitud del 22% según el reporte emitido por el software Turnitin el día 03 de diciembre de 2023
- Se ha verificado que las citas a otros autores cumplen con todas las exigencias formales según el Manual APA 7ma Edición.
- Luego de la revisión exhaustiva de la tesis se concluye que no existe indicios de plagio.

Tacna, 05 de diciembre de 2023

Nombres y apellidos del asesor/a

DNI:00447506.....

Dedicatoria

A Dios quién supo guiarme y darme fuerzas para seguir adelante, a mi familia por el apoyo constante y sobre todo a mi hija por ser mi mayor motivación, porque fomentó en mí el deseo de superación e inspiración para así poder luchar por un futuro mejor.

Miryams

Dedico este trabajo a Dios, mi mamá (†) y papá, quienes me motivaron son su ejemplo a esforzarme y dar lo mejor para lograr mis objetivos y mi deseo por seguir superándome como maestra.

Ana Claudia

Agradecimiento

La presente investigación fue posible gracias al apoyo de los directivos y maestras de la I.E.I. Cuna Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna, a los niños de la sección “Talentosos” de 4 años por su colaboración y disposición; asimismo, agradecemos a la docente del aula por el apoyo desinteresado y guía para realizar las actividades planificadas en toda aplicación de nuestra práctica profesional.

A la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja” de Tacna por brindarnos la acogida en la casa de estudios durante nuestra formación profesional y personal. También, dedicamos nuestro agradecimiento a la docente de práctica quién nos acompañó en esta aventura aclarando ideas e inquietudes, así como conocimientos para alcanzar nuestra meta de ser docentes.

Finalmente, agradecemos a nuestros docentes quienes formaron parte importante en nuestro desarrollo profesional, aportando significativamente a nuestro perfil para convertirnos en maestras competentes en Educación Inicial.

Equipo de investigación

Resumen

estrategia para elevar el nivel de la inteligencia emocional en los niños de 4 años de la I.E.I. Cuna Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna, 2022.

Corresponde al tipo de investigación experimental y el diseño cuasi experimental, 22 estudiantes conforman la muestra. Se aplicó la observación como técnica y la lista de cotejo fue el instrumento. La investigación demostró que, antes de la aplicación de la estrategia, los niños se encontraban en el nivel de inicio; es entonces que, luego de su aplicación los niños alcanzaron el nivel de logro. En conclusión, la aplicación del juego como estrategia para lograr desarrollar la inteligencia emocional en niños fue competente, porque se obtuvo el nivel de logro previsto en el desarrollo de la inteligencia emocional, el cual está conformado por las dimensiones de atención emocional, claridad emocional y reparación emocional.

Palabras claves:

Juego, inteligencia, emociones, control, niños.

Abstract

The objective of the study was to demonstrate the effect of applying the game as a strategy to raise the level of emotional intelligence in 4-year-old children of the I.E.I. “Emma Gamero Nieto” Magisterial Crib of Tacna, 2022.

It corresponds to a type of experimental research and the quasi-experimental design, 22 students make up the sample. Observation was applied as a technique and the checklist was the instrument. The research showed that, before the application of the strategy, the children were at the beginning level; It is then that, after its application, the children reached the level of achievement. In conclusion, the application of the game as a strategy to develop emotional intelligence in children was competent, because the expected level of achievement in the development of emotional intelligence was obtained, which is made up of the dimensions of emotional attention, emotional clarity and emotional repair.

Keywords:

Game, intelligence, emotions, control, children.

Índice de contenido

Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Tablas	ix
Figuras	xi
Introducción	1

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción.....	2
1.2. Formulación	6
1.3. Justificación e importancia.....	7
1.4. Objetivos	8
1.5. Hipótesis.....	9
1.6. Variables e indicadores	10

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes	14
2.2. Bases teóricas.....	20

2.3.	Definición de términos básicos	36
------	--------------------------------------	----

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.	Tipo	38
3.2.	Diseño	39
3.3.	Población y muestra	39
3.4.	Técnica e instrumento	41
3.5.	Técnicas e interpretación de análisis.....	43

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo	44
4.2.	Análisis estadístico descriptivo e inferencial	49
4.3.	Verificación de hipótesis	96
	Conclusiones	100
	Recomendaciones.....	102
	Referencias bibliográficas.....	104
	Anexos	113

Índice de tablas

Tabla 1: Población de estudio.....	41
Tabla 2: Muestra de estudio.....	42
Tabla 3: Validación del Instrumento.....	44
Tabla 4: Evaluación inicial por ítems en el grupo control.....	50
Tabla 5: Niveles de logro en la prueba de entrada del grupo control.....	52
Tabla 6: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación inicial del grupo control.....	54
Tabla 7: Evaluación inicial por ítems en el grupo experimental.....	57
Tabla 8: Evaluación inicial por dimensiones en el grupo experimental.....	58
Tabla 9: Nivel de logro en la prueba de entrada del grupo experimental.....	61
Tabla 10: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación inicial del grupo experimental.....	63
Tabla 11: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la prueba de entrada del grupo control y experimental.....	64
Tabla 12: Evaluación por ítems en el grupo control.....	66
Tabla 13: Niveles de logro en la prueba de salida aplicada del grupo control.....	69
Tabla 14: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de en la evaluación final del grupo control.....	71
Tabla 15: Evaluación final por ítems en el grupo experimental.....	73
Tabla 16: Evaluación por dimensiones en el grupo experimental.....	75

Tabla 17: Niveles de logro en la prueba de salida del grupo experimental.....	78
Tabla 18: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación final del grupo experimental.....	80
Tabla 19: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la prueba de salida del grupo control y experimental.....	82
Tabla 20: Cálculo estadístico de la prueba de entrada del grupo control.....	86
Tabla 21: Cálculo estadístico de la prueba de entrada del grupo experimental.....	88
Tabla 22: Cálculo estadístico de la prueba de salida del grupo control y experimental.....	92
Tabla 23: Cálculo estadístico de la prueba de entrada y salida del grupo experimental.....	95

Índice de figuras

Figura 1: Operacionalización	12
Figura 2: Impacto del juego sobre el niño	30
Figura 3: Cronograma de actividades	49
Figura 4: Evaluación inicial por ítems en el grupo control	51
Figura 5: Niveles de logro en la prueba de entrada del grupo control	52
Figura 6: Resultados de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación inicial del grupo control	54
Figura 7: Evaluación inicial por ítems en el grupo experimental	57
Figura 8: Evaluación inicial por dimensiones en el grupo experimental	58
Figura 9: Niveles de logro en la prueba de entrada del grupo experimental	61
Figura 10: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación inicial del grupo experimental	63
Figura 11: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la prueba de entrada del grupo control y experimental	65
Figura 12: Evaluación final por ítems en el grupo control	68
Figura 13: Niveles de logro en la prueba de salida del grupo control	69
Figura 14: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación final del grupo control	71
Figura 15: Evaluación final por ítems en el grupo experimental.....	74
Figura 16: Evaluación final por dimensiones en el grupo experimental.....	75

Figura 17: Niveles de logro en la prueba de salida del grupo experimental.....	78
Figura 18: Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación final del grupo experimental	80
Figura 19: Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la prueba de salida del grupo control y experimental.....	82

INTRODUCCIÓN

El juego es utilizado como estrategia por la docente de Educación Inicial durante el aprendizaje de los niños y su desarrollo para la inteligencia emocional, la cual es importante desarrollarla para guiar a la atención, claridad y reparación emocional, formando desde una temprana edad personas capaces de manejar de manera inteligente sus emociones, contribuyendo a una sociedad responsable, respetuosa e inteligente con sus acciones.

El siguiente trabajo de investigación está conformado por los siguientes capítulos: El capítulo I, presenta la descripción del problema, formulación del problema, justificación, objetivos, hipótesis y las variables de estudio; además, el capítulo II, presenta antecedentes, sustentos teóricos de las variables de estudio y los conceptos básicos; el capítulo III, el tipo y diseño de investigación, población y muestra; del mismo modo, para recolección de información la técnica e instrumento, autenticidad de instrumento, fiabilidad del instrumento y técnicas de procesamiento y análisis de información; también, el capítulo IV, resultados, análisis estadístico descriptivo e inferencial del antes y después de la aplicación de la experiencia y la verificación de las hipótesis, tablas y figuras.

Concluyendo, el presente trabajo tiene la finalidad de brindar conocimientos a investigadores venideros, de tal manera que tenga funcionalidad para su aplicación al ser flexible y de interés para los niños, siendo de apoyo a la educación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del Problema

En la actualidad, han surgido varios cambios en el contexto de los niños, donde a partir de la pandemia debido al COVID-19, las familias se vieron afectadas de distintas maneras en donde la educación y la salud mental perjudicaron directamente a la niñez; de acuerdo a informes de organismos como la ONU (2020), Unesco (2020), Unicef (2021) tras la pandemia se tuvo una crisis en cuatro aspectos: protección de derechos, pobreza, salud mental y la educación. Además, la Unesco (2020) menciona que más de 1500 millones de estudiantes de 188 países del mundo se vieron en la necesidad de cerrar las escuelas afectando así alrededor del 90% de la población estudiantil mundial. En respuesta a esta situación crítica educativa, las familias tuvieron mayor preocupación en la parte cognitiva de sus niños al adoptar el papel de educadores en el hogar, haciendo a un lado la educación emocional de sus hijos.

En este sentido, muchos docentes se vieron en la necesidad de atender a las demandas de los padres de familia de brindar únicamente conocimientos académicos esperando llenar de contenidos a sus estudiantes, por lo que los niños se vieron en la situación de reprimir el aspecto emocional. Según Goleman (1995) la inteligencia emocional es también importante en el aspecto educativo en el desarrollo del hombre, en donde se beneficia su desarrollo personal.

El Ministerio de Salud (2020) afirma que en el Perú existe la presencia de un alto riesgo en la salud mental de los niños, siendo el confinamiento una de las causas principales en donde se intentó abordar las necesidades sociales, emocionales y de educación propias de la niñez; sin embargo, el trabajo en el hogar no fue debidamente articulado con la educación a distancia, viéndose afectados más de un tercio de ellos. Además, el resultado de la pandemia dio a relucir problemas familiares, pérdida de lazos emocionales, aislamiento, brechas educativas; las cuales no son más que son la punta de iceberg de los problemas existentes en las familias peruanas aquejando mayormente a la niñez.

Ramírez (2021) menciona que, en la región de Tacna, el clima familiar en el que se desarrollan los niños ha venido siendo preocupante al evidenciarse comportamientos agresivos, de maltrato, inadecuada comunicación, entre otros aspectos que perjudican el estado emocional de

los niños afectando también su aprendizaje al adoptar los pensamientos negativos que expresan sus progenitores. Así como Epstein (1973) afirma que, en una edad temprana, las palabras oídas por el niño formarán su autoconcepto y valor a partir del contexto en el que se desempeña, ya que la autonomía de su pensamiento aún no está formada.

En la Institución Educativa Inicial de Tacna en aula de 4 años se observó un inadecuado desarrollo de la inteligencia emocional de los niños por lo que presentan poca confianza en sí mismos al momento de realizar sus actividades escolares demostrando temor e inseguridad de mostrar y expresar sus trabajos; asimismo, se observó la presencia de una inadecuada regulación de sus emociones, ya que los niños al enfrentarse a estados emocionales como el enojo, tienden a acudir a la violencia física, llanto y manipulación; también se pudo demostrar que la mayoría de los niños menosprecian las demostraciones de cariño al momento de actividades de trabajo colaborativo; del mismo modo, se presencié el rechazo de palabras positivas al ser alagados por alguna actividad realizada; igualmente, reaccionan con indiferencia ante las emociones de sus compañeros, lo cual se observó en el momento del juego en los sectores y recreos.

Se señala algunas causas que generan el problema de la educación emocional en los niños, entre ellos se destaca la inestabilidad emocional de los cuidadores de los niños, lo cual provoca una imitación del accionar

del adulto, desarrollo de ansiedad, temor e incluso depresión infantil, así como confundir el entendimiento de las emociones de los demás. También se puede señalar, el inadecuado control de las emociones en los niños, en donde perjudica sus relaciones sociales en el aula, hogar y comunidad, ya que al no comprender su propia emoción desconoce cómo expresarla de una manera adecuada. Por último, la causa principal es la inadecuada búsqueda de estrategias donde se utilice primordialmente el juego para una adecuada gestión de emociones de los niños en el contexto actual de una post pandemia.

De esta manera, se propone aplicar del juego, ya que a través de esta estrategia se busca desarrollar la inteligencia emocional en los niños, la cual está conformada por diversas teorías que afianzan los estudios sobre la educación emocional. Esta propuesta tiene como propósito sembrar en los niños la comprensión y un adecuado manejo de sus emociones, así como empatizar con las personas y sucesos de su vida cotidiana.

1.2. Formulación del Problema

1.2.1. *Problema principal.*

¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?

1.2.2. *Problemas secundarios.*

- a. ¿Cuál es el nivel de la inteligencia emocional en el grupo de control y experimental antes de la aplicación del juego como estrategia para controlar las emociones del enojo, miedo y tristeza en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?
- b. ¿Cuál es la diferencia en el desarrollo de la inteligencia emocional en el grupo experimental durante de la aplicación del juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?
- c. ¿Cuál es el nivel de la inteligencia emocional en el grupo de control y experimental después de la aplicación del juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?

1.3. Justificación e Importancia

- a. **Aspecto teórico.** Porque va a complementar en conocimientos a los estudios relacionados a la educación para las emociones en el campo educativo del ciclo II, haciendo uso de diferentes teorías referentes a la salud mental. De igual manera, sea de aporte a posteriores investigaciones con interés en la innovación en el campo de la educación.

- b. **Aspecto social.** Porque dará oportunidad a los niños de conocerse a sí mismos, expresar sus emociones, empatizar con sus compañeros y hechos sensibles; de esta manera formar un ciudadano respetuoso, íntegro y responsable con sus emociones.

- c. **Aspecto práctico.** Porque la investigación permitirá que los niños aprendan un adecuado control de sus emociones a partir de la práctica de la empatía, amor y respeto a su prójimo a través del juego, además se le brindará la oportunidad de aprender en un entorno sano y seguro en compañía de sus compañeros y docente.

d. Aspecto metodológico. Porque la investigación contará con un instrumento con las condiciones de validez y confiabilidad, por lo que este podrá ser utilizado para investigaciones posteriores con relación a la Educación Emocional en el campo de Educación Inicial.

La investigación es fundamental ya que busca inculcar en los niños el entendimiento y manejo de sus emociones y de sus semejantes, donde la docente podrá utilizar los talleres comprendidos por juegos, estrategias, técnicas y dinámicas que introduzcan a los niños hacia inteligencia emocional, a fin de lograr un adecuado manejo de sus emociones para una mejora en su aprendizaje, al influir positivamente en la comunicación y atención.

1.4. Objetivos

1.4.1. *Objetivo general.*

Elevar Demostrar el efecto de la aplicación del juego como estrategia para elevar el nivel de la inteligencia emocional en los niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.4.2. *Objetivos específicos.*

- a. Determinar el nivel de la inteligencia emocional en el grupo de control y experimental antes de la aplicación del juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.
- b. Determinar nivel de la inteligencia emocional en el grupo de control y experimental después de la aplicación del juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.5. Hipótesis

1.5.1. *Hipótesis general.*

La aplicación del juego como estrategia permite elevar el nivel de la inteligencia emocional en los niños de 4 años de una Institución Educativa de Tacna, 2022.

1.5.2. *Hipótesis específicas.*

- a) El nivel de la inteligencia emocional del grupo control y experimental se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el juego como

estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

- b) El nivel de la inteligencia emocional del grupo experimental, con respecto al grupo control, se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

1.6. Variables e Indicadores

1.6.1. Identificación de la variable.

- a. Variable dependiente: Inteligencia Emocional
- b. Variable independiente: El juego

1.6.2. Operacionalización de variables.

- a. Variable dependiente: Inteligencia Emocional

Definición conceptual. Es parte fundamental para la interacción con el entorno, ya que de esta manera de socializar involucra la aplicación de una serie de habilidades como el control de los impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía o la agilidad mental (Goleman, 1995).

Definición operacional. Se puede afirmar que es una habilidad fundamental para la interacción personal y social que permite una reflexión acerca de la emoción para aceptarla, atenderla y desenvolverse idóneamente, ya que al reconocer que las emociones son naturales en el ser humano facilita al desarrollo de las habilidades que involucran a la inteligencia emocional.

b. Variable independiente: El juego

Definición conceptual. El juego es una conducta libre, escogida por el niño en donde combina su espontaneidad, placer, curiosidad; además de, no sentirse en la obligación de dar como resultado un buen rendimiento académico (Ferland, 2005)

Definición operacional. A partir de lo mencionado anteriormente, la acción de jugar es una actividad placentera, espontánea, libre y social significativa en el niño ya que en estos momentos es donde se tiene la oportunidad de que se logre el aprendizaje al ser conducido por el acompañamiento del adulto.

Figura 1*Operacionalización de las variables*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Escala de valoración
Variable dependiente: Inteligencia Emocional	Atención Claridad Reparación	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus propias emociones. • Reconoce las emociones de los demás. • Comunica las causas que originan su emoción relacionada con el entorno. • Expresa sus emociones adecuadamente utilizando palabras y gestos. 	A=Logro B=Proceso C=Inicio
Variable independiente: El juego	Afectiva-emocional Social Cultural Cognitiva	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus emociones a través del juego individual y/o cooperativo. • Toma la iniciativa para la resolución de 	

conflictos en el juego cooperativo.

- Se muestra empático al adoptar ser alguien diferente en el juego de roles.
 - Comunica su desacuerdo o preocupación acerca del valores y actitudes del mundo adulto.
-

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. *Internacional.*

De León (2011) realizó la siguiente investigación “Terapia de juego y su influencia en el desarrollo de inteligencia emocional”, el objetivo fue conocer el impacto del juego sobre la inteligencia emocional en los niños, el diseño utilizado fue cuasi experimental, la muestra fue de 25 niños del colegio Nueva Nación de Quetzaltenango de Guatemala, la técnica fue la observación directa y para la evaluación se utilizó como instrumento el test de inteligencia emocional en niños (TIEN).

Concluyó que, se alcanzó un nivel medio de inteligencia emocional evaluada en los niños, pero aún se necesita reconocer y manejar las emociones de los niños, entonces se determina que, el impacto del juego en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños es efectiva.

Carballo (2018) realizó la investigación “La educación emocional infantil: Una mirada a la expresión descontrolada de la rabia en niños y niñas de 2 a 4 años”, el objetivo fue descubrir el efecto que tiene la educación emocional desde la investigación del comportamiento en niños de 2 a 4 años del Hogar Infantil los angelitos del ICBF del Municipio de Garzón para disminuir la expresión descontrolada de la rabia, la investigación fue de tipo de experimental y de diseño pre experimental, la población estuvo conformada por 70 niños de 2 a 4 años de los cuales 14 niños fueron parte de la muestra, se utilizó la técnica de la observación, se utilizó como instrumentos la encuestas y ficha de observación.

Concluyó que, la educación emocional mejora el manejo de los berrinches en el aula ya que se alcanzó el nivel de logro al reconocer sus emociones y expresarlas de manera apropiada mejorando la afectividad, comunicación y empatía.

2.1.2. *Nacional.*

Jiménez y Jiménez (2020) en la tesis titulada “Aplicación del taller de juegos de dramatización para mejorar la inteligencia emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa Gilberto Ochoa Galdós en Arequipa, Perú”, el propósito de la investigación fue probar que el taller de juegos de dramatización eleva el nivel de la inteligencia emocional en niños de 5 años, se empleó el tipo experimentos de diseño pre experimental, la población fue conformado por 20 niños de 5 años de la misma institución los cuales también conformaron la muestra, los instrumentos utilizados fueron la lista de cotejo y ficha de observación.

El resultado establece que los niños de 5 años obtuvieron un nivel de logro con una media de 33,65 elevando la inteligencia emocional después de aplicar el taller de juegos de dramatización.

Barrios y Murga (2021) realizaron la siguiente investigación titulada “Programa Warmakuna Allikuy basado en juegos operativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314” , la intención fue incrementar el nivel de inteligencia emocional para lograr una socialización con sus pares y fomentar la inclusión e

integración, fue una investigación de tipo de experimental, el diseño fue cuasi experimental y la población fue de 50 niños donde la muestra seleccionada fue de 25 niños; se utilizó la observación como técnica y la lista de cotejo como instrumento. Como fruto de la investigación se puede apreciar el 92% de los niños de 4 años de dicha institución pudieron desarrollar las dimensiones de la inteligencia emocional.

Se concluyó que, el programa Warmakuna Allikuy tuvo una consecuencia significativa para lograr el desarrollo de la inteligencia emocional.

Alvarado y Lucas (2017) realizaron la siguiente investigación “Influencia del taller de juegos recreativos "Nueva Vida" en el mejoramiento de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa 1564 "Radiantes Capullitos" de la Urb. Chimú-Trujillo 2015”, el propósito de la investigación fue descubrir la atribución del taller de juegos recreativos en la mejora de la inteligencia emocional, en el cual se utilizó una investigación experimental y diseño cuasi experimental, su población fue constituida por 110 niños, donde 50 niños fueron la muestra, la técnica utilizada fue la observación y el diálogo, así mismo, el instrumento fue una escala valorativa.

Se concluyó que, al aplicar el taller de juegos recreativos “nueva vida” logró que el grupo experimental eleve su inteligencia emocional.

Sánchez (2021) realizó la siguiente investigación “Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa María Gorety del distrito de Juliaca- provincia de San Román-región Puno-Perú-2020”. El propósito fue verificar la influencia de los juegos tradicionales en la inteligencia emocional en los niños, el enfoque de la investigación fue cuantitativa con un diseño pre experimental, se utilizó como población a las aulas de 3,4 y 5 años del nivel inicial, la muestra estuvo formada por un grupo de 15 niños, se utilizó la observación como técnica y el instrumento fue una ficha de observación.

Se evidencia que, un 86.67% se encuentra en un nivel de significancia; concluyendo que, los juegos tradicionales influyen en la inteligencia emocional en los niños.

Huarcaya (2021) en la tesis titulada “Juegos e inteligencia en estudiantes del II ciclo del distrito de Huancán”, el objetivo fue determinar la influencia de los juegos en la inteligencia emocional de los niños, tuvo como diseño cuasi experimental y de tipo experimental, la población estuvo conformada por 3523 niños del II ciclo de la EBR del distrito de

Huancán siendo la muestra 105 niños de la Institución Educativa N°740, la técnica fue la observación y el instrumento utilizado una lista de cotejo.

Se concluye que, los juegos formulados en la investigación intervienen significativamente en la inteligencia emocional en los estudiantes.

2.1.3. Local.

Mamani (2017) realizó la siguiente investigación de inteligencia emocional "Yo soy la estrella" para optimizar las habilidades sociales de niños de la I.E. "Gerardo Arias Copaja", Tacna 2016, el objetivo fue comprobar que la ejecución del programa de inteligencia emocional mejoran las habilidades sociales, tuvo como diseño pre experimental de tipo experimental, la población estuvo conformada por 20 niños los cuales también fueron parte de la muestra, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue una guía de habilidades sociales.

Los resultados demuestran que se logró una mejora alcanzando el nivel alto con un 25% y 35% de los cuales destacan el manejo de situaciones problemáticas y empatía, así como la mejora de la comunicación y el trabajo en equipo; por consiguiente, el programa es una alternativa positiva para aplicar en diversas instituciones.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. *Inteligencia emocional.*

2.2.1.1. Definición.

Para Goleman, la inteligencia emocional (IE) es parte fundamental para la interacción con el entorno, ya que esta manera de socializar involucra la aplicación de una serie de habilidades como el control emocional frente a diferentes situaciones espontáneas, el conocerse a sí mismo, ponerse en el lugar del otro o la flexibilidad (Goleman, 1995).

Del mismo modo, la IE también es reflexionar acerca de las emociones al conocer el cómo surge y aceptar que es parte del ser humano, por lo que es necesario aprender a controlar el comportamiento impulsivo e ir en busca de un raciocinio ecuánime entre las emociones y el pensamiento dando oportunidad a un comportamiento adecuado (Abarca, 2003).

Además, es una habilidad que permite a la persona emocionalmente inteligente comprender y controlar sus propias emociones para actuar de una manera apropiada; así como también, percibir y

comprender la de los demás (Mamani, 2017). De esta manera, esta capacidad permite que el ser humano logre empatizar con los demás y al mismo tiempo reaccionar de manera adecuada frente a diferentes situaciones que demanden un control emocional (Vásquez, et al., 2021).

Se puede afirmar, que la IE es una habilidad fundamental para la interacción personal y social que permite una reflexión acerca de la emoción para aceptarla, atenderla y desenvolverse idóneamente, ya que al reconocer que las emociones son naturales en el ser humano facilita al desarrollo de las habilidades que involucran a la IE.

2.2.1.2. Dimensiones.

Mayer y Salovey (1997) proponen las siguientes dimensiones para la IE:

- a. Atención.** Reflexionar acerca de la emoción propia o la de los demás, sin minimizar o exagerar; es decir, con predisposición a los diferentes estados emocionales y de esta manera reconocer su influencia en la toma de decisión.

- b. Claridad.** Entender la emoción propia o la de los demás al relacionarla con el entorno en el cual se desarrolla, así como emociones complejas, simultáneas y sus transiciones.
- c. Reparación.** Expresar la emoción apropiadamente y sus necesidades de manera verbal y no verbal.

2.2.1.3. Importancia.

Además de aportar significativamente a lograr la satisfacción personal, la IE previene que una persona tome decisiones perjudiciales para su vida que lo conduzcan a cuadros de estrés, angustia, depresión, ansiedad, entre otras condiciones mentales que lo transporten a vulnerar su vida (Bisquerra, 2003).

Es válido mencionar que la IE provoca que el hombre se desarrolle adquiriendo el valor de la responsabilidad, ya que generalmente las acciones que realizamos son resultado de las decisiones tomadas desde un punto de vista emocional más allá de la lógica (Freshwater y Stickley, 2004).

Además, el principal factor que determina la emotividad en las personas desde que nacen es el contexto en el cual se desarrolla; sin embargo, se agrega que la madre también es responsable desde el

embarazo de proporcionar un ambiente libre de tensiones emocionales (Aldás, 2016).

De lo expuesto anteriormente se deduce que, la IE evidencia una importancia relevante en el ser humano desde el vientre de la madre, la cual continúa con mayor incidencia en los años posteriores, formando personas responsables de sus acciones a partir de decisiones emocionalmente inteligentes.

2.2.1.4. Características de una persona emocionalmente inteligente.

De acuerdo con Goleman, una persona emocionalmente inteligente posee características como la capacidad de automotivación, control emocional y mantiene el raciocinio frente a situaciones complejas (Goleman, 1995).

Por otro lado, Mayer y Salovey mencionan que una persona con la inteligencia emocional desarrollada presenta habilidades que le permiten reconocer y valorar sus emociones, conducirse a sí mismo para la toma de decisiones racionales, entender las causas que originan sus estados emocionales; y por lo tanto, ser capaz de tener un adecuado manejo de sus emociones aportando a su crecimiento articulado entre lo emocional y cognitivo (Mayer y Salovey, 1997).

Dentro de este orden de ideas, una persona emocionalmente inteligente adquiere características que funcionan para su vida cotidiana como el entendimiento emocional que conduce a una toma de decisiones oportunas y responsables consigo mismo como con su entorno social.

2.2.1.5. Inteligencia emocional en el nivel inicial.

Es importante dar inicio a la educación emocional desde el nivel inicial, ya que es en esta etapa donde se es más perceptual al mundo emocional y se desarrolla oportunamente las habilidades de una persona emocionalmente inteligente, lo cual evitará que en un futuro esta adquisición de habilidades resulte compleja (Martínez y García, 2016).

Aldás (2016) citando a Carballo (2006), indica que desde el nacimiento es necesario propiciar oportunidades para desarrollar las habilidades cognitivas y emocionales.

Cabe resaltar que, la IE se debe desarrollar desde los dos años y medio porque es el momento en que comienza a ser posible su educación emocional, ya que esta tendrá mayor incidencia a lo largo de su vida, formando parte de su cotidianeidad (Aldás, 2016).

Es evidente que, la IE no se desarrolla por sí sola, ya que es desde los primeros años de vida donde el niño puede ser estimulado en su área emocional, de modo que las habilidades serán consolidadas en su adultez y no forzadas para lograr desarrollarlas.

2.2.1.6. La inteligencia emocional en la relación adulto-niño.

Desde el punto de vista de Gottman (1997), existen cinco pasos para llevar a cabo la educación emocional del niño en compañía del adulto:

- a.** Reconocer y validar la emoción del niño.
- b.** Utilizar la emoción del niño como un puente de enseñanza y fortalecimiento del vínculo entre el adulto y niño.
- c.** Demostrar empatía y afianzar la emoción que siente.
- d.** Propiciar un espacio seguro de respeto y de confianza para la expresión de la emoción del niño.
- e.** Delimitar acciones para lograr encontrar soluciones.

En este sentido, el adulto tiene la oportunidad de tomar responsabilidad de desarrollar la inteligencia emocional del niño utilizando palabras adecuadas, guiando al niño a descubrir por sí mismo sus emociones y cómo regularlas de manera respetuosa generando entre el

adulto y el niño un vínculo de confianza; es así que se consigue alcanzar la formación de personas emocionalmente inteligentes.

Asimismo, el adulto cuidador tiene la responsabilidad de comprometerse a mostrar una buena gestión emocional, ya que es con su testimonio la actitud que el niño tomará por imitar en su entorno cercano; de lo contrario, al adquirir un inadecuado manejo de sus emociones perjudicará a su inteligencia emocional (Fuentes, 2014).

De este modo, la inteligencia emocional en la relación adulto-niño tiene una alta influencia en la educación emocional, ya que el niño adoptará tendencias adecuadas o inadecuadas por imitación del mundo adulto en el cual se desenvuelve.

2.2.1.7. Conciencia emocional.

La conciencia emocional se define como una capacidad de ser consciente de nuestros estados emocionales, así como también reconocer las emociones de los demás de acuerdo al contexto en el que se encuentre (Bisquerra, 2000).

En este sentido, no existen emociones negativas o positivas, son simplemente estados emocionales naturales en el ser humano las cuales

nos permiten tomar decisiones. La ira tiende a ser calificada como una emoción que se debe evitar, sin embargo, esta nos permite potenciar nuestras habilidades para vencer ciertas dificultades; el miedo es también una emoción que suele reprimir al considerarse un estado vulnerable, pero esta emoción permite al ser humano identificar el peligro o entrar en un estado de alerta; la alegría tiene a relucir cuando el ser humano se siente protegido o cómodo con alguna situación o personas, atenuando signos de estrés o ansiedad (Shapiro, 1997).

El asombro, tiene como utilidad para los niños, ser el camino hacia nuevos conocimientos, esta emoción tiene gran relevancia ya que es de esta manera que ellos observan un mundo por descubrir (L'Ecuyer, 2017).

La tristeza es una emoción necesaria que se debe asumir y aceptarla para lograr canalizarla de una manera adecuada hacia la búsqueda natural de encontrar apoyo, consuelo, atención o compañía de personas de confianza; es en este estado emocional donde existe un puente de transición a la alegría por medio de la esperanza al confiar en superarlo (Área de Programas Educativos de Soria, 2016).

Se deduce que, el ser humano por naturaleza atraviesa diferentes estados emocionales, donde cada uno de ellos tiene una función que lo conduce a tomar decisiones y por consecuencia, reacciones frente a

distintos escenarios; estas pueden ser apropiadas o no, de acuerdo al nivel de conciencia emocional que posea la persona.

2.2.2. *El juego.*

2.2.2.1. Definición.

El juego es una conducta libre, escogida por el niño en donde combina su espontaneidad, placer, curiosidad; así como no sentirse en la obligación de dar como resultado un buen rendimiento académico (Ferland, 2005). Así mismo, Vigotsky en su teoría sociocognitiva, citado por Arraez (1997) explica que el juego es una actividad social donde existe la interacción entre niños en el juego de roles o adquisición de personajes imaginarios o de su contexto real.

En los lineamientos de preescolar de Colombia se menciona que, el juego es una actividad donde el niño aprende y adquiere nuevos conceptos a partir de la socialización con el mundo que lo rodea; además es necesario que el niño reciba la guía del docente, familia y comunidad durante su enseñanza y aprendizaje (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 1997).

A partir de lo mencionado anteriormente, la acción de jugar es una actividad placentera, espontánea, libre y social significativa en el niño ya que en estos momentos es donde se tiene la oportunidad de que se logre el aprendizaje al ser conducido por el acompañamiento del adulto.

2.2.2.2. Dimensiones.

Delgado (2011) en su libro “el juego infantil y su metodología” mencionan siete dimensiones de las cuales, para efectos de la investigación, se considera las siguientes cuatro dimensiones:

- a. Dimensión afectiva-emocional.** Expresar la emoción a través de juego, ya que para el desarrollo emocional de la persona el afecto tiene una importancia significativa en una edad temprana de lo contrario se puede tener repercusiones en la adultez.
- b. Dimensión social.** Relacionarse con sus pares para descubrir conductas positivas y negativas en el juego, y de esta manera dar oportunidad a la resolución de conflictos
- c. Dimensión cognitiva.** Descentramiento cognitivo como capacidad para favorecer la empatía al adoptar ser alguien diferente y actuar a su manera.

- d. Dimensión cultural.** Transmitir el mundo en el que se desenvuelve al conocer e imitar el mundo adulto más cercano, por lo que se considera una oportunidad para inculcar valores y actitudes.

2.2.2.3. Importancia del juego en el nivel inicial.

Ferland (2005) hace mención del impacto que tiene el juego sobre el niño de acuerdo a las funciones tales como:

Figura 2

Impacto del juego en el niño

Función	Impacto
Descubrimiento	Aprendizaje
Autocontrol	Autoestima
Creatividad	Flexibilidad
Expresión	Comunicación espontánea
Satisfacción	Interés para actuar

Fuente: ¿Jugamos? El juego con niños y niñas de 0 a 6 años, Ferland (2005)

El juego es básico para que el niño tenga la oportunidad de descubrir sus emociones, pensamiento lógico y aumento de su vocabulario al interactuar lúdicamente con los padres, docentes y otras personas de su entorno, por ello se recomienda establecer ambientes placenteros para el momento del juego libre (Yogman, et al., 2018).

El juego también es importante porque le permite al niño desarrollarse socialmente al asumir diferentes roles en el momento de juego; asimismo, funciona como estrategia donde el niño descubre sus capacidades, habilidades y límites sin ninguna presión o necesidad de abordar estas áreas como tareas, proporcionando un espacio seguro de expresión espontánea para explorar, construir sus conocimientos, conocerse a sí mismo y su entorno (Gómez, 2016).

Para concluir, es evidente la importancia que tiene el juego sobre los niños al permitir el desenvolvimiento autónomo para tomar decisiones, fortalecer su creatividad, descubrir el medio en el que se desarrolla; de esta manera expresar su perspectiva del mundo. Cabe resaltar que los padres, docentes y/o tutores son los responsables de fomentar estos espacios recreativos de aprendizaje con un acompañamiento que no obstaculice su creación y expresión.

2.2.2.4. Características del juego.

Huizinga (1968) da a conocer algunas características en las que el juego es libre porque no tiene ninguna obligación, es separada porque se determina un espacio y tiempo, es incierta porque cambia conforme lo decidan los jugadores, es reglamentada porque se proponen reglas

provisionales según se crea conveniente y es ficticia porque se crean situaciones imaginarias relacionadas al mundo real.

En tal sentido, Garvey (1985) menciona las siguientes características del juego, siendo las más resaltantes entre los investigadores del juego:

- a. El juego genera placer.
- b. El juego tiene como único propósito ser de disfrute sin ningún fin esperado.
- c. El juego es libre.
- d. El juego incentiva a la participación.
- e. El juego forma la personalidad y fortalece la autoestima.

Por lo tanto, el juego tiene características particulares que lo diferencian de otras actividades realizadas por el ser humano, siendo esta considerada principalmente por ser placentera y libre, la cual permite el desenvolvimiento hasta la adultez.

2.2.3. *El juego para desarrollar la IE.*

2.2.3.1. Definición del juego como estrategia.

Se propone al juego como una estrategia para desarrollar la IE en niños de 4 años en el cual se brindará diversas actividades lúdicas para dar inicio al desarrollo de la educación de sus emociones, por lo que se pretende formar ciudadanos con conciencia emocional y responsables afectivamente para tomar decisiones que provoquen reacciones oportunas frente a diversas situaciones a lo largo de su ciclo vital.

2.2.3.2. Objetivo del juego como estrategia.

El propósito de la propuesta es obtener un efecto positivo al aplicar el juego como una estrategia y de esta manera elevar el nivel de la IE en los niños de 4 años, en el cual se pretende desarrollar las dimensiones establecidas por Mayer y Salovey (1997), tales como la claridad, atención y reparación emocional, provocando el inicio de la educación a su conciencia emocional.

2.2.3.3. Etapas del juego como estrategia.

- a. Etapa I – Claridad.** La etapa de claridad emocional tiene el objetivo de reconocer las emociones propias y de los demás, donde se desarrollará la actividad “Camino Emocionante” como juego psicomotor, tal como Ardanaz (2009) menciona que el juego psicomotor está constituido por los movimientos del cuerpo que

involucran a todos los grupos musculares donde la coordinación, equilibrio y desplazamiento actúan de manera articulada. Dicho juego consiste en formar cuatro equipos de seis niños quienes recibirán un sobre con diferentes piezas de rompecabezas para relacionar una emoción con una situación, las cuales servirán para armar su camino emocionante sobre una cinta previamente colocada en el patio por equipos; con ayuda del “Dado de los Movimientos”, los niños podrán desplazarse de acuerdo número y movimiento que indica, es en este momento tienen la oportunidad de compartir porque unieron las dos piezas donde están parados.

Asimismo, se considera la actividad “Emocionanzas” como juego de adivinanzas, tal como Huyhua (2019) afirma que las adivinanzas son utilizadas como estrategia para generar curiosidad de descubrir lo que se describe. El juego consiste en formar cuatro equipos de seis niños a los cuales se les proporcionará una canasta con cartillas de las emociones, cada equipo se sentará rodeando la canasta; frente a cada equipo se ubicará una canasta vacía donde los niños colocarán la respuesta a la adivinanza que indica el “Cubo de la Adivinanzas”, finalmente los niños tendrán la oportunidad de reflejar la emoción que adivinaron.

b. Etapa II – Atención. La etapa de atención emocional tiene el objetivo de identificar las causas que originan las emociones, donde se desarrollará la actividad “¿Qué le pasó?” como juego de reacciones en donde se utilizarán platos de plástico como material principal, tal como Villanque (2017) define al material no estructurado como aquellos que no tienen un fin pedagógico, pero tienen mayor utilidad cuando se trata de la didáctica en niños. La actividad trata de que los niños reaccionen conforme escuchen una situación que se les narrará, para lo cual cada niño recibirá la “Paleta de las Reacciones” en donde podrá ubicar su rostro en el hueco de modo que resalten sus gestos.

También, se plantea la actividad “¿Cómo te sientes?” como juego de reacciones en donde se utilizarán pelotas de tecnopor con caritas de emojis como material no estructurado, las cuales estarán dentro de la “Caja Sorpresa”, los niños serán invitados al frente de sus compañeros para sacar una pelota emoji de la caja y compartir una situación vivenciada en relación a la emoción que le tocó. Por lo que se utilizará la canción “Vamos a Escuchar”.

Finalmente, se llevará a cabo la actividad de la hora del cuento motor “El berrinche de Julieta”, así como González (1986) afirma que el cuento es una herramienta necesaria para el aprendizaje al fomentar la participación oral y expresión corporal. La actividad consiste en propiciar un espacio para la hora del cuento el cual se llevará a cabo

de manera motora al incluir el movimiento del cuerpo vivenciando los hechos del cuento y como se va desarrollando las emociones del personaje principal, así como identificar las características de sensaciones en su cuerpo para lo cual se utilizará un cuento gigante.

- c. Etapa III – Reparación.** La etapa de reparación emocional tiene como objetivo demostrar el efecto del juego para elevar el nivel de la inteligencia emocional, se plantea la actividad “Botiquín de Emociones” como juego para el control de las emociones (miedo, enojo y tristeza) donde se utilizará material no estructurado y principalmente cajas cuadradas pequeñas para cada niño para la creación de su propio botiquín de las emociones para lo cual se propondrá incluir el termómetro de la alegría para medir su estado de ánimo, la botella de la calma para atenuar el enojo, el spray anti monstruo para disminuir el miedo, curitas de amor para calmar la tristeza, entre otras herramientas que imaginen los niños que puedan servir para el manejo de sus emociones.

2.3. Definición de Términos Básicos.

- a. Inteligencia emocional (IE).** Habilidad fundamental para la interacción personal y social.
- b. Atención emocional.** Reflexionar acerca de la emoción propia o la de los demás sin minimizar o exagerar.

- c. **Claridad emocional.** Entender la emoción propia o el de los demás al relacionarlas con el entorno en el cual se desarrolla
- d. **Reparación emocional.** Expresar la emoción apropiadamente y sus necesidades de manera verbal y no verbal.
- e. **Conciencia emocional.** Entender la naturaleza de atravesar diferentes estados emocionales y sus funciones que conducen a tomar decisiones
- f. **Juego.** Actividad placentera, espontánea, libre y social significativa en el niño.
- g. **Adivinanzas.** Estrategia para generar curiosidad de descubrir lo que se describe.
- h. **Material no estructurado.** Aquel material que no tiene un fin pedagógico, pero tiene utilidad en la didáctica en niños.
- i. **Cuento.** Herramienta para el aprendizaje que fomenta la participación oral y expresión corporal.
- j. **Ruleta.** Herramienta para juegos de azar, también utilizada con fines pedagógicos didácticos.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo

La presente investigación es de tipo experimental, en donde Hernández, et al. (2010) mencionan que, es el análisis de la relación entre variables, en las cuales no existe la presencia de otras que no son de interés, por lo que se puede determinar el efecto con precisión. En este sentido, para Baena (2014), menciona que una variable es manipulada bajo una serie de condiciones que permitan conocer las causas de una situación en particular.

3.2. Diseño

El presente de trabajo de investigación es de diseño cuasiexperimental, puesto que Hernández, et al. (2010) mencionan que, los sujetos a quienes se les aplica el experimento son grupos ya existentes, quiere decir que no son previamente modificados para dicho experimento. Asimismo, Carrasco (2006) denomina a estos diseños como grupos que no son escogidos al azar o manipulados; es decir, son grupos en donde se trabaja tal cual se encuentran.

Siendo el esquema el siguiente:

GE	01	X	02
GC	03	-	04

GE	:	Grupo experimental
GC	:	Grupo de control
X	:	Tratamiento experimental
01 y 03	:	Prueba de pre test
02 y 04	:	Prueba de post test
-	:	Ausencia de la experiencia

3.3. Población y Muestra

3.3.1. *Población.*

Según Arias, et al. (2016) definen que es un grupo en el cual se realiza un estudio para seleccionar la muestra de acuerdo a las condiciones predeterminadas. Así también, Selltiz (1980) citado por Hernández, et al. (2010) refiere que, la población es un conjunto de individuos o elementos que tienen en común características aptas para una investigación.

La población fue constituida por 40 niños de 4 años de edad de la I.E.I. Cuna Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna.

Tabla 1

Población

Aula	Número de estudiantes
5 años “Creativos”	20
5 años “Talentosos”	20
Total	40

Fuente propia

3.3.2. *Muestra.*

Para Hernández, et al. (2010), consideran a la muestra como un grupo seleccionado del universo en donde se recogerá la información para efectos de una investigación. De igual modo, Carrasco (2006) refiere que

la muestra es un grupo que se ha seleccionado, el cual muestra similitudes representativas de la población y busca que el resultado de la investigación identifique a toda la población.

En el presente trabajo se utilizó una muestra censal, tal como López (1998) afirma que es una fracción seleccionada de la población que representa a dicho grupo.

La muestra fue conformada por 20 niños de 4 años de edad una Institución Educativa de Tacna, siendo 20 niños que conforman al grupo control y 20 niños en el grupo experimental.

Tabla 2

Muestra

Grupos	Aula	Número de estudiantes
GE	5 años "Creativos"	20
GC	5 años "Talentosos"	20
Total		40

Nota: Fuente propia

3.4. Técnica e Instrumento de Recolección de Datos

3.4.1. Técnica.

El trabajo de investigación utilizó la observación como técnica, tal como lo afirma Carrasco (2006) ya que considera la observación como una técnica para adquirir datos de una investigación y a través de este se pueda emplear instrumentos de evaluación pertinentes.

Así mismo, Orellana y Sánchez (2006) mencionan que las técnicas de recolección de datos se basan en la observación del investigador aplicada en espacios convencionales, consisten en buscar un análisis de forma directa y en tiempo real.

3.4.2. Instrumento.

En el presente trabajo de investigación se utilizó el instrumento de la lista de cotejo, así como Lara y Cabrera (2015) exponen que se presenta una serie de indicadores los cuales pueden ser comportamientos o características que se esperan de los estudiantes. En este instrumento se utilizan una cantidad de criterios de acuerdo a los resultados que se esperan obtener utilizando un aspa, visto, entre otros símbolos que indiquen el cumplimiento o ausencia de dichos criterios.

Asimismo, Carrasco (2006) plantea que este instrumento es un cuadro de doble entrada, que permite recolectar datos de manera específica sus indicadores dependen del problema a investigar.

El instrumento que se utilizó en la investigación fue validado por tres jueces expertos en el área:

Tabla 3

Validación del instrumento

JUEZ	NOMBRE DEL JUEZ	EVALUACIÓN
01	Aurelio Mamani Mamani	100%
02	Roxana Viacaba Espinoza	100%
03	Zulema Garcia Nina	98%

Nota: Fuente propia

3.5. Técnicas de Análisis e Interpretación de Análisis.

El procesamiento de datos se realizó a través de la aplicación de la estadística descriptiva, la cual se muestra los resultados en tablas de frecuencias, para armonizar los datos que se representa en figuras, las cuales permiten observar los resultados de la investigación; por otro lado, se aplicó la estadística inferencial, así mismo para la verificación de las hipótesis de investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. Descripción del Trabajo de Campo

La siguiente investigación se realizó en la Institución Educativa Inicial Cuna Magisterial “Emma Gamero Nieto” ubicado en la provincia de Tacna, 2022. La Institución Educativa está conformada por aulas de 3 años “Innovadores” y “Líderes”, de 4 años “Creativos” y “Talentosos” y de 5 años “Exitosos” y “Triunfadores”.

La aplicación del trabajo se desarrolló en niños de 4 años de la sección “Creativos” durante la última semana de octubre y en el mes de noviembre. Se realizaron una serie de actividades de aprendizaje

utilizando el juego como una estrategia en donde se pretende desarrollar la IE, el cual permitió que los niños inicien en el descubrimiento de sus emociones, así como el control de los mismos.

4.1.1. Planificación.

La elaboración del proyecto de investigación se inició en el X ciclo en el mes de setiembre, siendo requisito obligatorio para la continuidad de los estudios y de la investigación. En la selección del tema a investigar, se presentaron retos y dudas, pero con el acompañamiento de los docentes de práctica e investigación y las experiencias vivenciadas durante el periodo académico, se tomó la decisión de abordar el proyecto de investigación acerca de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la IE en los niños de 4 años, identificando a las variables independiente y dependiente.

El proyecto de investigación fue presentado a Jefatura del Área de Investigación a cargo del Magíster José Luis Alcalá Blanco para la revisión y aprobación del trabajo para continuar con la investigación.

Se planificó un cuadro de actividades que conforman la propuesta de juegos como estrategia para desarrollar la IE, los cuales fueron planificados considerando la necesidad de inculcar una educación

emocional desde una edad temprana considerando un adecuado acompañamiento en el descubrimiento de sus emociones para su ejecución en el aula de 4 años sección “Creativos”.

En tal sentido, la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “José Jiménez Borja” quien cuenta con un convenio con la Institución Educativa Inicial Cuna Magisterial “Emma Gamero Nieto” para ejecutar la práctica pre-profesional junto al proyecto de investigación. El acuerdo para realizar las prácticas pedagógicas se realizó con la directora Estefanía Romero Yufra de la institución mencionada; así mismo, se designó al aula de 4 años “Creativos” con la profesora Roxana Viacava Espinoza.

4.1.2. Ejecución.

Todo comenzó a fines del mes de octubre hasta la primera semana de diciembre del año 2022 en donde se contó con la participación de veinte niños de 4 años del grupo experimental de la sección “Creativos” y veinte niños de 4 años conformando el grupo control de la sección “Talentosos”. Así mismo, se aplicó una prueba inicial para conocer el nivel de inteligencia emocional.

La aplicación del juego como una estrategia que permita desarrollar la IE se llevó a cabo de acuerdo al cronograma de actividades

de aprendizaje, en donde se seleccionó convenientemente entre los días jueves y viernes de cada semana en el horario de las 11:30 a.m. a 12:30 a.m. es entonces que, los niños del grupo experimental son partícipes de esta experiencia emocional planificadas de acuerdo a las necesidades identificadas del grupo.

Se tuvo la oportunidad de disfrutar de una infraestructura adecuada e implementada con suficiente espacio y muebles distribuidos para todos los niños; sin embargo, no se contó con un espacio para acomodar los materiales a utilizar para la aplicación de la propuesta.

Se utilizaron materiales innovadores no estructurados en su mayoría, los cuales propiciaron un resultado positivo al despertar la curiosidad e interés de los niños para la aplicación del juego como estrategia que permita desarrollar la IE en los niños.

Las actividades de aprendizaje se planificaron como se observa en el siguiente cronograma:

Figura 3

Cronograma de actividades

DIMENSIÓN	OBJETIVO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	FECHA
Prueba de Entrada	Demostrar la necesidad de aplicar el juego para elevar el nivel de la IE.	Pre - Test	21-11-2022
Claridad Emocional	Reconocer las emociones propias y de los demás.	“Camino Emocionante”	03-11-2022
		“Emocionanzas”	04-11-2022
Atención Emocional	Identificar las causas de las emociones	“¿Qué le pasó?”	10-11-2022
		“¿Cómo te sientes?”	11-11-2022
		“El berrinche de Julieta”	17-11-2022
Reparación Emocional	Fortalecer el control emocional.	“Botiquín de las emociones”	24-11-2022
Prueba de Salida	Demostrar el efecto del juego para elevar el nivel de la IE.	Post - Test	25-11-2022

Nota: Fuente propia

4.1.3. Evaluación.

Finalmente, se aplicó una prueba de salida de manera individual al grupo experimental para demostrar el incremento del nivel de su inteligencia considerando las tres dimensiones.

4.2. Análisis Estadístico Descriptivo e Inferencial

4.2.1. Análisis estadístico descriptivo.

4.2.1.1. Análisis descriptivo antes de la experiencia.

A. Resultados de la prueba de entrada en el grupo control

Tabla 4

Evaluación inicial de la inteligencia emocional por ítems en el grupo control

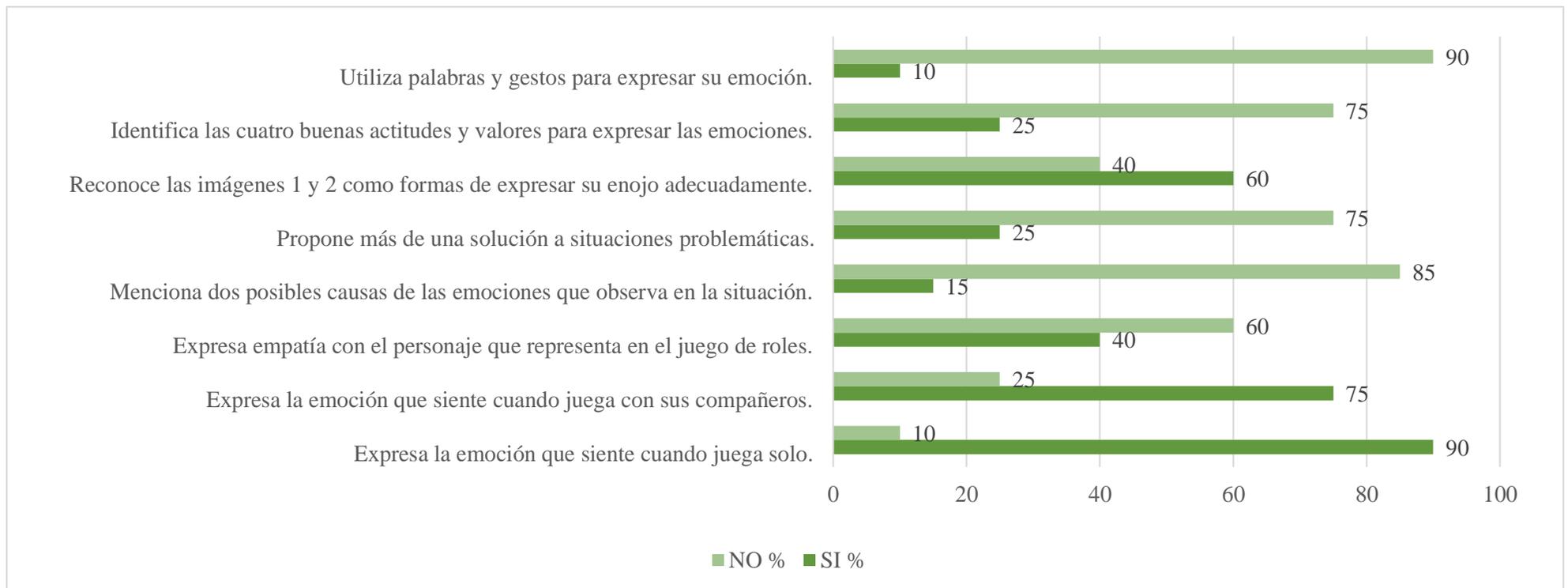
ÍTEMS	“Talentosos”	
	SÍ	NO
	%	%
Expresa la emoción que siente cuando juega solo.	90	10
Expresa la emoción que siente cuando juega con sus compañeros.	75	25
Expresa empatía con el personaje que representa en el juego de roles.	40	60
Menciona dos posibles causas de las emociones que observa en la situación.	15	85
Propone más de una solución a situaciones problemáticas.	25	75
Reconoce las imágenes 1 y 2 como formas de expresar su enojo adecuadamente.	60	40

Identifica las cuatro buenas actitudes y valores para expresar las emociones.	25	75
Utiliza palabras y gestos para expresar su emoción.	10	90

Nota: resultados de la prueba de entrada del grupo control

Figura 4

Evaluación inicial por ítems en el grupo control

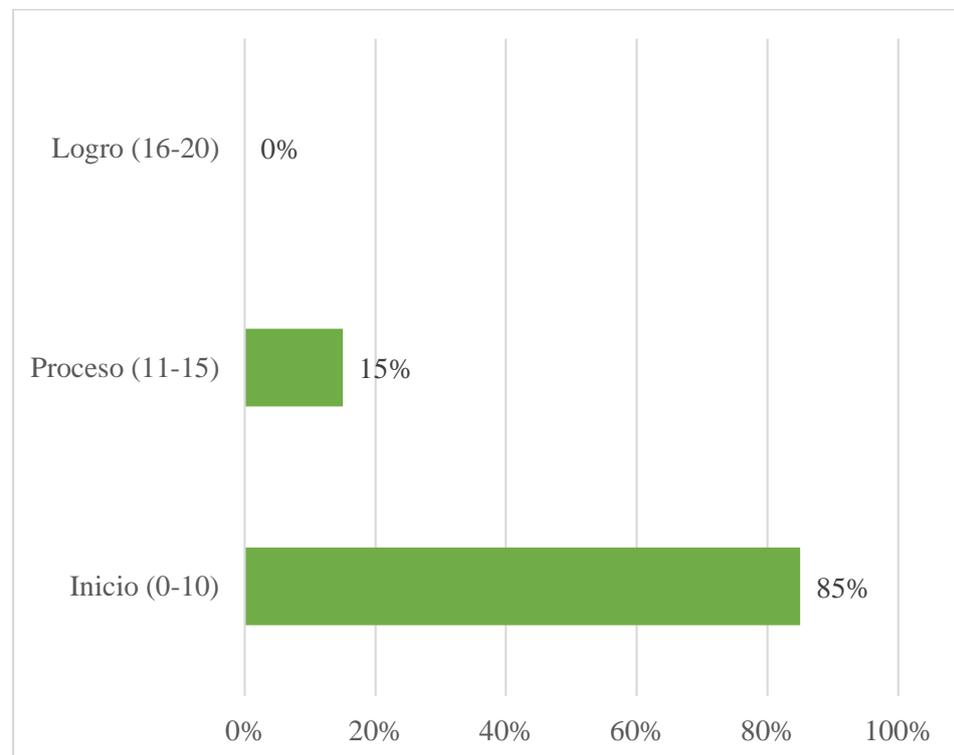


Nota: tabla 4

Tabla 5*Niveles de logro en la prueba de entrada del grupo control.*

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje
Inicio (0-10)	17	85%
Proceso (11-15)	3	15%
Logro (16-20)	0	0%
TOTAL	20	100%

Nota: prueba de entrada aplicada del grupo control

Figura 5*Niveles de logro en la prueba de entrada del grupo control.*

Nota: tabla 5

Análisis y descripción

En la tabla 5 se observan los resultados antes de la aplicación de la estrategia en el grupo control de 4 años sección “Talentosos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna.

Tal como se muestra, del 100% de estudiantes, el 85% se encuentra en nivel de inicio al no comprender sus emociones y las causas que lo generan por lo que no existe adecuada atención y validación de sus emociones; además, con un puntaje menor a 10; el 15% se encuentra en el nivel de proceso con un puntaje entre 11 a 15 quienes identifican la emoción propia y la de los demás. Así mismo, el 0% de estudiantes no alcanzaron el nivel de logro, cuyo puntaje se encuentra entre 16 a 20 al no demostrar ningún indicio de desarrollo de la IE.

Para concluir, los estudiantes de 4 años sección “Talentosos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna del grupo control se encuentran en un nivel de inicio en la evaluación de entrada antes de la aplicación de la estrategia, en donde se identificó que no logran identificar sus emociones y el de los demás, atenderlas y regular su comportamiento.

Tabla 6

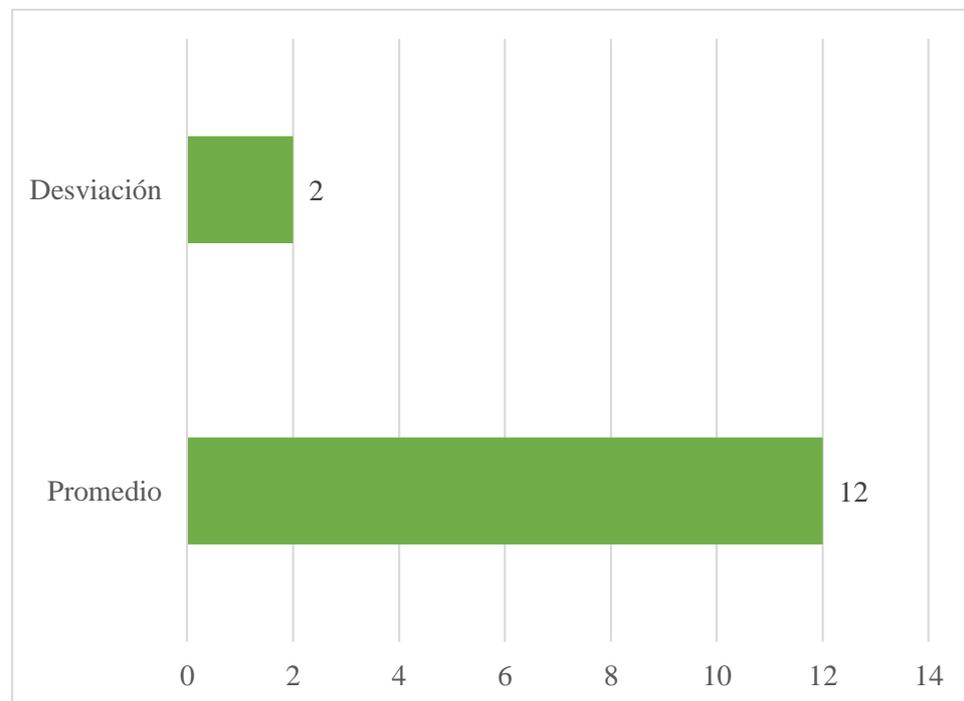
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación inicial del grupo control

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	x	9
Desviación	s	2
Muestra	n	20

Nota: prueba de entrada aplicada del grupo control

Figura 6

Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación inicial del grupo control



Nota: tabla 6

Análisis y descripción

En la tabla 6 se observan las medidas estadísticas descriptivas del puntaje obtenido, la media aritmética y desviación estándar de la evaluación inicial antes de la aplicación de la estrategia en los estudiantes de 4 años.

Como se observa, el promedio del puntaje en la lista de cotejo, la cual abarca la claridad emocional, atención emocional y reparación emocional fue de 9 correspondiente al nivel de inicio. También, la desviación estándar fue de 2 obtenido del promedio alcanzado por los estudiantes, el mismo que sirve para observar el grado de dispersión de la media situado en el nivel de inicio menor a 10 por lo que el grupo de estudiantes es considerado homogéneo, oportuno para permitir una investigación.

Para concluir, el desarrollo de la IE es deficiente en las dimensiones de claridad, atención y reparación emocional, lo cual podría dificultar el aprendizaje académico, personal y social de los estudiantes.

B. Resultados de la prueba de entrada en el grupo experimental

Tabla 7

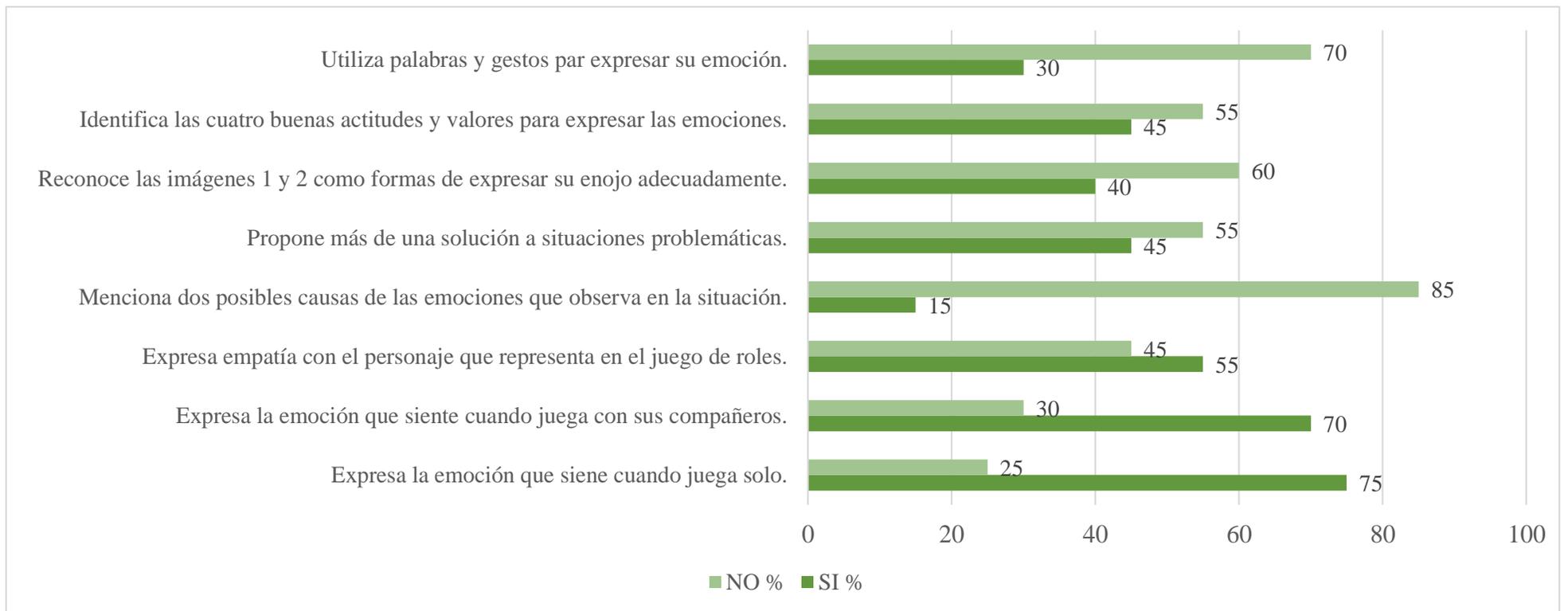
Evaluación inicial por ítems en el grupo experimental

ÍTEMS	“Creativos”	
	SÍ	NO
	%	%
Expresa la emoción que siente cuando juega solo.	75	25
Expresa la emoción que siente cuando juega con sus compañeros.	70	30
Expresa empatía con el personaje que representa en el juego de roles.	55	45
Menciona dos posibles causas de las emociones que observa en la situación.	15	85
Propone más de una solución a situaciones problemáticas.	45	55
Reconoce las imágenes 1 y 2 como formas de expresar su enojo adecuadamente.	40	60
Identifica las cuatro buenas actitudes y valores para expresar las emociones.	45	55
Utiliza palabras y gestos para expresar su emoción.	30	70

Nota: resultados de la prueba de entrada aplicada del grupo experimental

Figura 7

Evaluación inicial por dimensiones en el grupo experimental

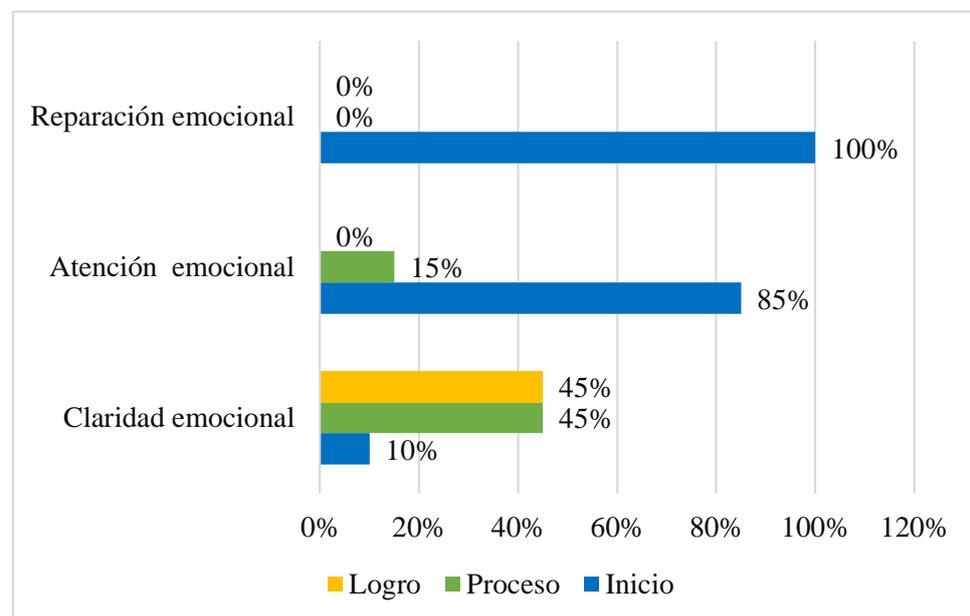


Nota: tabla 7

Tabla 8*Evaluación inicial por dimensiones en el grupo experimental*

	Claridad	Atención	Reparación
Inicio	10%	85%	100%
Proceso	45%	15%	0%
Logro	45%	0%	0%

Nota: prueba de entrada aplicada al grupo experimental

Figura 8*Evaluación inicial por dimensiones en el grupo experimental*

Nota: tabla 8

Análisis y descripción

Se observa en la tabla 8 los resultados por dimensiones antes de la aplicación de la estrategia en el grupo experimental de 4 años sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna.

Se aprecia que, en la dimensión de claridad emocional el 45% de estudiantes se encuentra en nivel de logro al reconocer con facilidad la emoción que siente y la de sus compañeros, de la misma manera el 45% alcanzó el nivel de proceso al identificar dichos aspectos mencionados, asimismo solo el 10% se encontró en un nivel de inicio demostrando dificultad para reconocer las emociones. Además, la dimensión de atención emocional, el 85% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio al no identificar las causas que originan las emociones de acuerdo al contexto en el que se encuentra, además el restante de estudiantes 15% logró el nivel de proceso al evidenciar dificultades para identificarlas. Finalmente, la dimensión de reparación emocional, el 100% de estudiantes se encuentra en el nivel de inicio, quienes no demuestran un adecuado control emocional considerando su edad; entonces, no existen estudiantes en el nivel de proceso ni alcanzaron el nivel de logro.

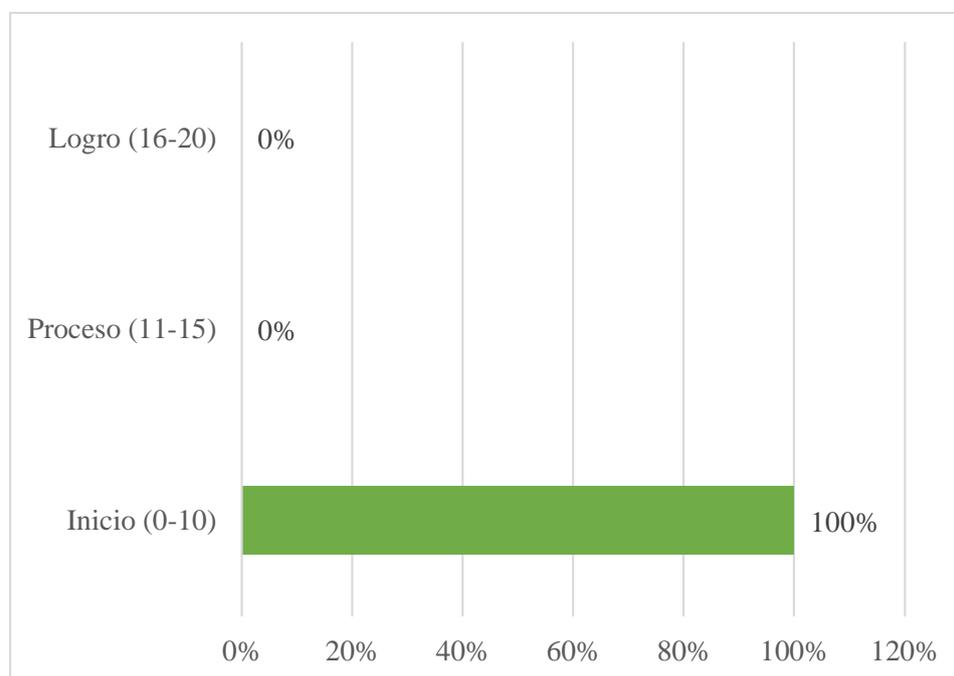
Para concluir, los estudiantes de 4 años sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna del grupo experimental evidencian tener mayor dificultad en las dimensiones de atención y reparación,

además es necesario precisar que la dimensión de claridad emocional influye significativamente al ser esta el inicio para el fortalecimiento de la atención emocional al identificar las causas que generan sus emociones y por lo tanto regular el comportamiento para lograr desarrollar la dimensión de reparación emocional.

Tabla 9***Niveles de logro en la prueba de entrada del grupo experimental***

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje
Inicio (0-10)	20	100%
Proceso (11-15)	0	0%
Logro (16-20)	0	0%
TOTAL	20	100%

Nota: prueba de entrada aplicada del grupo experimental

Figura 9***Niveles de logro en la prueba de entrada del grupo experimental***

Nota: tabla 9

Análisis y descripción

Se observan los resultados en la tabla 9 que, antes de la estrategia para desarrollar la IE en los estudiantes del grupo experimental de 4 años sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna.

Así como se observa, el 100% de estudiantes se encuentra en nivel de inicio al no comprender sus emociones y las causas que lo generan por lo que no existe adecuada atención y validación de sus emociones; además, no identifican la emoción propia ni la de los demás y no demuestran ningún indicio de desarrollo de la inteligencia emocional. Entonces, no existen estudiantes que se encuentren en el nivel de proceso ni que alcance el nivel de logro.

Para concluir, los estudiantes de 4 años sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna del grupo experimental se ubican en un nivel de inicio en la evaluación de entrada antes de la aplicación de la estrategia para desarrollar la IE, en donde se identificó que no logran identificar sus emociones, atenderlas y como consecuencia regular su comportamiento.

Tabla 10

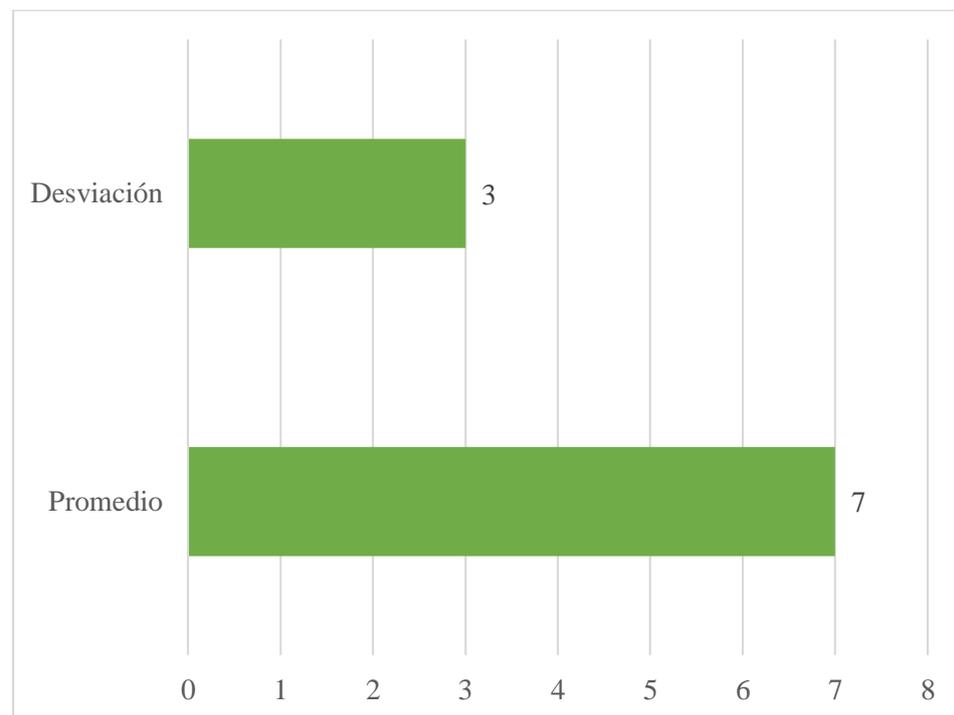
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación inicial del grupo experimental

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{x}	7
Desviación	s	3
Muestra	n	20

Nota: prueba de entrada aplicada del grupo experimental

Figura 10

Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación inicial del grupo experimental



Nota: tabla 10

Análisis y descripción

En la tabla 10 se observan las medidas estadísticas descriptivas del puntaje obtenido, la media aritmética y desviación estándar de la evaluación inicial antes de aplicar la estrategia para desarrollar la IE en los estudiantes de 4 años.

Además, el promedio obtenido en la lista de cotejo, la cual abarca la claridad emocional, atención emocional y reparación emocional fue de 7 correspondiente al nivel de inicio. También, la desviación estándar fue de 3 obtenido del promedio alcanzado por los estudiantes, el cual permite observar que el grado de dispersión está situado en el nivel de inicio menor a 10 por lo que, el grupo de estudiantes es considerado homogéneo, oportuno para realizar la investigación.

Para concluir, el desarrollo de la IE es deficiente en las dimensiones claridad, atención y reparación, lo cual podría dificultar el desarrollo académico, personal y social de los estudiantes.

C. Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas en la prueba de entrada del grupo control y experimental.

Tabla 11

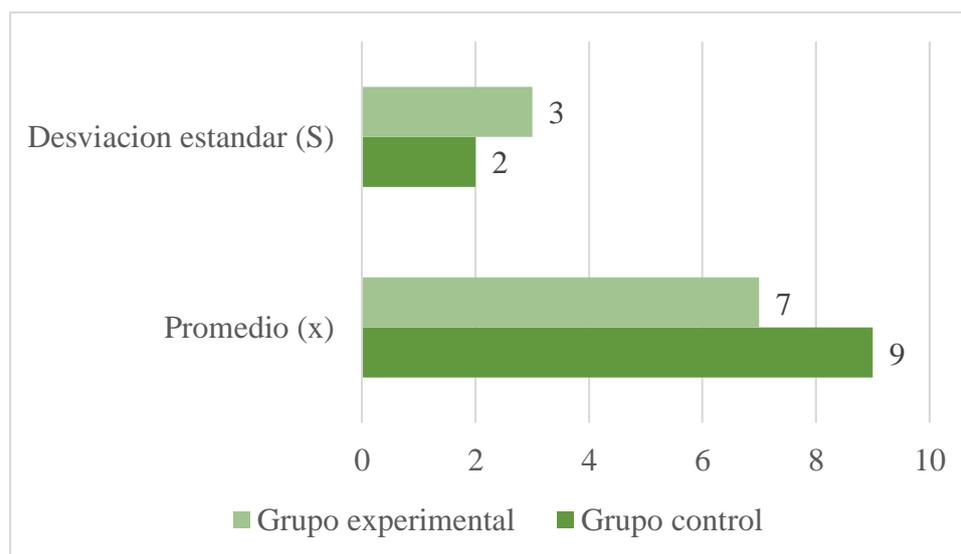
Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la prueba de entrada del grupo control y experimental

Indicadores	Grupo control	Grupo experimental
Promedio (x)	9	7
Desviación estándar (S)	2	3
Muestra (n)	20	20

Nota: análisis comparativo en la prueba de entrada del grupo control y experimental

Figura 11

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la prueba de entrada del grupo control y experimental



Nota: tabla 11

Análisis descriptivo

Se observa que, en la tabla 11 se obtuvo el puntaje de la media y desviación estándar en el grupo control siendo el aula de sección “Talentosos” y el grupo experimental siendo el aula de sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna, antes de la aplicación de la estrategia para desarrollar la IE.

Con respecto al grupo experimental, la media es de 7 dentro de la escala de 0 a 20 y en el grupo control se evidencia el promedio de 9. Asimismo, la desviación estándar en el grupo experimental es de 3 y en el grupo control es de 2.

Por lo tanto, se demuestra que en ambos grupos existe la presencia de un bajo nivel de la IE considerando las dimensiones de claridad, atención y reparación emocional para un pertinente desarrollo a una edad temprana.

4.2.1.2. Análisis descriptivo después de la experiencia.

A. Resultados de la prueba de salida del grupo control

Tabla 12

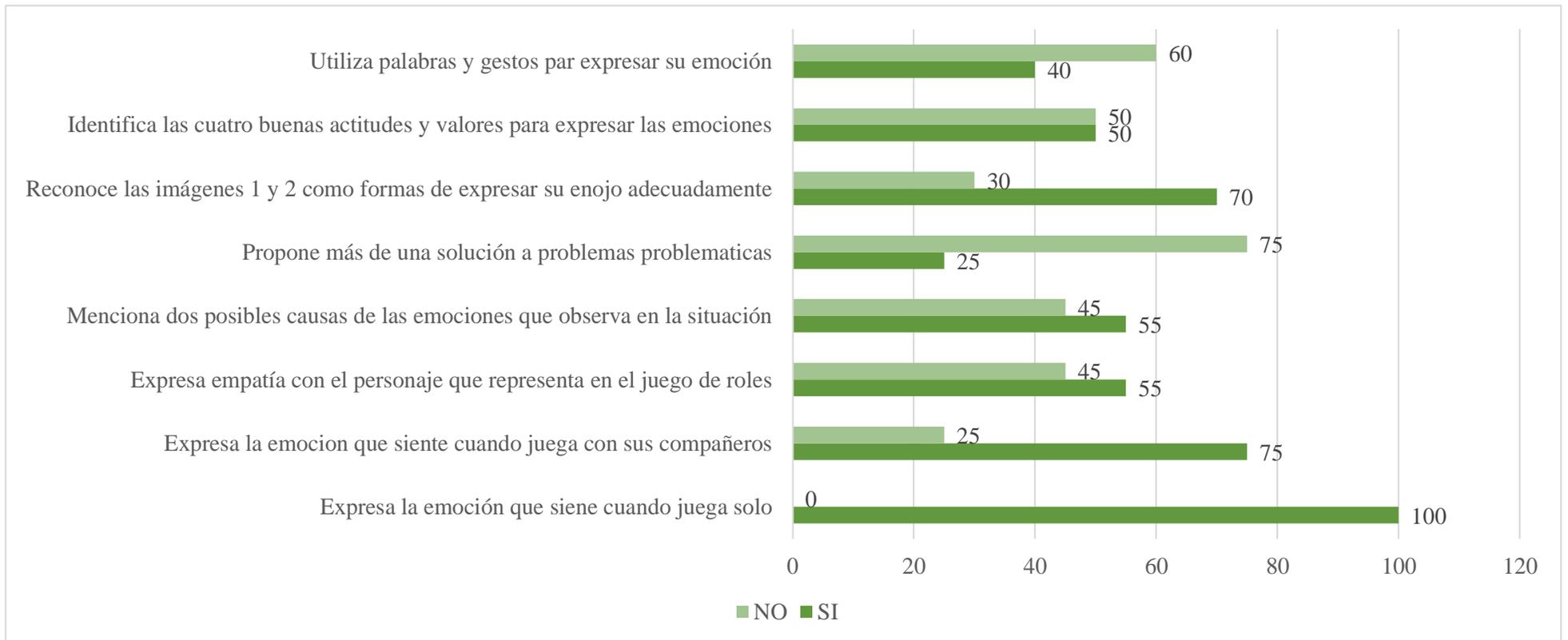
Evaluación final por ítems en el grupo control

ÍTEMS	“Talentosos”	
	SÍ	NO
	%	%
Expresa la emoción que siente cuando juega solo.	100	0
Expresa la emoción que siente cuando juega con sus compañeros.	75	25
Expresa empatía con el personaje que representa en el juego de roles.	55	45
Menciona dos posibles causas de las emociones que observa en la situación.	55	45
Propone más de una solución a situaciones problemáticas.	25	75
Reconoce las imágenes 1 y 2 como formas de expresar su enojo adecuadamente.	70	30
Identifica las cuatro buenas actitudes y valores para expresar las emociones.	50	50
Utiliza palabras y gestos para expresar su emoción.	40	60

Nota: resultados de la prueba de salida del grupo control

Figura 12

Evaluación final por ítems en el grupo control

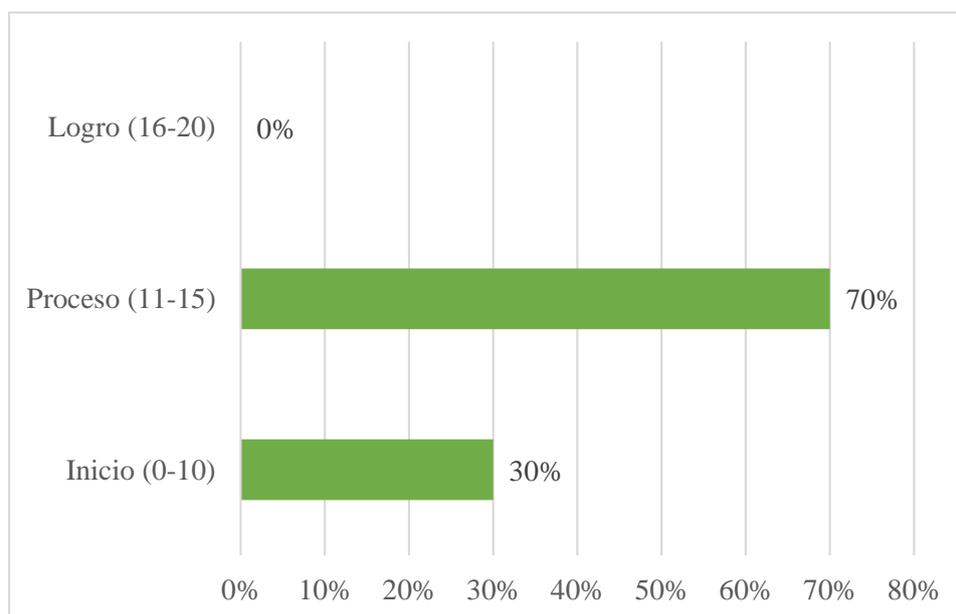


Nota: tabla 12

Tabla 13***Niveles de logro en la prueba de salida del grupo control***

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje
Inicio (0-10)	6	30%
Proceso (11-15)	14	70%
Logro (16-20)	0	0%
TOTAL	20	100%

Nota: prueba de entrada aplicada del grupo control

Figura 13***Niveles de logro en la prueba de salida aplicada del grupo control***

Nota: tabla 13

Análisis y descripción

Se observa en la tabla 13 los resultados después de la aplicación de la estrategia del grupo control de la sección “Talentosos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna.

Se observa que, el 30% de estudiantes se encuentra en nivel de inicio al no comprender sus emociones y las causas que lo generan por lo que no existe adecuada atención y validación de sus emociones; además, el 70% identifican la emoción propia y la de los demás; asimismo, ningún estudiante alcanzó el nivel de logro al no demostrar la regulación de sus emociones.

Para concluir, los estudiantes de sección “Talentosos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna del grupo control se encuentran en su mayoría en un nivel de proceso al identificar con claridad sus emociones y las causas que la generan; sin embargo, no se evidencia un control de emociones que permitan la toma de decisiones para sus actos.

Tabla 14

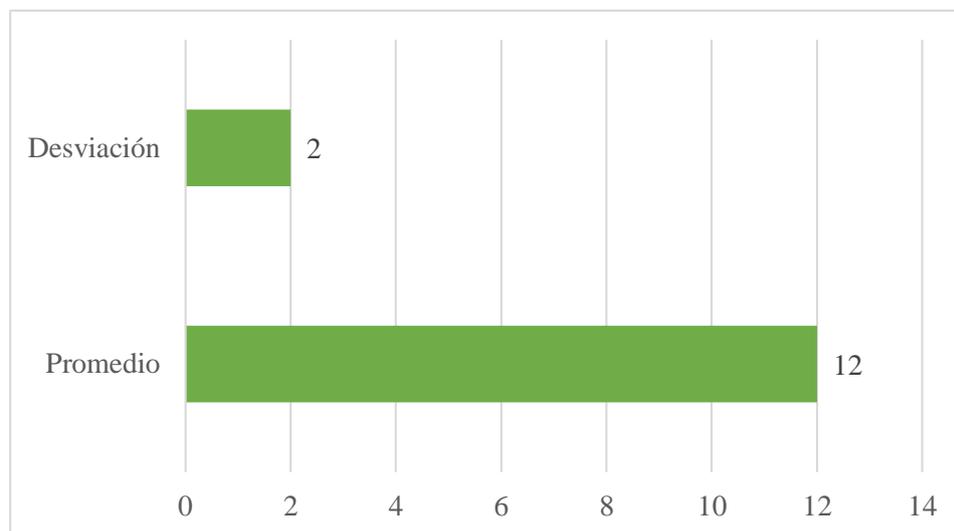
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación final del grupo control

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{x}	12
Desviación	s	2
Muestra	n	20

Nota: prueba de entrada aplicada del grupo control

Figura 14

Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación final del grupo control



Nota: tabla 14

Análisis y descripción

En la tabla 14 se observan las medidas estadísticas descriptivas del puntaje obtenido, la media aritmética y desviación estándar de la evaluación final después de la aplicación de la estrategia en los estudiantes de 4 años.

Asimismo, el promedio del puntaje obtenido en la lista de cotejo, la cual abarca la claridad emocional, atención emocional y reparación emocional fue de 12 correspondiente al nivel de proceso. También, la desviación estándar fue de 2 obtenido del promedio alcanzado por los estudiantes; por lo tanto, el grupo de estudiantes es considerado heterogéneo.

En conclusión, el desarrollo de la IE tuvo una mejora mínima en su promedio, por lo cual aún se considera deficiente al no haber sido fortalecidas las dimensiones de claridad, atención y reparación; por lo tanto, no se desarrolló la inteligencia emocional de los estudiantes a una edad temprana.

B. Resultados de la prueba de salida del grupo experimental

Tabla 15

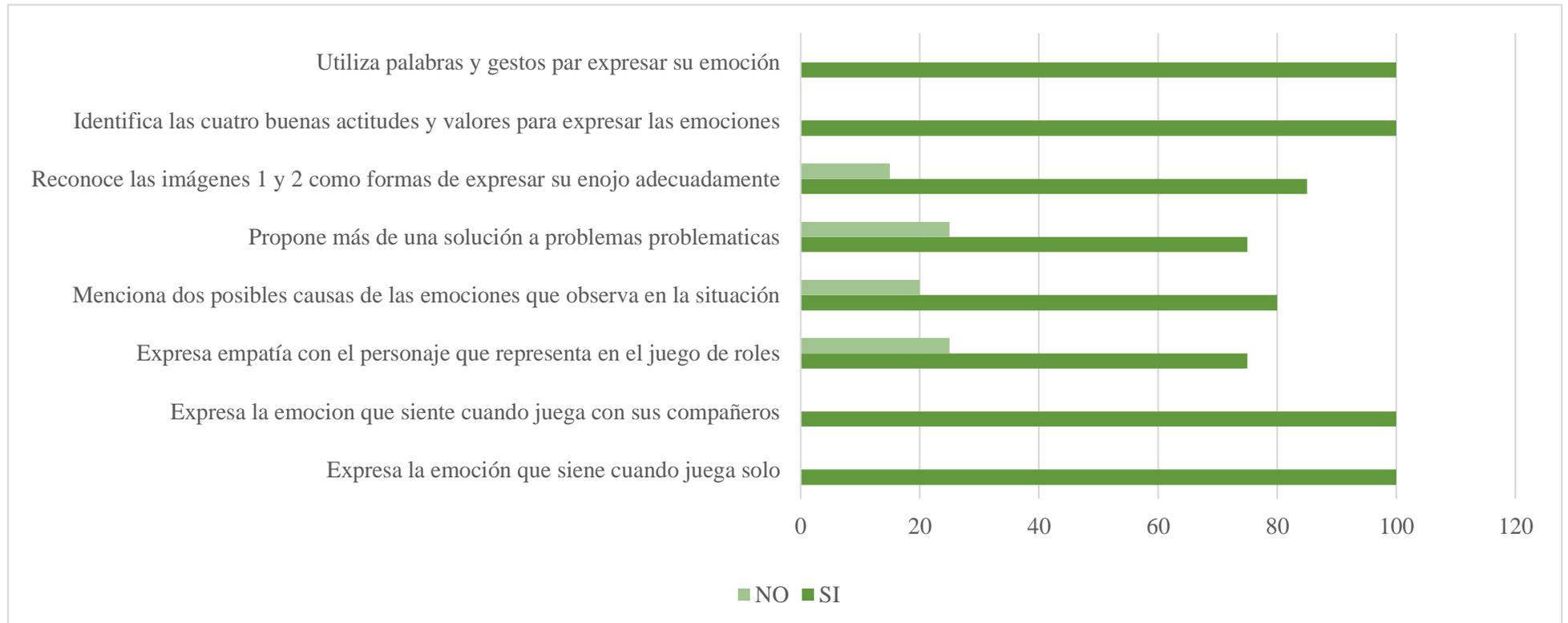
Evaluación final por ítems en el grupo experimental

ÍTEMS	“Creativos”	
	SÍ	NO
	%	%
Expresa la emoción que siente cuando juega solo.	100	0
Expresa la emoción que siente cuando juega con sus compañeros.	100	0
Expresa empatía con el personaje que representa en el juego de roles.	75	25
Menciona dos posibles causas de las emociones que observa en la situación.	80	20
Propone más de una solución a situaciones problemáticas.	75	25
Reconoce las imágenes 1 y 2 como formas de expresar su enojo adecuadamente.	85	15
Identifica las cuatro buenas actitudes y valores para expresar las emociones.	100	0
Utiliza palabras y gestos para expresar su emoción.	100	0

Nota: resultados de la prueba de salida del grupo experimental

Figura 15

Evaluación final por ítems en el grupo experimental

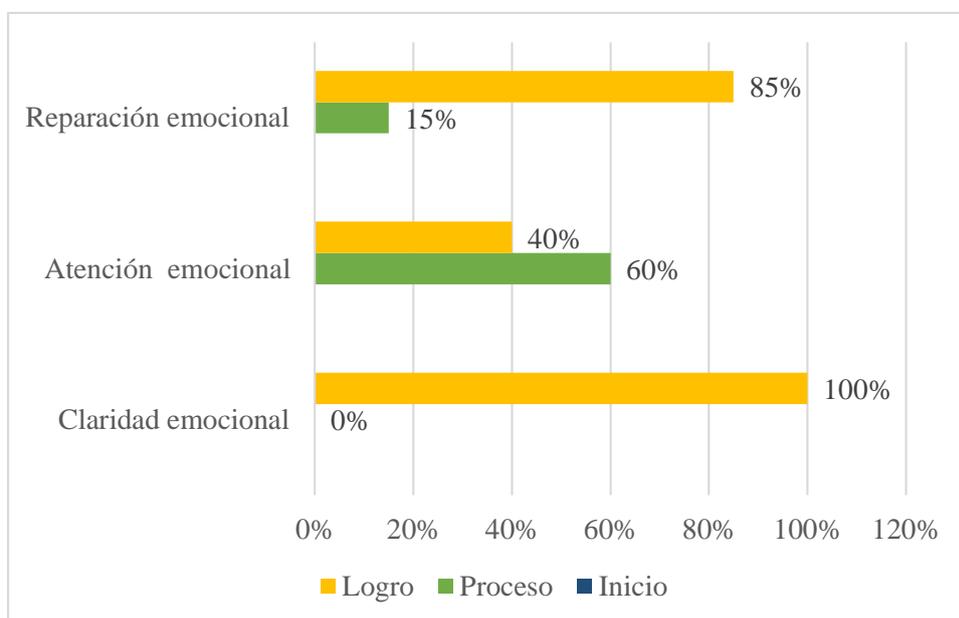


Nota: tabla 15

Tabla 16*Evaluación final por dimensiones en el grupo experimental*

	Claridad	Atención	Reparación
Inicio	0%	0%	0%
Proceso	0%	60%	15%
Logro	100%	40%	85%

Nota: prueba de entrada aplicada al grupo experimental

Figura 16*Evaluación final por dimensiones en el grupo experimental*

Nota: tabla 16

Análisis y descripción

Se observan en la tabla 16 los resultados por dimensiones después de la estrategia del grupo experimental de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna.

Tal como de observa, en la dimensión de claridad emocional el 100% del aula alcanzó el nivel de logro al reconocer con facilidad la emoción que siente y la de sus compañeros. También, en la dimensión de atención emocional, el 40% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro al identificar las causas que originan las emociones de acuerdo al contexto en el que se encuentra, además el restante de estudiantes del 60% alcanzó el nivel de proceso al evidenciar dificultades para identificarlas; además, ningún estudiante se encuentra en el nivel de inicio. Finalmente, en la dimensión de reparación, el 85% de estudiantes se encuentra en el nivel de logro, quienes demuestran un adecuado control emocional considerando su edad; asimismo el 15% de encuentra en el nivel de proceso al presentar dificultades en su regulación emocional.

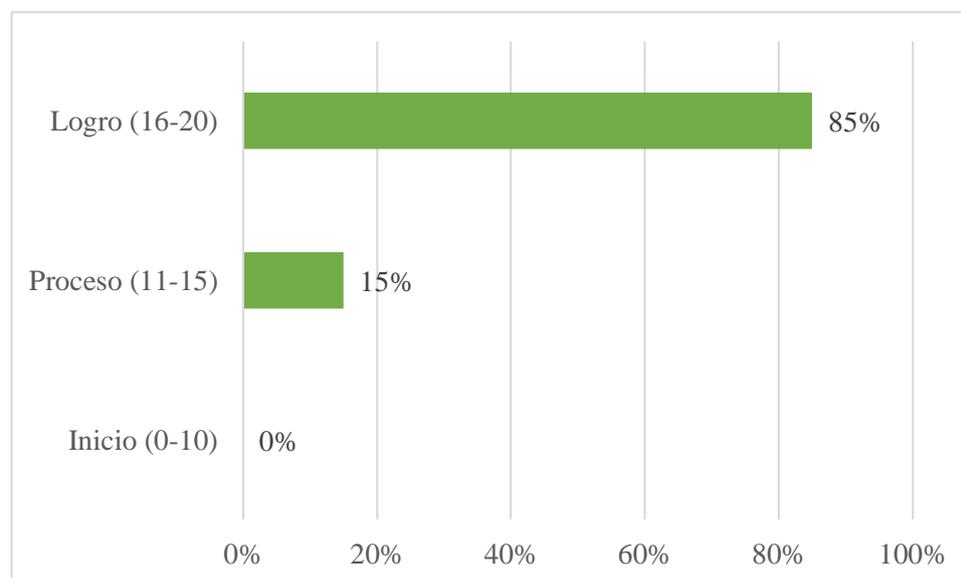
Se concluye que, los estudiantes de la sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna del grupo experimental evidencian un mejora significativa en el proceso para el desarrollo de su IE, fortaleciendo las dimensiones de atención y reparación emocional en donde presentaban mayor necesidad, logrando reconocer sus emociones y la de los demás,

identificar las causas que las generan y por lo tanto regular el comportamiento para desarrollar la IE de acuerdo a su edad.

Tabla 17***Niveles de logro en la prueba de salida del grupo experimental***

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje
Inicio (0-10)	0	0%
Proceso (11-15)	3	15%
Logro (16-20)	17	85%
TOTAL	20	100%

Nota: prueba de entrada aplicada a el grupo experimental

Figura 17***Niveles de logro en la prueba de salida del grupo experimental***

Nota: tabla 17

Análisis y descripción

En la tabla 17 se observan los resultados después de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes del grupo experimental de 4 años sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna.

Se aprecia que el 85% de estudiantes se encuentra en nivel de logro al identificar, comprender sus emociones y las causas que lo generan por lo que existe una adecuada atención y validación de sus emociones; además, identifican la emoción propia ni la de los demás. Por otro lado, el 15% alcanzó el nivel de proceso, demostrando una mejora en el desarrollo de su inteligencia emocional de acuerdo a su edad. Asimismo, ningún estudiante se encuentra en el nivel de inicio.

Para concluir, los estudiantes de 4 años sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna del grupo experimental, en su mayoría, se encuentran en un nivel de logro en la evaluación de salida después de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional, en donde se identificó que logran identificar sus emociones, atenderlas y como consecuencia regular su comportamiento.

Tabla 18

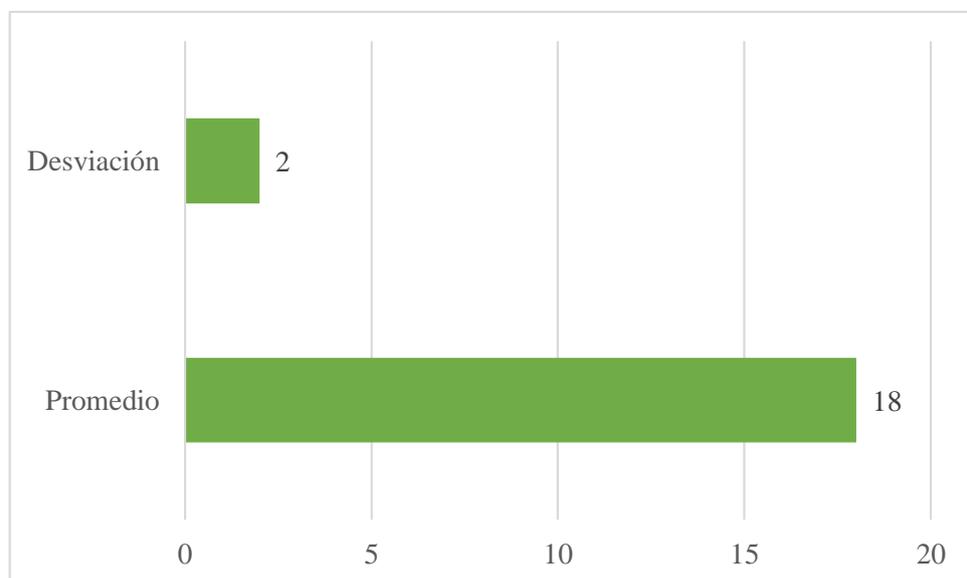
Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación final en los estudiantes del grupo experimental

Indicadores	Estadístico	Valor
Promedio	\bar{x}	18
Desviación	s	2
Muestra	n	20

Nota: prueba de entrada aplicada a los estudiantes del grupo experimental

Figura 18

Resultado de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la evaluación final en los estudiantes del grupo experimental



Nota: tabla 18

Análisis y descripción

En la tabla 18 se observan las medidas estadísticas descriptivas del puntaje obtenido, la media aritmética y desviación estándar de la evaluación final después de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes de 4 años.

Se evidencia que el promedio del puntaje obtenido en la lista de cotejo, la cual abarca la claridad emocional, atención emocional y reparación emocional fue de 18 correspondiente al nivel de logro. También, la desviación estándar fue de 2 obtenido del promedio alcanzado por los estudiantes, por lo que el grupo de estudiantes es considerado heterogéneo.

Se concluye que, el desarrollo de la inteligencia emocional es oportuno para la edad en la que se encuentran los estudiantes, considerando el desarrollo de las dimensiones de claridad, atención y reparación emocional, lo cual beneficia el desempeño académico, personal y social al fortalecer el control emocional para una adecuada toma de decisiones en situaciones problemáticas cotidianas para la regulación de su comportamiento.

C. Resumen comparativo de las medidas estadísticas descriptivas de la prueba de salida del grupo control y experimental

Tabla 19

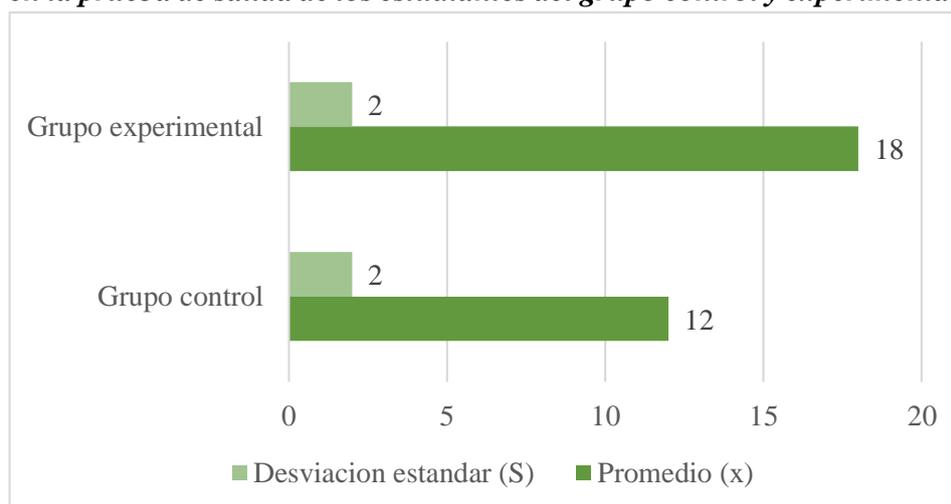
Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la prueba de salida de los estudiantes del grupo control y experimental

Indicadores	Grupo control	Grupo experimental
Promedio (x)	12	18
Desviación estándar (S)	2	2
Muestra (n)	20	20

Nota: análisis comparativo en la prueba de salida de los estudiantes del grupo control y experimental

Figura 19

Comparación de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro en la prueba de salida de los estudiantes del grupo control y experimental



Nota: tabla 19

Análisis y descripción

En la tabla 19, se observa el análisis comparativo de las medidas estadísticas descriptivas del nivel de logro de la inteligencia emocional, de las cuales fue obtenido el puntaje de la media y desviación estándar en el grupo control siendo el aula de 4 años sección “Talentedos” y el grupo experimental siendo el aula de 4 años sección “Creativos” de la I.E.I. Cuna Jardín Magisterial “Emma Gamero Nieto” de Tacna, después de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional.

Con respecto al grupo experimental (GE), la media es de 18 dentro de la escala de 0 a 20 y en el grupo control (GC) se evidencia el promedio de 12. Además, la desviación estándar en el grupo experimental (GE) es de 2 y de la misma manera en el grupo control (GC).

Por lo tanto, se demuestra que en ambos grupos existe la presencia de un incremento en el nivel de la inteligencia emocional considerando las dimensiones de claridad, atención y reparación emocional para un pertinente desarrollo a una edad temprana; sin embargo, en el grupo experimental, se evidencia una mejora significativa después de la aplicación de estrategias a través del juego, mientras que en el grupo control no se tuvo una mejora relevante al no aplicarse la propuesta mencionada.

4.2.2. Análisis inferencial.

4.2.2.1. Análisis inferencial de los resultados de la prueba de entrada antes de la experiencia del grupo control y experimental.

Los resultados de la prueba de entrada con respecto al desarrollo de la IE, evidencia que las aulas del grupo control y experimental se encuentran en un nivel de inicio antes de la aplicación del juego como estrategia en niños de 4 años.

A. Prueba estadística para el grupo control

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : El nivel de la inteligencia emocional del grupo control no se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alternativa

H_1 : El nivel de la inteligencia emocional del grupo control se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

b. Nivel de significancia. Se toma el nivel de 5%.

c. **Tipo de prueba.** El tipo de contraste será la cola a la izquierda.

d. **Distribución de la prueba**

Por el tamaño de la muestra $n < 20$ se considera que el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

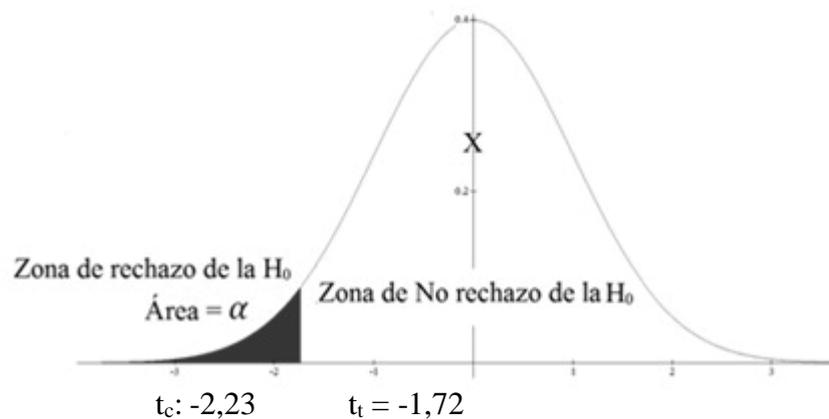
$$t = \frac{(\bar{x} - 10)}{S} * \sqrt{n}$$

$$t = \frac{(9 - 10)}{2} * \sqrt{20}$$

e. **Diseño de prueba**

- Grados de libertad: $G1 = 20 - 1 = 19$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha=0.05$ se tiene $t_t = -1,72$



f. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Tabla 20

Cálculo estadístico de prueba de entrada del grupo control (t_c)

Estadísticos	Grupo control Pre Test
Media aritmética	$\bar{x} = 9$
Desviación estándar	$S = 2$
Tamaño de muestra	$N=20$

$$t_c = \frac{(9 - 10)}{2} * \sqrt{20}$$

$$t_c = -2,23$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_i$: Se rechaza la H_0

Si $t_c \geq t_i$: Se acepta la H_0

g. Decisión y conclusión

Tal como se observa, el valor de t_c (-2,23) es menor al valor crítico de t_i (-1,72), entonces se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Para concluir, se obtuvo un nivel de confianza de 95%, que la inteligencia emocional de los niños de 4 años del grupo control de la sección “Talentosos” se encuentra en el nivel de inicio, antes de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional.

B. Prueba estadística para el grupo experimental

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : El nivel de la inteligencia emocional del grupo experimental no se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa de Tacna,2022.

Hipótesis alternativa

H_1 : El nivel de la inteligencia emocional del grupo experimental se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa de Tacna,2022.

b. Nivel de significancia. Se asume el nivel de 5%.

c. Tipo de prueba. El tipo de contraste será la cola a la izquierda.

d. Distribución de la prueba

Por el tamaño de la muestra $n < 20$ considerando que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

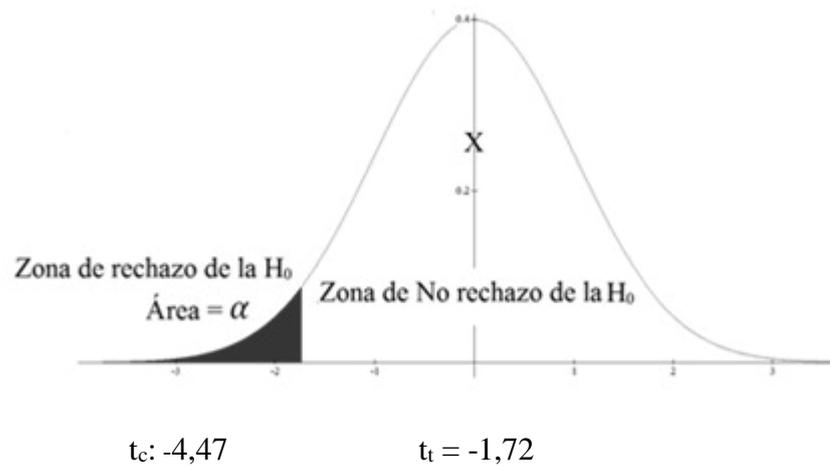
$$t_c = \frac{(\bar{x} - 10)}{S} * \sqrt{n}$$

$$t_c = \frac{(7 - 10)}{3} * \sqrt{20}$$

e. Diseño de prueba

- Grados de libertad: $G1 = n - 1 = 20 - 1 = 19$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = -1,72$



f. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Tabla 21

Calculo estadístico de prueba de entrada del grupo experimental (t_c)

Estadísticos	Pre Test
Media aritmética	$\bar{x} = 7$
Desviación estándar	$S = 3$
Tamaño de muestra	$N = 20$

$$t_c = \frac{(7 - 10)}{3} * \sqrt{20}$$

$$t_c = -4,47$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_t$: Se rechaza la H_0

Si $t_c \geq t_t$: Se acepta la H_0

g. Decisión y conclusión

Tal como se observa, el valor de t_c (-4,47) es menor al valor crítico de t_t (-1,72), entonces se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se concluye con un nivel de confianza de 95%, que la inteligencia emocional de los niños de 4 años del grupo experimental de la sección “Creativos” se encuentra en el nivel de inicio, antes de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional.

4.2.2.2. Análisis inferencial de los resultados de la prueba de salida después de la experiencia del grupo control y experimental

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : El nivel de la inteligencia emocional del grupo experimental, con respecto al grupo control, no se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alternativa

H_1 : El nivel de la inteligencia emocional del grupo experimental, con respecto al grupo control, se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

b. Nivel de significancia. Se asume el nivel de 5%

c. Tipo de prueba. El tipo de contraste será a la derecha.

d. Distribución de la prueba.

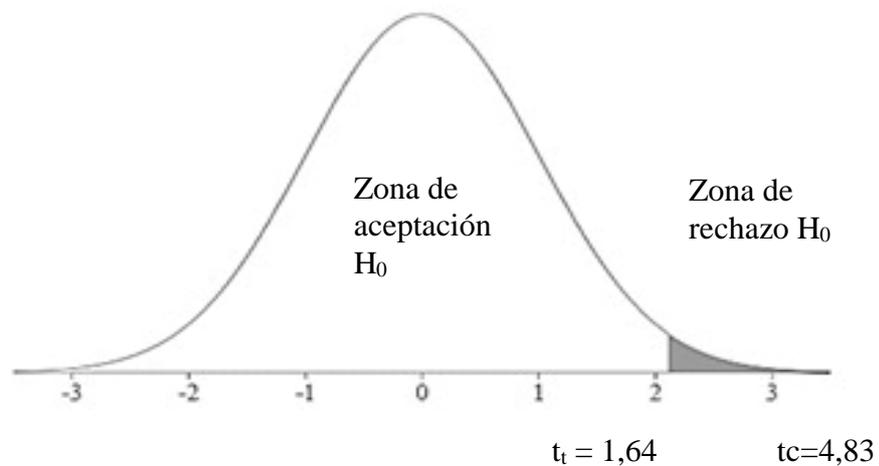
Por el tamaño de la muestra $n < 20$ considerando que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

$$t = \frac{(\bar{x}_{GE} - \bar{x}_{GC})}{\sqrt{\frac{(n-1)S^2 + (m-1)S^2}{n+m-2} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}}$$

e. Diseño de prueba

- Grados de libertad: $G1 = n + m - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_i = 1,64$



f. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Tabla 22

Cálculo estadístico de prueba de salida del grupo control y experimental

Estadísticos	Grupo control: Post Test	Grupo experimental: Post test
Media aritmética	$\bar{x} = 12$	$\bar{x} = 18$
Desviación estándar	$S = 2$	$S = 2$
Tamaño de muestra	$N=20$	$N=20$

$$t = \frac{(18 - 12)}{\sqrt{\frac{(20 - 1)2^2 + (20 - 1)2^2}{20 + 20 - 2}} \sqrt{\frac{1}{20} + \frac{1}{20}}}$$

$$t = 4,83$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_i$: Se acepta la H_0

Si $t_c \geq t_i$: Se rechaza la H_0

g. Decisión y conclusión

Tal como se observa, el valor de t_c (4,83) es mayor al valor crítico de t_i (1,64), entonces se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se concluye con un nivel de confianza de 95%, que la inteligencia emocional de los niños de 4 años del grupo experimental de la sección “Creativos” se encuentran en el nivel de logro, después de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional;

mientras que los estudiantes del grupo control sección “Talentosos” no elevaron su nivel.

4.2.2.2.1. Prueba estadística de la hipótesis general

a. Formulación de hipótesis estadística

Hipótesis nula

H_0 : El nivel de la inteligencia emocional del grupo experimental, con respecto al grupo control, no se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

Hipótesis alternativa

H_1 : El nivel de la inteligencia emocional del grupo experimental, con respecto al grupo control, se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

b. Nivel de significancia. Se asume el nivel de 5%

c. Tipo de prueba. El tipo de contraste será a la derecha.

d. Distribución de la prueba.

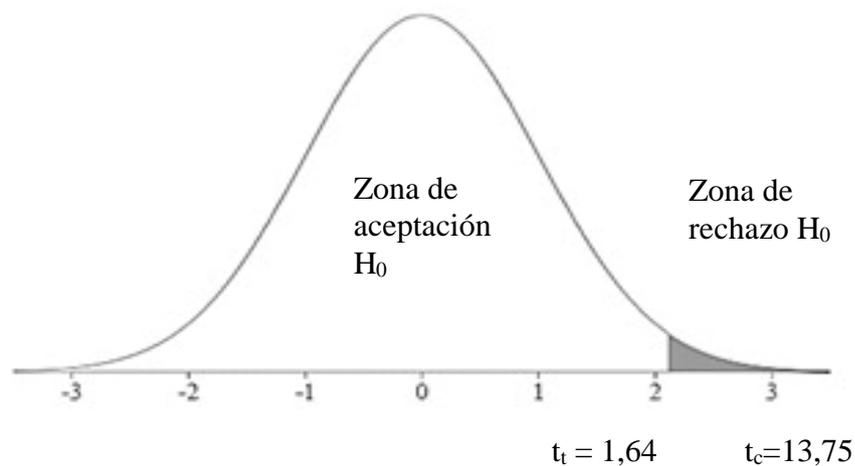
Por el tamaño de la muestra $n < 20$ considerando que las puntuaciones se distribuyen normalmente, el tipo de prueba estadística pertinente es la “t” de Student para una muestra.

$$t = \frac{(\bar{x}_{post\ test} - \bar{x}_{pre\ test})}{\sqrt{\frac{S^2_{post\ test}}{n} + \frac{S^2_{pre\ test}}{n}}}$$

e. Diseño de prueba

- Grados de libertad: $G1 = n + m - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$
- Valor de “t” de Student en tablas:

Para $\alpha = 0.05$ se tiene $t_t = 1,64$



f. Cálculo del estadístico de prueba (t_c)

Tabla 23

Cálculo estadístico de prueba de entrada y salida del grupo experimental (t_c)

Estadísticos	Grupo experimental:	Grupo experimental:
	Pre Test	Post test
Media aritmética	$\bar{x} = 7$	$\bar{x} = 18$
Desviación estándar	$S = 3$	$S = 2$
Tamaño de muestra	$N=20$	$N=20$

$$t = \frac{(18 - 7)}{\sqrt{\frac{2^2}{20} + \frac{3^2}{20}}}$$

$$t = 13,75$$

Regla de decisión:

Si $t_c \leq t_i$: Se acepta la H_0

Si $t_c \geq t_i$: Se rechaza la H_0

g. Decisión y conclusión

Tal como se observa, el valor de t_c (13,75) es mayor al valor crítico de t_i (1,64), entonces se decide rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis alterna (H_1).

Se concluye con un nivel de confianza de 95%, que la inteligencia emocional de los niños de 4 años del grupo experimental de la sección “Creativos” se encuentra en nivel de logro, después de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional.

4.3. Verificación de Hipótesis

4.3.1. Verificación de hipótesis específica (a).

El nivel de la inteligencia emocional del grupo control y experimental se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

En la tabla 5 se muestra la prueba de entrada en donde la mayoría de los estudiantes del grupo control se encuentran en un nivel de inicio con un 85%; mientras que en la tabla 9, el grupo experimental los estudiantes se encuentran en un nivel de inicio con un 100%. En tal sentido, en la tabla 20 el promedio del grupo control es 9, el cual siendo menor a 10 se encuentra en un nivel de inicio; asimismo, el valor de la desviación estándar es de 2. Por otro lado, en la tabla 21 el promedio del grupo experimental es 7 ubicándose en el nivel de inicio siendo menor a 10, mientras que, la desviación estándar es de 3; entonces se evidencia que los estudiantes del grupo control tienen características más homogéneas que en el grupo experimental por encontrarse cerca del valor 0.

Es entonces que, se demuestra la significatividad de los resultados del análisis estadístico descriptivo con la prueba estadística t de Student que el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional, se encuentra en

inicio antes de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional con un nivel de confianza de 95%, siendo considerado el valor calculado de *t* de Student (1,64) correspondiente al grupo control y experimental; por lo tanto, el resultado se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula y se verifica la hipótesis alterna.

4.3.2. Verificación de hipótesis específica (b).

El nivel de la inteligencia emocional del grupo experimental, con respecto al grupo control, se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.

En la tabla 13 se muestra que, en la prueba de salida, los estudiantes del grupo control se encuentran en un nivel de inicio con un 30% y en proceso con un 70%; mientras que en la tabla 17, el grupo experimental los estudiantes se encuentran en un nivel de proceso con un 15% y en logro un 85%. En tal sentido, en la tabla 14 el promedio del grupo control es 12, el cual siendo mayor a 11 se encuentra en un nivel de proceso; asimismo, el valor de la desviación estándar es de 2. Por otro lado, en la tabla 18 el promedio del grupo experimental es 18 ubicándose en el nivel de logro siendo mayor a 16, mientras que, la desviación estándar es de 2; entonces

se evidencia que los estudiantes de ambos grupos tienen características homogéneas por encontrarse cerca del valor 0.

Es entonces que, se demuestra la significatividad de los resultados del análisis estadístico en que el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional, se encuentra en logro después de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional con un nivel de confianza de 95%, siendo considerado el valor calculado de t de Student (1,64) correspondiente al grupo control y experimental; por lo tanto, el resultado se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula y se verifica la hipótesis alterna.

4.3.3. Verificación de la hipótesis general.

La aplicación del juego como estrategia permite elevar el nivel de la inteligencia emocional en los niños de 4 años de una Institución Educativa de Tacna, 2022.

En la tabla 9 se muestra la prueba entrada en donde la totalidad de estudiantes se encontraban en un nivel de inicio con un 100%; por otro lado, los resultados de la prueba de salida demuestran que los estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto con un 85% y en proceso un 15% conformado por 20 estudiantes en total. En tal sentido, en la tabla 23 se

observa el progreso de los estudiantes tras la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional, en donde el promedio inicial es 7 y el final es 18.

Además, el resultado obtenido en la desviación estándar de la prueba de entrada y salida es 3 y 2 respectivamente; por lo que se considera un grupo de estudiantes heterogéneo.

Es entonces que, se demuestra la significancia de los resultados del análisis estadístico descriptivo con la prueba estadística t de Student que el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional, ha sido logrado por los estudiantes, siendo considerado el valor calculado de t de Student (1,64); por lo tanto, el resultado se ubica fuera de la zona de aceptación de la hipótesis nula y se verifica la hipótesis general con un 95%.

Se concluye con un nivel de confianza de 95%, que la inteligencia emocional de los niños de 4 años del grupo experimental de la sección “Creativos” se encuentra en nivel de logro, después de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional.

CONCLUSIONES

Primera: Como resultado, se evidencia una confiabilidad de 95%, que la inteligencia emocional de los niños de 4 años del grupo control y experimental de las secciones “Talentosos” y “Creativos” respectivamente, toma posición en el nivel de inicio, antes de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional. Considerando la dimensión de atención emocional, los estudiantes no presentan una dificultad significativa ya que reconocen el nombre de las emociones; sin embargo, en la dimensión de claridad emocional, los estudiantes no identificaron las causas que originan sus emociones de acuerdo al contexto en el que se encuentra; así mismo en la dimensión de reparación emocional presentan dificultades al no demostrar un adecuado control emocional considerando su edad.

Segunda: Como resultado, se evidencia una confiabilidad de 95%, que la inteligencia emocional de los niños de 4 años del grupo experimental de la sección “Creativos” se ubica en el nivel de logro, después de aplicar el juego como una estrategia para desarrollar la inteligencia emocional; ya que lograron en su totalidad desarrollar la dimensión de atención emocional al reconocer sus emociones y la de los demás, elevaron el nivel de la dimensión de claridad emocional al identificar las causas que generan las emociones de acuerdo al contexto en que se encuentra; finalmente, en cuanto la dimensión reparación

emocional, los estudiantes lograron regular su comportamiento al tomar decisiones a partir de su control emocional; por otro lado, los estudiantes del grupo control sección “Talentosos” no elevaron su nivel.

Tercera: Como resultado, se evidencia una confiabilidad de 95%, que la inteligencia emocional de los niños de 4 años del grupo experimental de la sección “Creativos” se encuentra en nivel de logro, después de aplicar el juego como una estrategia para desarrollar la inteligencia emocional. Entonces se comprueba la eficacia de la experiencia al permitir elevar el nivel de la inteligencia emocional desarrollando las dimensiones de atención, claridad y reparación emocional las cuales conducen a la regulación del comportamiento basado en el control emocional para la toma de decisiones frente a diversas situaciones.

RECOMENDACIONES

Primera: A las docentes de educación inicial para que propicien nuevas técnicas o formas de desarrollar la inteligencia emocional desde una edad temprana para brindar la oportunidad al niño de descubrir y explorar sus emociones en un ambiente de respeto y armonía, a fin de involucrar las dimensiones de atención, claridad y reparación emocional como un proceso para lograr regular el comportamiento al reconocer, comprender y tomar decisiones a partir del control emocional. De esta manera, formar ciudadanos responsables emocionalmente ante situaciones de su vida cotidiana.

Segunda: A los padres de familia o tutores del niño para que logren una comunicación permanente con la docente, ya que el desarrollo de la inteligencia emocional exige un seguimiento continuo y coherente dentro y fuera del aula, ya que un aprendizaje que no continúa en casa, no logra ser significativo. Entonces, es necesaria la participación y compromiso con sus hijos y la docente de aula para un adecuado acompañamiento en el proceso del desarrollo de la inteligencia emocional del niño.

Tercera: Al Ministerio de Educación para que se pueda tomar mayor importancia al desarrollo de la inteligencia emocional desde una edad temprana, incluyendo un espacio en el Programa Curricular en donde se tome en cuenta la evaluación desde este aspecto como una competencia que el niño debe alcanzar de acuerdo a su edad, a fin de buscar el bienestar emocional a futuro de los niños y convertirse en ciudadanos responsables frente de sus acciones.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abarca, M. (2003). *La educación emocional en la educación primaria: currículo y práctica del 2003*. Universidad de Barcelona. Barcelona: Universidad de Barcelona.

https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2349/01.MMAC_PRIMERA_PARTE.pdf

Aldás, J. (2016). *La estimulación temprana para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños y niñas de 2 a 3 años del Centro Infantil el Buen Vivir "Francisco Chiriboga" en la parroquia Veloz, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año 2016*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/3476/1/UNACH-EC-IPG-CEP-2017-0007.pdf>

Alvarado, R. y Lucas, J. (2017). *Influencia del taller de juegos recreativos "Nueva Vida" en el mejoramiento de la inteligencia emocional de los niños de 5 años de la Institución Educativa 1564 "Radiantes Capullitos" de la Urb. Chimú-Trujillo 2015*. Universidad Nacional de Trujillo, Facultad de Educación y Ciencias de la comunicación . Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

<https://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/9047/ALVARADO%20VARGAS-LUCAS%20AGUILAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ardanaz, T. (2009). *La psicomotricidad en la educación infantil. Innovación y experiencias*.

https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf

Arias, G., Villasis, M., y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 202.
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Arráez, J. (1997). *Puedo jugar yo: el juego modificado propuesta para la integración de niños y niñas con necesidades educativas especiales* (Tercera ed.). Granada: Proyecto sur . <https://www.casadellibro.com/libro-puedo-jugar-yo-el-juego-modificado-propuesta-para-la-integracion-de-ninos-y-ninas-con-necesidades-educativas-especiales-3-ed/9788482549460/706323>

Baena, G. (2014). *Metodología de la Investigación* (primera edición ebook ed.). México: Grupo Editorial Patria.
<https://www.editorialpatria.com.mx/pdf/files/9786074384093.pdf>

Barrios, K. y Murga, G. (2021). *Programa Warmakuna Allikuy basado en juegos operativos para desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas de 4 años de la I.E. N°314*. Universidad Nacional del Santa, Facultad de Educación y Humanidades. Chimbote: Universidad Nacional del Santa.
<http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3735>

Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis.

Bisquerra, R. (2003). Educación Emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*.

- Carballo, K. (2018). *La educación emocional infantil: Una mirada a la expresión descontrolada de la rabia en niños y niñas de 2 a 4 años*. Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Panamá: Universidad Metropolitana de Educación Ciencia y Tecnología.
http://repositorio.umecit.edu.pa/bitstream/handle/001/1911/Tesis_%20Katherine%20Carballo%20Marin.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la Investigación Científica*. San Marcos.
<https://pdfcoffee.com/metodologia-de-la-investigacion-cientifica-carrasco-diaz-2-pdf-free.html>
- De León, A. (2011). *Terapia de juego y su influencia en el desarrollo de inteligencia emocional (estudio realizado con 25 niños del colegio Nueva Nación de Quetzaltenango)*. Universidad Rafael Landívar, Facultad de Humanidades. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2011/05/22/De-Leon-Ana.pdf>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología* (Primera ed.). Madrid: Ediciones paraninfo.
https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=sjidLgWM9_8C&oi=fnd&pg=PA2&dq=dimensiones+del+juego+infantil&ots=xGEy5xPF8&sig=yE2w4KeBWeI5PHPutQTtmbfIUzo#v=onepage&q=dimensiones%20del%20juego%20infantil&f=false
- Epstein, S. (1973). *The self-concept revisited, American Psychologist*. Madrid: Alianza.

<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.335.4500&rep=rep1&type=pdf>

Española, R. A. (2002). *Diccionario*. Madrid: Océano. <https://dle.rae.es/ruleta>

Ferland, F. (2005). *¿Jugamos?: el juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.

<https://books.google.com.pe/books?id=8O7ioYR5MXwC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>

Freshwater, D. y Stickley, T. (2004). *The heart of the art: emotional intelligence in nurse education* (Vol. 11). Wiley. <https://doi.org/10.1111/j.1440-1800.2004.00198.x>

Fuentes, Y. (2014). *El manejo de la inteligencia emocional como factor determinante para lograr un alto nivel de desarrollo social en los niños*. Universidad de Sotavento A.C. Veracruz: Universidad Nacional Autónoma de México. <http://132.248.9.195/ptd2014/marzo/0711480/0711480.pdf>

Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata. <https://books.google.com.cu/books?id=vKjVXKbHwScC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=true>

Goleman, D. (1995). *La Inteligencia Emocional*. Estados Unidos: Kairos.

Gómez, N. (2016). La importancia del juego como función social a través del desarrollo del ser humano. *Revista Ciencia y Actividad Física*. <http://revistaciaf.uclv.edu.cu/index.php/CIAF/article/view/18/16>

- González, M. (1986). El cuento. Sus posibilidades en la didáctica de la literatura. *Revista de Filología y su Didáctica*(9), 197. https://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce09/cauce_09_010.pdf
- Gottman, J. (1997). *Los mejores padres*. España: Javier Vergara Editor S.A. <https://www.iberlibro.com/9789501517880/mejores-padres-Declaire-Joan-9501517888/plp>
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: Mexicana. Recuperado el 29 de octubre de 2021, https://www.academia.edu/20792455/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n_5ta_edici%C3%B3n_Roberto_Hern%C3%A1ndez_Sampieri
- Huarcaya, B. (2021). *Juegos e inteligencia en estudiantes del II ciclo del distrito de Huancán*. Universidad Nacional del Centro del Perú, Facultad de Educación. Huancayo: Universidad Nacional del Centro del Perú. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/6964/T010_42986273_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Argentina: Emecé Editores. https://eva.isef.udelar.edu.uy/pluginfile.php/2157/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf
- Huyhua, G. (2019). *Adivinanzas en el lenguaje oral en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 424 "Urpichas de Oro"*. Ayacucho: Universidad Católica de Los Ángeles. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/22155/A>

DIVINANZA_FONOL% c3% 93GICO_LENGUAJE_ORAL_HUYHUA_HUAMAN_GLORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jiménez, T. y Jiménez, 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 en Arequipa, Perú*. Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Ciencias de la Educación. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12773/11744/SEjia pt%26jiapm1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Lara, F. y Cabrera, M. (2015). Fichas de procedimiento de evaluación educativa UDLA. *Guías para la apropiación curricular del modelo educativo*. <https://docencia.udla.cl/wp-content/uploads/sites/60/2019/11/fichas-procedimientos-evaluacion.pdf#page=24>

L'Ecuyer, C. (2017). *Educación el asombro. ¿Cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente?*. Barcelona: Plataforma Editorial. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=CvSkDwAAQBAJ&oi=fnd &pg=PT4&dq=%60PARA+QUE+SIRVE+EL+asombro&ots=9sEgRw2x Yn&sig=7zNrSz4WcChm84mZW4AkURZehdI#v=onepage&q=%60PAR A%20QUE%20SIRVE%20EL%20asombro&f=true>

López, H. (1998). *La metodología de la encuesta*. 14. México: Logman

Mamani, J. (2017). *El programa de inteligencia emocional "yo soy la estrella" para mejorar las habilidades sociales de niños y niñas de la I.E. "Gerardo Arias Copaja", Tacna 2016*. Universidad Privada de Tacna, Facultad de

educación ciencias de la comunicación y humanidades. Tacna: Universidad Privada de Tacna.
<http://161.132.207.135/bitstream/handle/20.500.12969/930/Mamani-Chambilla-Julissa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Martínez, F. y García, M. (2016). Aportes para la educación de la inteligencia emocional desde la educación infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 63.

Mayer, J. y Salovey, P. (1997). *What is emotional intelligence?. Emotional development and emotional intelligence : educational implications*. Nueva York: Basic books. <https://unhlibrary.on.worldcat.org/oclc/35673562>

Ministerio de Educación Nacional de Colombia, (2016). *Educación emocional en el aula*. Soria: Dirección Provincial de Soria. <file:///C:/Users/WIN10/Downloads/TRISTEZA.pdf>

Ministerio de Salud (2020). *La salud mental de niñas, niños y adolescentes en el contexto de la Covid-19*. Lima: Bracamonte S.A.C. 2022. <http://bvs.minsa.gob.pe/local/MINSA/5531.pdf>

Organización de las Naciones Unidas (2020). *Un año desafiante para la salud mental*. Naciones Unidas <https://news.un.org/es/story/2020/10/1482212>

Orellana, D., & Sánchez, C. (2006). Técnicas de Recolección de Datos en Entornos Virtuales Más Usadas en la Investigación Cualitativa. *Revista de Educación Educativa*, 24(1), 211. <https://www.redalyc.org/pdf/2833/283321886011.pdf>

Ramírez, M. (2021). *El clima familiar y autoestima de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°482 Jovenes Unidos*. Tacna: Universidad Privada de Tacna.

<http://161.132.207.135/bitstream/handle/20.500.12969/2272/Ramirez-Manchego-Maribel.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Sánchez, C. (2021). *Juegos tradicionales y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de la Institución Educativa María Gorety del distrito de Juliaca- provincia de San Román-región Puno-Perú-2020*.

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derechos y Humanidades. Lima: Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26319/JUEGOS_TRADICIONALES_INTELIGENCIA_EMOCIONAL_SANCHEZ_CONDORI_CARMEN_JULIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Shapiro, L. (1997). *La inteligencia emocional de los niños*. México: Vergara Editor S.A.

https://dehaquizgutierrez.files.wordpress.com/2018/04/inteligencia_emocional_de_los_ninos-shapiro.pdf

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2020). *Inclusión y educación*. Paris: Unesco. <https://reliefweb.int/report/world/informe-de-seguimiento-de-la-educacion-en-el-mundo-2020-inclusion-y-educacion-todos-y>

United Nations Childrens Fund. (2021). *En mi mente. Estado mundial de la infancia*. Nueva York: UNICEF.

<https://www.unicef.org/media/114641/file/SOWC%202021%20Full%20Report%20Spanish.pdf>

Vásquez, C., Cubas, E. y Carrero, S. (2021). *La inteligencia emocional y el rendimiento académico en los estudiantes del primero de secundaria de la Institución Educativa Jorge Basadre de Cutervo - Región Cajamarca*. Lima: Universidad Nacional de Educación.

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6295/TEISIS%20-%20VASQUEZ%20CARRASCO%20NOLBERTO%20-%20CUBAS%20SALAZAR%20EDWIN%20MICHEL%20-%20CARRERO%20DELGADO%20SAMUEL%20ROSEL%20-%20FAC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Villanque, B. (2017). *Actividades Lúdicas con material no estructurado para desarrollar la noción de número y cantidad en los niños de 4 años de la I.E.I. N° 683, Tandalpata*. Universidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades. Chimbote: Universidad San Pedro.
http://200.48.38.121/bitstream/handle/USANPEDRO/7469/Tesis_60114.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Yogman, M., Garner, A. y Hutchinson, J. (2018). The Power of Play: A Pediatric role in Enhancing Development in Young Children. *American Academy of Pediatrics*.

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Matriz De Consistencia

Aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.				
PROBLEMA	OBJETIVO	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>Principal ¿Cuál es el efecto de la aplicación del juego como estrategia para desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?</p> <p>Secundarios a) ¿Cuál es el nivel de la inteligencia emocional en el grupo de control y experimental antes de la aplicación del juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022? b) ¿Cuál es el nivel de la inteligencia emocional en el grupo de control y experimental después de la aplicación del juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022?</p>	<p>General Demostrar el efecto de la aplicación del juego como estrategia para elevar el nivel de la inteligencia emocional en los niños de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p> <p>Específicos a) Comparar el nivel de la inteligencia emocional en el grupo de control y experimental antes de la aplicación del juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022. b) Comparar nivel de la inteligencia emocional en el grupo de control y experimental después de la aplicación del juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p>	<p>General La aplicación del juego como estrategia permite elevar el nivel de la inteligencia emocional en los niños de 4 años de una Institución Educativa de Tacna, 2022.</p> <p>Específicos a) El nivel de la inteligencia emocional del grupo control y experimental se encuentra en un nivel de inicio antes de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022. b) El nivel de la inteligencia emocional del grupo experimental, con respecto al grupo control, se encuentra en un nivel de logro después de aplicar el juego como estrategia en los estudiantes de 4 años de una Institución Educativa Inicial de Tacna, 2022.</p>	<p>VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afectiva-emocional • Social • Cultural • Cognitiva <p>VARIABLE DEPENDIENTE: INTELIGENCIA EMOCIONAL</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Atención emocional • Claridad emocional • Reparación emocional 	<p>Enfoque: cuantitativo</p> <p>Tipo: Experimental</p> <p>Diseño de investigación: cuasi experimental</p> <p>Población: 40 niños de 4 años</p> <p>Muestra: 20 niños de 4 años</p> <p>Técnica: Observación</p> <p>Instrumento: Lista de cotejo</p>

ANEXO 2

LISTA DE COTEJO

LISTA DE COTEJO

1. DATOS

Nombre:

.....

2. ÍTEMS DE EVALUACIÓN

Objetivo: Demostrar el efecto de la aplicación del juego como estrategia para elevar el nivel de la inteligencia emocional en los niños de 4 años.

Instrucciones: Marca con una (x) según el ítem observado teniendo en cuenta que “SÍ” equivale a 2 Y “NO” equivale a 1.

Ítems	SI (2)	NO (1)
1. Expresa la emoción que siente cuando juega solo.		
2. Expresa la emoción que siente cuando juega con sus compañeros.		
3. Expresa empatía con el personaje que representa en el juego de roles.		
4. Menciona dos posibles causas de las emociones que observa en la situación.		
5. Propone más de una solución a situaciones problemáticas que se dan entre sus compañeros.		
6. Reconoce más de dos formas de expresar su enojo adecuadamente.		
7. Identifica las buenas actitudes y valores para expresar las emociones.		
8. Utiliza palabras y gestos para expresar su emoción.		

3. ESCALA DE EVALUACIÓN

A (16-20)	
B (11-15)	
C (0-10)	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

1. Consigna: ¿Cómo te sientes cuando juegas solo? Encierra la emoción que sientes.



Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
1	Expresa la emoción que siente cuando juega solo.		

2. Consigna: ¿Cómo te sientes cuando juegas con tus compañeros? Encierra la emoción que sientes.



Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
2	Expresa la emoción que siente cuando juega con sus compañeros.		

3. Consigna: Se le presenta una escoba al niño y se le plantea una situación donde él es el personaje principal.



¿Quién usa la escoba?

¿Para qué la utiliza?

Situación:

Imagínate que tú eres esta persona barriste todo el lugar, te demoraste mucho tiempo en limpiar y ordenar el espacio. De repente, llega otra persona y ensucia todo el piso con tierra.

¿Cómo te sentirías tú? ¿Porqué?

¿Cómo se sentiría esa persona? (mamá, barrendero, profesora, etc.) ¿Por qué?



Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
----	-------	----	----

3	Expresa empatía con el personaje que representa en el juego de roles.		
---	---	--	--

4. Consigna: Observa el dibujo e imagina qué crees que está pasando en esta situación.



Un mal comportamiento del niño.

Los padres tienen problemas.

Están gritando sin alguna razón.

Nº	ÍTEMS	SÍ	NO
----	-------	----	----

4	Menciona dos posibles causas de las emociones que observa en la situación.
---	--

5. Consigna: Encierra posibles soluciones al problema.



Nº	ÍTEMS	SÍ
5	Propone más de una solución a situaciones problemáticas que se dan entre sus compañeros.	

6. Consigna: Encierra las formas de expresar tu enojo de manera adecuada.

1



2



3



4



Nº	ÍTEM	SÍ	NO
6	Reconoce las imágenes uno y dos como formas de expresar su enojo adecuadamente.		

7. Consigna: Observa las imágenes y encierra en un círculo (O) las buenas actitudes para expresarte y con un (X) las malas actitudes.



Nº	ÍTEMS		
7	Identifica las cuatro buenas actitudes y valores para expresar las emociones.		

8. Consigna: Se le presentan al niño tres cartillas de situaciones. Expresa con palabras y gestos cómo se siente al observarlas.



El circo me emociona porque hacen magia.

El circo me asusta porque hay payasos.

No expresa ninguna emoción.



Me siento triste porque el perro tuvo un accidente.

Me siento feliz porque el perro tuvo un accidente.

No expresa ninguna emoción.



El pastel de cumpleaños me hace sentir feliz porque es rico.

El pastel me hace sentir enojado porque es dulce.

No expresa ninguna emoción.

Nº	ÍTEMS
8	Utiliza palabras y gestos para expresar su emoción.

ANEXO 3

FICHA DE EVALUACIÓN DE JUECES



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Aurelio Mamani Mamani
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Jefe Coordinador del área académica de la Unidad Inicial
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Aranta Choque, Miryam y Soto Panty, Ana
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Aranta Choque, Miryam y Soto Panty, Ana

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					✓
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					✓
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					✓
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					✓
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					✓
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					✓
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/ítems / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total						50
TOTAL						50

Coeficiente de validez = Puntaje total x 100 / 50 Según el ejemplo: 39 x 100 / 50
3900 / 50 = 78%

100%

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	100

Opinión de aplicabilidad: Si (✓) No ()

Fecha: 23 / 11 / 22

Firma del Experto

Centro de Trabajo: EESPP "JJB"

Celular: 958998985

Correo electrónico: aurelio1660@hotmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: García Nina, Zulema
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente formadora - EESPP "JJB"
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Auenta Choque Miryams y Soto Parity Ana
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Auenta Choque Miryams y Soto Parity Ana

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.				✓	
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					✓
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					✓
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					✓
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					✓
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					✓
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total					4	45
TOTAL						98

Coefficiente de validez = $\frac{\text{Puntaje total} \times 100}{50}$ Según el ejemplo: $\frac{39 \times 100}{50}$
 $\frac{3900}{50} = 78\%$

98%

Calificación global:

CATEGORÍA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	98

Opinión de aplicabilidad: Si () No ()

Fecha: / /

Firma del Experto

Centro de Trabajo: EESPP "JJB"

Celular: 952 623 700

Correo electrónico: nellygn201@gmail.com



FICHA DE VALIDACIÓN DE EXPERTOS



I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombre del experto: Roxana Inonne Viacava Espinoza
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente de la Cuna Jardín Emma Gamero Nieto
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de cotejo
- 1.4. Autor (es) del instrumento: Quenta Choque, Miryam y Soto Panty, Ana Claudia
- 1.5. Estudiante(s) investigador (es): Quenta Choque, Miryam y Soto Panty, Ana Claudia

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Marque con una X en el casillero que crea conveniente, de acuerdo a su criterio y experiencia profesional, denotando si cumple o no cuenta con los requisitos mínimos de formulación para su posterior aplicación. Gracias. Por cada afirmación se considera la escala de 1 a 5.

1= Nulo 2= Deficiente 3= Regular 4= Bueno 5= Excelente

INDICADORES	CRITERIOS	VALORACIÓN				
		N	D	R	B	E
01. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y comprensible.					✓
02. OBJETIVIDAD	Permite medir hechos observables					✓
03. ACTUALIDAD	Adecuado al avance del área, en correspondencia con la finalidad de la misma.					✓
04. ORGANIZACIÓN	Presentación ordenada					✓
05. SUFICIENCIA	Comprende aspectos de las variables en cantidad y calidad suficientes.					✓
06. PERTINENCIA	Permitirá conseguir datos de acuerdo al propósito planteado.					✓
07. CONSISTENCIA	Pretende conseguir datos basados en teorías o modelos teóricos.					✓
08. ANÁLISIS	Descompone adecuadamente la (s) variables/ dimensiones/indicadores/items / valoración					✓
09. ESTRATEGIA	Los datos por conseguir responden a los objetivos de la investigación					✓
10. APLICACIÓN	Existencia de condiciones para aplicarse					✓
Sub total						50
TOTAL						50

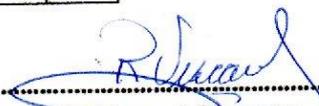
Coefficiente de validez = $\frac{\text{Puntaje total} \times 100}{50}$ Según el ejemplo: $\frac{39 \times 100}{50}$
 $\frac{3900}{50} = 78\%$

100%

Calificación global:

CATEGORIA	INTERVALO	
Desaprobado	[0 - 60]	
Observado	[61 - 70]	
Aprobado	[71 - 100]	100

Opinión de aplicabilidad: Si (✓) No ()
 Fecha: 25/11/22



Firma del Experto
 Centro de Trabajo: Cuna Jardín Emma Gamero Nieto
 Celular: 952 391 566
 Correo electrónico:

ANEXO 4
ESQUEMA DE LA APLICACIÓN

"EL JUEGO PARA LA ESTIMULACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL"

PRE TEST

Objetivo: Identificar el nivel de inteligencia emocional.

S1



- Prueba de PRETEST

CLARIDAD EMOCIONAL

Objetivo: Reconocer las emociones propias y de los demás.

S2



- "Camino emocionante"- juego psicomotor.
- "Emocionanzas"- adivinanzas de las emociones.

ATENCIÓN EMOCIONAL

Objetivo: Identificar las causas de las emociones.

S3



- "¿Qué le pasó?" - la caja de las reacciones (hacia los demás).
- "¿Cómo te sientes?" - las pelotas emojis (hacia uno mismo).

REPARACIÓN EMOCIONAL

Objetivo: Fortalecer el control emocional.

S4

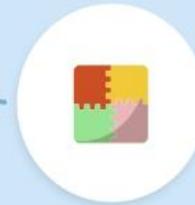


- "El berrinche de Julieta" - hora del cuento motor.
- "Botiquín de las emociones" - control del enojo.

POST TEST

Objetivo: Demostrar el efecto del juego para elevar el nivel de la inteligencia emocional.

S5



- Prueba de POST TEST

INICIO

- Asamblea
- Motivación

DESARROLLO

- Momento de juego

CIERRE

- Compartir de la experiencia



ANEXO 5
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Juegos para desarrollar la Inteligencia emocional

4 AÑOS



ACTIVIDAD 1: CAMINO EMOCIONANTE

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I. Emma Gamero Nieto
ESTUDIANTE PRACTICANTE	Miryams Del Pilar Quenta Choque
	Ana Claudia Soto Panty
SECCIÓN-EDAD	4 años - Creativos
FECHA	Jueves 03 de noviembre
PROGRAMA DE ESTUDIOS	Educación Inicial
CICLO	X

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	Claridad emocional
OBJETIVO	Reconocer las emociones propias y de los demás
JUEGO	Camino emocionante

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizajes?
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de aplicación moldeando la emoción.
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora así mismo • Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
<p style="text-align: center;">INICIO</p>	<p>Asamblea Los niños se forman en asamblea y se les presenta la bolsa mágica la cual contiene collarines de cuatro colores diferentes (rojo, azul, amarillo y morado) los cuales los ayudarán a formar cuatro equipos de seis niños.</p> <p>Los niños son invitados a sacar de la bolsa mágica un collarín para conocer a que equipo se unirán el día de hoy y se hará a través de la canción:</p> <p style="text-align: center;"><u><i>Que será</i></u> <i>Que será, que será, lo que tengo acá no lo sé, no losé, pronto lo sabré</i></p> <p>Los niños observan cuatro sobres de los colores de los equipos y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿De qué color son los sobres? • ¿Cuántos sobres hay? ¿Cuántos equipos hemos formado? • ¿Qué podemos hacer con los sobres? • ¿les gustaría descubrir lo que hay dentro de los sobres? <p>Se les propone a los niños desplazarse al patio para realizar el taller y recuerdan las normas de convivencia para salir al patio a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo debo formarme antes de salir al patio? • ¿Cómo debemos desplazarnos al patio? • ¿Qué materiales estamos llevando al patio? • ¿A dónde vamos a ir? ¿Para qué? <p>Los niños se forman para desplazar al patio cantando la canción:</p> <p style="text-align: center;"><u><i>Caminando Voy</i></u> <i>Caminando voy, Caminando voy Así yo me voy a trasladar De un lugar a otro hay que llegar Y lo voy hacer de forma ejemplar</i></p>	<p>Bolsa mágica</p> <p>Collarines</p> <p>Sobre de colores</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p>	<p>Motivación En el patio, los niños son invitados a formarse por equipos de acuerdo al color de su collarín y ubicarse en el color de cinta que esta previamente pegado en el piso del patio.</p>	

	<p>Los niños observan dibujos de serpientes hechos con cintas en el piso de acuerdo a los colores de los equipos y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Por qué la serpiente tiene espacios vacíos? • ¿Qué podemos hacer con estas serpientes? <p>Los niños reciben el sobre de color de su equipo y son invitados a descubrir lo que hay dentro y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el color de su equipo? • ¿Qué hay dentro del sobre? • ¿Qué imágenes observan en las piezas? • ¿Cómo podemos armar estos rompecabezas? <p>Los niños descubren piezas de cinco emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo y asombro) y otras cinco piezas de imágenes que generen emociones (pastel de cumpleaños, monstruo, castillo de arena derrumbado, juguete roto y sombrero de mago)</p> <p>Los niños tienen la oportunidad de unir las piezas en equipos de acuerdo a su criterio y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Dónde podremos ubicar estos rompecabezas? • ¿Qué hemos creado? <p>Momento de juego</p> <p>Los niños observan el camino de la serpiente que han creado por equipos y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué podemos hacer con estos caminos? <p>Los niños observan el Dado de los Movimientos y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Qué dibujos tiene el dado? • ¿Qué creen que dirá el texto? • ¿Para qué utilizaremos el dado? <p>Los niños conocen el nombre del “Dado de los Movimientos”. Se invita a un niño a lanzar el dado para descubrir lo que indica:</p> <p style="text-align: center;"><u>Rima del dado de los movimientos</u> <i>Dice el número 1 que avances con un solo pie</i> <i>Dice el número 2 que gatees sin alzar la voz</i> <i>Dice el número 3 que avances al revés</i> <i>Dice el número 4 que saltes como un sapo</i> <i>Dice el número 5 que avances dando brincos</i></p>	<p>Cintas de colores</p> <p>Piezas de rompecabezas</p> <p>Dado de los movimientos</p>
--	---	---

	<p>Conforme los niños avanzan en el camino se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿A qué casillero has llegado? • ¿Cuál es la emoción que observas? • ¿Qué piezas unieron a la emoción? ¿Por qué? • ¿Alguna vez has sentido esa emoción? • ¿Cuándo te sientes (alegre/enojado/triste/asombrado/miedo)? <p>Así sucesivamente hasta que todos los niños hallan cruzado el camino y compartido con sus compañeros y docente acerca de lo realizado.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Compartir de la experiencia Al terminar el juego, los niños son invitados a guardar los materiales en los sobres cantado la canción:</p> <p style="text-align: center;"><i><u>Guarda que guarda</u></i> <i>Guarda los materiales</i> <i>Cuando termines de jugar</i> <i>Es mejor ser organizado</i> <i>Cada cosa en su lugar</i> <i>Guarda que guarda</i> <i>Guarda que guarda</i> <i>Guarda que guardarás</i></p> <p>Los niños son invitados a sentarse en asamblea para realizar un ejercicio de respiración imaginando que en una mano tienen una flor (inhalar) y en la otra mano tienen una vela (exhalar) los niños realizan este ejercicio tres veces.</p> <p>Los niños tienen la oportunidad de compartir su experiencia del juego a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos jugado? • ¿Qué hemos creado con las piezas? • ¿Cómo nos hemos desplazado sobre el camino de la serpiente? • ¿Qué había en los casilleros? • ¿Qué emociones había en los casilleros? • ¿Alguna vez has sentido tristeza/ enojo/ miedo/ asombro? ¿Cuándo? • ¿Qué emoción sentiste al jugar? <p>Se les agradece a los niños por su participación y su confianza por compartir sus sentimientos.</p> <p>Los niños se forman para desplazarse al aula cantando la canción “Caminando voy”</p> <p>Creación de lo aprendido</p>	

	<p>Finalmente, los niños reciben una hoja de aplicación donde habrá la imagen de un niño sin rostro en donde formarán la emoción que deseen utilizando plastilina y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emoción estas creando? • ¿Cuándo crees que ese niño sienta tristeza/enojo/alegría/asombro/miedo? <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	<p>Ficha de aplicación</p>
--	--	----------------------------

Nelly Franco Ríos
VºBº Docente de Práctica

Ana Luz Borda Soaquita
VºBº Docente de Investigación

Roxana Viacava Espinoza
Docente de Aula

Miryams Quenta Choque
Practicante

Ana Claudia Soto Panty
Practicante

ACTIVIDA 2: EMOCIONANZAS

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I. Emma Gamero Nieto
ESTUDIANTE PRACTICANTE	Miryams Del Pilar Quenta Choque
	Ana Claudia Soto Panty
SECCIÓN-EDAD	4 años - Creativos
FECHA	Viernes 04 de noviembre
PROGRAMA DE ESTUDIOS	Educación Inicial
CICLO	X

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	Claridad emocional
OBJETIVO	Reconocer las emociones propias y de los demás
JUEGO	Emocionanzas

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizajes?
PSICOMOTRICIDAD	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo. • Se expresa corporalmente. 	Realiza acciones y juegos de manera autónoma, como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros, patear y lanzar pelotas, etc. En los que expresa sus emociones explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, la superficie y los objetos, regulando su fuerza, velocidad y con cierto control de su equilibrio.	Ficha de aplicación moldeando la emoción.
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora así mismo • Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	Asamblea Los niños se forman en asamblea y se les presenta la bolsa mágica la cual contiene collarines de cuatro colores diferentes (rojo, azul,	

	<p>amarillo y morado) los cuales los ayudarán a formar cuatro equipos de seis niños.</p> <p>Los niños son invitados a sacar de la bolsa mágica un collarín para conocer a que equipo se unirán el día de hoy y se hará a través de la canción:</p> <p style="text-align: center;"><u>Que será</u> <i>Que será, que será, lo que tengo acá no lo sé, no losé, pronto lo sabré</i></p> <p>Los niños observan canastas y el dado de las adivinanzas y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Cuántas canastas hay? ¿Cuántos equipos hemos formado? • ¿Cuántos dados hay? • ¿Qué podemos hacer con las canastas y el dado? <p>Se les propone a los niños desplazarse al patio para realizar el taller y utilizar los materiales.</p> <p>Los niños recuerdan las normas de convivencia para salir al patio a través de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo debo formarme antes de salir al patio? • ¿Cómo debemos desplazarnos al patio? • ¿Qué materiales estamos llevando al patio? • ¿A dónde vamos a ir? ¿Para qué? <p>Los niños se forman para desplazarse al patio cantando la canción:</p> <p style="text-align: center;"><u>Caminando Voy</u> <i>Caminando voy, Caminando voy Así yo me voy a trasladar De un lugar a otro hay que llegar Y lo voy hacer de forma ejemplar</i></p>	<p>Bolsa mágica</p> <p>Collarines de colores</p> <p>Dado de adivinanzas</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>Motivación</p> <p>En el patio, los niños son invitados a formarse por equipos de acuerdo al color de su collarín y ubicarse en el color de cinta que esta previamente pegado en el piso del patio.</p> <p>Los niños reciben una canasta con cartillas por equipo y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Qué emociones tienen sus cartillas? • ¿Cuántas cartillas hay? <p>Se les presenta el dado de las adivinanzas y se les pregunta:</p>	<p>Cintas de colores</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué observan? • ¿Qué dibujos tiene el dado? • ¿Qué creen que dirá el texto? • ¿Para qué utilizaremos el dado? <p>Los niños descubren que el dado contiene adivinanzas y se les menciona que el juego se llama las Emocionanzas.</p> <p>Se ubica una canasta en frente de cada equipo en donde colocarán la respuesta a la adivinanza que el dado indique:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tu cuerpo se hace pequeño, tus ojos comienzan a lagrimear, solo tienes ganas de estar solito o que alguien te venga a abrazar. (Rpta. triste) 2. Mi cara se pone roja, mis ojos se empiezan agrandar, siento que quiero golpear cosas y mi cuerpo tenso está. (Rpta. enojo) 3. Por las noches te hace temblar, si oyes ruido el sueño te quitará y con la luz prendida querrás descansar. (Rpta. miedo) 4. Lo mejor que tengo, es que no me esperas, pero cuando llego, tu corazón se llena y fascinado se queda. (Rpta. asombro) 5. En tu cara se dibuja una sonrisa y tus ojos empiezan a brillar, la sientes cuando algo bonito ocurre y lo quieres celebrar. (Rpta. feliz) <p>Momento de juego</p> <p>Los niños escuchan las indicaciones del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Primero, se lanzará el dado y escucharé con atención la adivinanza. – Segundo, conversaré con mi equipo y elegiremos la respuesta correcta. – Tercero, en equipo escogeremos al primer compañero que saldrá saltando sobre las líneas hasta llegar la canasta vacía. – Cuarto, colocaré mi cartilla con mi emoción correcta en la canasta vacía y regresaré saltando hacia mi equipo. <p>Los niños dan inicio al juego cuando la docente lanza el dado y da lectura a la primera adivinanza y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emoción será? ¿Por qué? • ¿Cómo están los ojos/boca/cuerpo/ cejas/ nariz? • ¿Puedes hacerlo tú también? <p>Los niños, en equipo, identifican la emoción de la cual se trata la adivinanza y escogen al niño que saldrá primero con la cartilla correcta hacia la canasta vacía.</p>	<p>Cartillas de adivinanzas</p> <p>Canastas</p>
--	---	---

	Así sucesivamente hasta que todas las emociones hayan sido adivinadas.	
CIERRE	<p>Compartir de la experiencia Los niños son invitados a sentarse en asamblea para realizar un ejercicio de respiración imaginando que en una mano tienen una flor (inhalar) y en la otra mano tienen una vela (exhalar) los niños realizan este ejercicio tres veces.</p> <p>Los niños tienen la oportunidad de compartir su experiencia del juego a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos jugado? • ¿Qué materiales hemos utilizado para el juego? • ¿Qué había dentro de la canasta? • ¿Qué nos indicaba el dado? • ¿Cómo nos dimos cuenta de la respuesta? • ¿Cómo se ve alguien triste/ enojado/ miedoso/ asombrado/feliz? <p>Se les agradece a los niños por su participación</p> <p>Los niños se forman para desplazarse al aula cantando la canción “Caminando voy”</p> <p>Creación de lo aprendido Finalmente, los niños tendrán la oportunidad de dibujar la adivinanza que más les gustó.</p>	

Nelly Franco Ríos
VºBº Docente de Práctica

Ana Luz Borda Soaquita
VºBº Docente de Investigación

Roxana Viacava Espinoza
Docente de Aula

Miryams Quenta Choque
Practicante

Ana Claudia Soto Panty
Practicante

ACTIVIDAD 3: ¿QUÉ LE PASÓ?

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I. Emma Gamero Nieto
ESTUDIANTE PRACTICANTE	Miryams Del Pilar Quenta Choque
	Ana Claudia Soto Panty
SECCIÓN-EDAD	4 años - Creativos
FECHA	Jueves 10 de noviembre
PROGRAMA DE ESTUDIOS	Educación Inicial
CICLO	X

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	Atención emocional
OBJETIVO	Identificar las causas que originan las emociones
JUEGO	¿Qué le pasó?

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizajes?
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora así mismo • Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Ficha de aplicación: relacionando las causas de la emoción de Woody.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
INICIO	<p>Asamblea Los niños se forman en asamblea y se les menciona que nos trasladaremos al patio de juegos para escuchar una historia y recuerdan las normas de convivencia a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo debo formarme antes de salir al patio de juegos? • ¿Cómo debemos desplazarnos al patio de juegos? • ¿A dónde vamos a ir? ¿Para qué? <p>Los niños se forman para desplazarse al patio de juegos cantando la canción:</p> <p style="text-align: center;"><u><i>Caminando Voy</i></u> <i>Caminando voy,</i> <i>Caminando voy</i> <i>Así yo me voy a trasladar</i></p>	

	<p>Se les invita a los niños a realizar gestos de la emoción que se produce en la situación.</p> <p>Situación: <i>Imagínense que estaba Woody muy feliz un domingo por la mañana porque se iba de paseo con Andy. Hacía tanto calor que a Woody le provocó un helado y muy emocionado Andy le invitó del suyo que era de sabor chocolate. De pronto Woody no encontraba a Andy y se asustó mucho, sus ojos se abrieron muy grandes y se puso tenso, porque pensó que se había perdido y se quedó quieto para esperar a que lo encuentren, tenía mucho miedo porque pasó un perro grande que le ladraba fuerte y empezó a temblar. Luego, vio a Andy que lo estaba buscando y comenzó a acercarse, entonces Woody se tiró al piso y se le cayó el helado y se puso muy enojado, pero Andy le dijo que no se preocupe por que fue un accidente y que podía llegar a casa y preparar un pastel, pero Woody se puso muy triste porque él quería el helado de chocolate, agachó la cabeza y miraba hacia abajo, entonces Andy lo abrazó y le dio un beso, Woody nuevamente se puso muy feliz.</i></p>	<p>Siluetas representativas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Compartir de la experiencia Al terminar el juego, los niños son invitados a guardar los materiales en la maleta creativa a través de la canción:</p> <p style="text-align: center;"><u>Guarda que guarda</u> <i>Guarda los materiales Cuando termines de jugar Es mejor ser organizado Cada cosa en su lugar Guarda que guarda Guarda que guarda Guarda que guardarás</i></p> <p>Los niños son invitados a sentarse en asamblea y compartir su experiencia del juego a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos jugado? • ¿Qué emociones tuvo Woody? • ¿Qué le paso a Woody? • ¿Qué emoción sentiste al jugar? <p>Se les agradece a los niños por su participación.</p> <p>Los niños se forman para desplazarse al aula cantando la canción “Caminando voy”.</p> <p>Demostración de lo aprendido Finalmente, los niños reciben una hoja de aplicación donde en una columna habrá las siluetas que se utilizaron en la historia de Woody y en otra columna las emociones que sintió Woody.</p>	<p>Ficha de aplicación</p>

	Se invita a los niños a recordar porque Woody se sintió feliz/ asustado/miedo/enojado/triste al relacionar con la silueta representativa de cada hecho de la historia.	
--	--	--

Nelly Franco Ríos
VºBº Docente de Práctica

Ana Luz Borda Soaquita
VºBº Docente de Investigación

Roxana Viacava Espinoza
Docente de Aula

Miryams Quenta Choque
Practicante

Ana Claudia Soto Panty
Practicante

ACTIVIDAD 4: ¿CÓMO TE SIENTES?

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I. Emma Gamero Nieto
ESTUDIANTE PRACTICANTE	Miryams Del Pilar Quenta Choque Ana Claudia Soto Panty
SECCIÓN-EDAD	4 años - Creativos
FECHA	Viernes 11 de noviembre
PROGRAMA DE ESTUDIOS	Educación Inicial
CICLO	X

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	Atención emocional
OBJETIVO	Identificar las causas que originan las emociones
JUEGO	¿Cómo te sientes?

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizajes?
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> Se valora así mismo Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Ficha de aplicación:

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/ MATERIALES
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>Los niños se forman en asamblea y se les menciona que nos trasladaremos al patio de juegos para realizar un juego y recuerdan las normas de convivencia a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo debo formarme antes de salir al patio de juegos? ¿Cómo debemos desplazarnos al patio de juegos? ¿A dónde vamos a ir? ¿Para qué? <p>Los niños se forman para desplazarse al patio de juegos cantando la canción:</p> <p style="text-align: center;"><u><i>Caminando Voy</i></u> Caminando voy, Caminando voy Así yo me voy a trasladar De un lugar a otro hay que llegar Y lo voy hacer de forma ejemplar</p>	

DESARROLLO	<p>Motivación Se invita a los niños a tomarse la mano y formar una ronda a través de la canción “Vamos a formar un círculo” https://www.youtube.com/watch?v=HsaapLEIWw8 . Al finalizar la canción los niños se sientan en el piso.</p> <p style="text-align: center;"><u>Vamos a formar un círculo</u> <i>Hagamos un círculo grande, grande, pequeño, pequeño, grande, grande Hagamos un círculo pequeño, pequeño Hola, hola, hola Hagamos un círculo y giremos Y giremos y giremos Hagamos un círculo y giremos Hola, hola, hola Hagamos un círculo arriba, arriba Abajo, abajo, arriba, arriba Hagamos un círculo abajo, abajo Ahora siéntense</i></p> <p>Finalmente, los niños se sientan en el piso.</p>	buffer
	<p>Momento de juego Los niños observan la caja de las emociones y caritas y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emoción es feliz/triste/enojado/miedo/asombro? <p>Luego los niños escuchan una experiencia de la docente de cuando ella se siente feliz/triste/enojado/miedo/asombro y se les pregunta ¿A ustedes les gustaría jugar con las caritas de las emociones?</p> <p>Luego de escuchar su respuesta la caja se ubica en el centro de la ronda y con ayuda del chupetín travieso y al ritmo de un mix de canciones, el chupetín travieso pasará por las manos de los niños y al finalizar la canción, el niño que tenga el chupetín en las manos, tendrá la oportunidad de sacar una carita de la caja de las emociones para compartir alguna experiencia que desee referente a la emoción que sacó con ayuda de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué emoción te tocó? • ¿Qué te hace sentir feliz/triste/enojado/miedo/asombro? • ¿Qué hizo que te sientas feliz/triste/enojado/miedo/asombro? <p>Se le otorga al niño una estrella, la cual servirá como agradecimiento por compartir su experiencia y de esta manera llevar un registro de los niños que ya participaron.</p>	<p>Caritas de las emociones</p> <p>Caja de las emociones</p> <p>Stikers de estrellas</p>

<p>CIERRE</p>	<p>Compartir de la experiencia Los niños comparten su experiencia del juego a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos jugado? • ¿Qué emociones había en la caja? • ¿Alguien se acuerda porque su compañera(o) se sintió feliz/triste/enojado/miedo/asombro? <p>Se les agradece a los niños por su participación.</p> <p>Los niños se forman para desplazarse al aula cantando la canción “Caminando voy”.</p> <p>Demostración de lo aprendido Finalmente, los niños reciben una hoja de aplicación donde identificarán la emoción y las causas que la generan a través de un dibujo.</p>	<p>Ficha de aplicación</p>
----------------------	---	----------------------------

Nelly Franco Ríos
 VºBº Docente de Práctica

Ana Luz Borda Soaquita
 VºBº Docente de Investigación

Roxana Viacava Espinoza
 Docente de Aula

Miryams Quenta Choque
 Practicante

Ana Claudia Soto Panty
 Practicante

ACTIVIDAD 5: EL BERRINCHE DE JULIETA

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I. Emma Gamero Nieto
ESTUDIANTE PRACTICANTE	Miryams Del Pilar Quenta Choque
	Ana Claudia Soto Panty
SECCIÓN-EDAD	4 años - Creativos
FECHA	17 de noviembre
PROGRAMA DE ESTUDIOS	Educación Inicial
CICLO	X

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	Atención emocional
OBJETIVO	Identificar las causas que originan las emociones
JUEGO	El berrinche de Julieta

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizajes?
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora así mismo • Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Ficha de aplicación: Identificar maneras adecuadas para expresar su enojo.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
INICIO	<p>Asamblea</p> <p>Los niños son invitados a formarse en asamblea y recuerdan las normas de convivencia para la hora del cuento a través de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué debemos cuando se lee un cuento? • ¿Cuándo se lee un cuento como debe estar nuestra boca? ¿y nuestras orejas? • ¿Estará bien molestar a los compañeros cuando se lee un cuento? <p>Los niños entonan la canción “Un cuento a escuchar” para prepararse para la hora del cuento</p> <p style="text-align: center;"><i>Ahora un cuento vamos a escuchar</i> <i>Bien sentado estaré y muy atento escucharé</i> <i>Ahora un cuento vamos a escuchar</i></p>	<p>Normas de convivencia</p> <p>Pandereta</p>

<p>DESARROLLO</p>	<p>Motivación Los niños observan el cuento flotante “El Berrinche de Julieta” y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué observan? - ¿Qué observan en la portada del cuento? - ¿Cómo crees que se llame la niña? - ¿Cómo está la niña? - ¿Por qué crees que la niña esta enojada? <p>Momento de juego Los niños escuchan el cuento “El Berrinche de Julieta”. Se les propone a los niños jugar a imaginar que se encuentran dentro del cuento y que ellos son “Julieta”.</p> <p>Conforme se desarrolla la historia los niños imitan o actúan de acuerdo al comportamiento de Julieta.</p>	<p>Cuento</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Compartir de la experiencia Los niños comparten su experiencia del juego a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿A dónde le gustaba mucho ir a Julieta con Bigotes? - ¿A ti a donde te gusta mucho ir? - ¿Cómo se sintió Julieta cuando papá le dijo que había que volver a casa? - ¿Te has sentido alguna vez así de enojado como Julieta? - ¿Qué le paso cuando su papá le agarro de forma tranquila? - ¿Qué me gustaría que mi papá o mamá hicieran para ayudar a que me calme cuando siento enojo por algo? - ¿Qué nos pasa cuando estamos enojados (barriga tensa/calor en la cara y cuerpo/apretar puños/piernas tensas/)? - ¿Cómo crees que podemos expresar nuestro enojo de manera adecuada? <p>Demostración de lo aprendido Los niños reciben una hoja de aplicación donde podrán identificar las maneras adecuadas para expresar su enojo.</p>	<p>Ficha de aplicación</p>

Nelly Franco Ríos
VºBº Docente de Práctica

Ana Luz Borda Soaquita
VºBº Docente de Investigación

Roxana Viacava Espinoza
Docente de Aula

Miryams Quenta Choque
Practicante

Ana Claudia Soto Panty
Practicante

ACTIVIDAD 6: BOTIQUÍN DE LAS EMOCIONES

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	I.E.I. Emma Gamero Nieto
ESTUDIANTE PRACTICANTE	Miryams Del Pilar Quenta Choque Ana Claudia Soto Panty
SECCIÓN-EDAD	4 años - Creativos
FECHA	Jueves 24 de noviembre
PROGRAMA DE ESTUDIOS	Educación Inicial
CICLO	X

II. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

DIMENSIÓN	Reparación emocional
OBJETIVO	Fortalecer el control emocional
JUEGO	Botiquín de las emociones

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	¿Qué nos dará evidencias de aprendizajes?
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	<ul style="list-style-type: none"> • Se valora así mismo • Autorregula sus emociones 	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás, y muestra su simpatía o trata de ayudar.	Botiquín de las emociones

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES
INICIO	<p>Asamblea Los niños son invitados a formarse en asamblea y recuerdan las normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar mi trabajo y el de mis compañeros • Respetar mi espacio de trabajo y el de mis compañeros <p>Los niños observan un paquete (cajita) y se les menciona que ha llegado paquetes para todos.</p> <p>Los niños reciben su paquete a través de su cajita sorteadora la cual contiene pelotitas de tecnopor.</p>	
DESARROLLO	<p>Motivación Los niños observan la visita de la doctora “mirimimi” quien les muestra su maletín con instrumentos médicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estetoscopio (escuchar el corazón) - Curitas - Inyección - Spray de alcohol - Termómetro 	

	<ul style="list-style-type: none"> - Jarabes <p>Los niños conocen la función de cada instrumento médico y se les pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo podemos curar el enojo/miedo/tristeza? - ¿Cómo podemos saber que emoción siento? <p>Momento de juego Se invita a los niños a jugar a ser doctores de las emociones.</p> <p>Los niños proponen elaborar su propio botiquín para curar sus propias emociones y la de los demás.</p> <p>Se invita a los niños a descubrir el contenido del paquete y explorar los materiales que hay dentro.</p>	
CIERRE	<p>Compartir de la experiencia Los niños comparten su experiencia del juego a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿A qué hemos jugado? - ¿en qué nos hemos convertido? - ¿qué hemos elaborado? - ¿para qué nos servirá el botiquín de las emociones? - ¿para qué sirve el termómetro/botella de la calma/ curitas/ spray antimounstro? <p>Demostración de lo aprendido Los niños reciben una hoja de aplicación donde podrán relacionar el instrumento con la emoción que cura.</p>	Ficha de aplicación

Nelly Franco Ríos
VºBº Docente de Práctica

Ana Luz Borda Soaquita
VºBº Docente de Investigación

Roxana Viacava Espinoza
Aula

Miryams Quenta Choque
Practicante

Ana Claudia Soto Panty
Practicante

ANEXO 6
BASE DE DATOS

Resultados de la evaluación inicial al grupo experimental

ESTUDIANTES	Dimension 1		Dimension 2			Dimension 3		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0	0.0
2	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
3	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
4	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0
5	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0
6	0.0	2.5	2.5	0.0	2.5	2.5	0.0	0.0
7	2.5	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0
8	2.5	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0	2.5	0.0
9	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
10	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0
11	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0
12	0.0	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0
13	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0
14	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0	0.0
15	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0
16	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0
17	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
18	2.5	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0
19	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
20	0.0	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0	0.0

Resultados de la evaluación inicial al grupo control

ESTUDIANTES	Dimensión 1		Dimensión 2			Dimensión 3		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0
2	0.0	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0	0.0
3	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
4	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0	0.0
5	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5	2.5	2.5	0.0
6	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0	2.5
7	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0
8	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
9	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0
10	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0	2.5
11	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
12	2.5	0.0	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0
13	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
14	2.5	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0
15	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0
16	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0
17	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0
18	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
19	2.5	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	2.5	0.0
20	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5	2.5	0.0

Resultados de la evaluación final al grupo control

ESTUDIANTES	Dimensión 1		Dimensión 2			Dimensión 3		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
1	2.5	0.0	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0
2	2.5	2.5	0.0	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0
3	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0	2.5
4	2.5	2.5	0.0	2.5	2.5	2.5	0.0	2.5
5	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5	2.5	2.5	0.0
6	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5
7	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0
8	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5
9	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5	2.5	0.0
10	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0	2.5
11	2.5	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0
12	2.5	0.0	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0
13	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0
14	2.5	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5	2.5
15	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5
16	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	2.5	0.0
17	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0	0.0
18	2.5	2.5	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0	2.5
19	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	0.0	2.5	0.0
20	2.5	2.5	0.0	2.5	0.0	2.5	2.5	0.0

ANEXO 7
FOTOGRAFÍAS





APLICACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR A LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL DE TACNA, 2022

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	4%
2	repositorio.upt.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
5	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
8	redi.unjbg.edu.pe Fuente de Internet	1%

9	repositorio.unheval.edu.pe Fuente de Internet	1 %
10	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	1 %
11	repositorio.uns.edu.pe Fuente de Internet	1 %
12	1library.co Fuente de Internet	<1 %
13	Submitted to College of Alameda Trabajo del estudiante	<1 %
14	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
15	repositorio.udea.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	archive.org Fuente de Internet	<1 %
18	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1 %
20	repositorio.unamba.edu.pe	

Fuente de Internet

<1 %

21

repositorio.uta.edu.ec

Fuente de Internet

<1 %

22

repositorio.unap.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

23

Submitted to Universidad Católica de Santa
María

Trabajo del estudiante

<1 %

24

apirepositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

25

Submitted to Jacksonville University

Trabajo del estudiante

<1 %

26

repositorio.udch.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

27

www.lajpe.org

Fuente de Internet

<1 %

28

repositorio.uncp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

29

Submitted to Universidad Nacional
Intercultural de la Amazonía

Trabajo del estudiante

<1 %

30

Submitted to Universidad Tecnológica de los
Andes

Trabajo del estudiante

<1 %

31	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
32	repositorio.unh.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
33	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
34	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	<1 %
35	biblio3.url.edu.gt Fuente de Internet	<1 %
36	repository.unab.edu.co Fuente de Internet	<1 %
37	repositorio.utelesup.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
38	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
39	repositorio.undac.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
40	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.unasam.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
42	tesis.unsm.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

43 www.slideshare.net <1 %
Fuente de Internet

44 www.takey.com <1 %
Fuente de Internet

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 15 words