

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**EL JUEGO UTILIZADO COMO ESTRATEGIA
DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA N° 332 DEL DISTRITO DE SANTA ELENA
REGIÓN AYACUCHO 2018**

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación
Inicial

Autora:

Br. Liliana Hinostroza Aucasime

Asesora:

Mgtr. Victoria Valenzuela Arteaga

Ayacucho– Perú

2018

HOJA Y FIRMA DEL JURADO

Mgtr. Carmen Misari Arroyo

DAR

Mgtr. Irma Boluarte Cipriani

Miembro

Mgtr. Eduardo Mendoza Díaz

Miembro

Mgtr. Victoria Esther Valenzuela Arteaga de Jiménez

Asesora

DEDICATORIA

Esta investigación la dedico con todo mi amor a mi familia y en especial a mi madre Bertha Aucasime Medina, que siempre estuvo apoyándome y dándome ánimo para seguir adelante a pesar de las adversidades que se suscitaban para lograr culminar la carrera. A mis hijos Luis, Jefferson y Valeria que son la razón de mi vida, porque cada mañana agradezco tenerles conmigo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, mis hijos, padres, en especial a mi querida madre Bertha Aucasime por darme ánimos para salir adelante y cumplir con mi sueño. También agradezco a mi maestra Bertha Paredes por permitirme trabajar en su ilustre Institución y descubrir mi vocación por la Docencia, agradezco a la Magíster Victoria Valenzuela Arteaga y a la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote por impartirnos sus conocimientos, su paciencia y dedicación para nosotras.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivos específicos, reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, y analizar si los padres de familia colaboran en alguna medida con el apoyo de los juegos de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, con una población de 3 docentes, 32 padres de familia y 40 estudiantes, la metodología fue de tipo cuantitativo, nivel descriptivo y diseño no experimental. Llegando a los siguientes resultados, los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia lo que indica que reconocen la importancia de ellos los padres de familia el mayor porcentaje 63% (20) siempre apoya, esto indica que la familia se involucra bastante bien.

Palabras clave: El juego e Inteligencia emocional

ABSTRACT

The research had as specific objectives, to recognize the importance of games used as a strategy in the development of emotional intelligence of students in the initial educational institution No. 332 of the district of Santa Elena Ayacucho, 2018, and analyze if the parents of family collaborate to some extent with the support of games of students in the initial educational institution No. 332 of the district of Santa Elena Ayacucho, 2018, with a population of 3 teachers, 32 parents and 40 students, the methodology was of quantitative type, descriptive level and non-experimental design. Reached the following results, the teachers had a response of 66.6% always agree to use the game as a strategy which indicates that they recognize the importance of them parents the highest percentage 63% (20) always supports, this It indicates that the family gets involved quite well.

Keywords: The game and Emotional Intelligence

CONTENIDO

HOJA DE FIRMA DEL JURADO.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
CONTENIDO.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	4
2.1 Antecedentes.....	4
2.2 Bases teóricas.....	8
2.2.1 El juego.....	8
2.2.1.1 Origen del juego.....	8
2.2.1.2 Teorías del juego.....	8
a. Teoría del excedente.....	8
b. Teoría del pre ejercicio.....	8
c. Teoría de la recapitulación.....	9
d. Teoría de la relajación.....	9
2.2.1.3 Tipos de juegos.....	9
a. Juego sensomotor.....	9
b. Juego simbólico.....	9

c. Juego sujeto a reglas.....	9
2.2.1.4 Características del juego.....	9
a. Ausencia de finalidad.....	9
b. Juguetes, objetos.....	10
c. Motivación intrínseca.....	10
d. Libertad y arbitrariedad.....	10
e. Diferentes grados de estructuración.....	10
f. Ficción.....	10
g. Efecto catártico.....	10
h. Seriedad.....	10
i. Placer.....	10
j. No agotamiento.....	11
k. Espacio, tiempo.....	11
l. Carácter innato.....	11
2.2.2 La inteligencia emocional.....	11
2.2.2.1 Principales modelos de la Inteligencia Emocional.....	11
a. Percepción, valoración y expresión de las emociones.....	11
b. Facilitación emocional del pensamiento.....	11
c. Comprensión y análisis de las emociones; empleo del conocimiento emocional.....	12
d. Componente de Manejo de Estrés (CME).....	12
e. Componente de Estado de Ánimo (CAG).....	12

f. Conocimiento Emocional.....	12
g. Autoconciencia.....	13
h. Autorregulación.....	13
i. Automotivación.....	13
j. Empatía.....	13
k. Habilidades sociales.....	13
2.2.2.2 Evaluación de la inteligencia emocional.....	13
a. Prueba de MSCEIT.....	13
b. Prueba EQ-i.....	14
c. Prueba ECI	14
2.2.2.3 Enseñanza de la inteligencia emocional.....	14
2.2.2.4 Importancia de la alfabetización emocional.....	14
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1 Diseño de la investigación	14
3.2 El universo.....	15
3.2.1 El área geográfica del estudio.....	15
3.3 Población y muestra	16
3.3.1 Población.....	16
3.3.1.1 Criterios de inclusión.....	16
3.3.1.2 Criterios de exclusión.....	17
3.3.2 Muestra.....	17
3.3.2.1 Muestreo.....	17

3.4 Definición y Operacionalización de variables.....	18
3.4.1 Definición de las variables.....	18
3.4.1.1 El juego.....	19
3.4.1.2 Inteligencia emocional.....	19
3.4.2 Operacionalización de las variables.....	19
3.5 Técnica e instrumentos.....	20
3.5.1 Técnica	20
3.5.2 Instrumento	21
3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento.....	21
A. Validez del instrumento.....	21
B. Confiabilidad del instrumento.....	22
3.6 Plan de análisis.....	22
3.7 Matriz de consistencia.....	23
IV. RESULTADOS.....	24
Análisis de los resultados.....	45
V.CONCLUSIONES.....	49
RECOMENDACIONES.....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	16
Población de docentes de las instituciones educativas del ámbito del distrito de Santa Elena, región Ayacucho	
Tabla 2	19
Operacionalización de variables	
Tabla 3	24
En las actividades diarias los estudiantes suelen negarse a realizar las actividades propuestas por el docente	
Tabla 4	25
En el proceso de adaptación los padres de familia obstaculizan su integración de los estudiantes	
Tabla 5	26
Cuando los estudiantes juegan con recursos didácticos, existen estudiantes que no lo hacen y se conforman en mantener sus juguetes y miran jugar a otros estudiantes	
Tabla 6	27
Refuerza hábitos de orden y disciplina con los estudiantes cuando se realizan los juegos lúdicos	
Tabla 7	28

Mediante los juegos lúdicos los estudiantes logran estimular y desarrollar la inteligencia emocional	
Tabla 8	29
Percibe en el aula estudiantes que no se integran cuando se realizan actividades lúdicas	
Tabla 9	30
Promueve mediante los juegos estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes	
Tabla 10	31
Aplica diversos juegos lúdicos para lograr la participación de todos los estudiantes	
Tabla 11	32
Es importante la selección del material cuando el estudiante va a jugar	
Tabla 12	33
A los estudiantes les gusta participar en la realización de diferentes juegos	
Tabla 13	34
Resultados del cuestionario aplicado a los docentes	
Tabla 14	35
Llora su hijo cuando no puede realizar un determinado juego	
Tabla 15	36
Su hijo/a participa en las diferentes actividades que usted realiza	
Tabla 16	37

Está de acuerdo que se masifique los juegos lúdicos en las Instituciones Educativas	
Tabla 17	38
Usted ésta de acuerdo con los planes de los juegos lúdicos que se lleva a cabo en la institución	
Tabla 18	39
Usted confía en los jugos lúdicos que se realizan en la institución educativa inicial	
Tabla 19	40
Recibe información sobre la importancia de los juegos lúdicos	
Tabla 20	41
Su familia apoya a su hijo/a a la práctica de los juegos lúdicos	
Tabla 21	42
Su hijo/a tiene recelo de jugar con otros niños que no sean sus amigos	
Tabla 22	43
Usted juega con su hijo/a	
Tabla 23	44
Usted cree que los juegos lúdicos incentivan a su hijo/a, a mejorar su entorno social familiar	
Tabla 24	45
Resultado de la encuesta a los padres de familia	

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	24
En las actividades diarias los estudiantes suelen negarse a realizar las actividades propuestas por el docente	
Figura 2	25
En el proceso de adaptación los padres de familia obstaculizan su integración de los estudiantes	
Figura 3	26
Cuando los estudiantes juegan con recursos didácticos, existen estudiantes que no lo hacen y se conforman en mantener sus juguetes y miran jugar a otros estudiantes	
Figura 4	27
Refuerza hábitos de orden y disciplina con los estudiantes cuando se realizan los juegos lúdicos	
Figura 5	28
Mediante los juegos lúdicos los estudiantes logran estimular y desarrollar la inteligencia emocional	
Figura 6	29
Percibe en el aula estudiantes que no se integran cuando se realizan actividades lúdicas	

Figura 7	30
Promueve mediante los juegos estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes	
Figura 8	31
Aplica diversos juegos lúdicos para lograr la participación de todos los estudiantes	
Figura 9	32
Es importante la selección del material cuando el estudiante va a jugar	
Figura 10	33
A los estudiantes les gusta participar en la realización de diferentes juegos	
Figura 11	35
Llora su hijo cuando no puede realizar un determinado juego	
Figura 12	36
Su hijo/a participa en las diferentes actividades que usted realiza	
Figura 13	37
Está de acuerdo que se masifique los juegos lúdicos en las Instituciones Educativas	
Figura 14	38
Usted ésta de acuerdo con los planes de los juegos lúdicos que se lleva a cabo en la institución	
Figura 15	39

Usted confía en los juegos lúdicos que se realizan en la institución educativa inicial	
Figura 16	40
Recibe información sobre la importancia de los juegos lúdicos	
Figura 17	41
Su familia apoya a su hijo/a a la práctica de los juegos lúdicos	
Figura 18	42
Su hijo/a tiene recelo de jugar con otros niños que no sean sus amigos	
Figura 19	43
Usted juega con su hijo/a	
Figura 20	44
Usted cree que los juegos lúdicos incentivan a su hijo/a, a mejorar su entorno social familiar	

I. INTRODUCCIÓN

El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes del nivel inicial de la institución educativa N°332 del distrito de Santa Elena Ayacucho 2018, es un tema importante de investigar, ya que se sabe que en el proceso educativo los juegos cumplen un rol fundamental, porque es el medio oportuno a través del cual los estudiantes pueden desarrollar sus ideas, dudas, inquietudes y sentimientos.

Así mismo, los juegos son instrumentos pedagógicos muy variables que se utilizan para poder estimular y desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes, establecer vínculos afectivos, interacción social, permiten desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento y lenguaje oral, ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados. Por medio del juego los estudiantes experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los estudiantes crecen y desarrollan sus capacidades psicofísicas a través del juego, por eso no se debe limitar al estudiante en esta actividad lúdica.

Los juegos son de gran importancia para el desarrollo de ello. Se sabe que en el proceso educativo los juegos cumplen un rol fundamental, ya que es el medio oportuno a través del cual los estudiantes pueden desarrollar sus ideas, dudas, inquietudes y sentimientos.

Así mismo, los juegos son instrumentos pedagógicos muy variables que se utilizan para poder estimular y desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes, establecer vínculos afectivos; los juegos verbales son de variados tipos y la mayoría de ellos se

realiza en interacción social. Los juegos lúdicos permiten desarrollar variadas y ricas actividades de pensamiento y lenguaje oral. Los juegos lúdicos ponen énfasis en el carácter lúdico y creativo del lenguaje y en una actitud exploratoria de posibles significados.

Por medio del juego los estudiantes experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los estudiantes crecen y desarrollan sus capacidades psicofísicas a través del juego, por eso no se debe limitar al estudiante en esta actividad lúdica. El presente estudio pertenece a la Línea de Investigación de Educación denominada “Intervenciones Educativas con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo”.

El enunciado del problema de investigación es el siguiente:

¿Cuáles son los juegos utilizados como estrategias didácticas que faciliten el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho?

Para dar respuesta al problema, se planteó el siguiente objetivo general:

Caracterizar el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018.

Se plantearon los siguientes objetivos específicos:

Reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018.

Analizar si los padres de familia colaboran en alguna medida con el apoyo de los juegos de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018.

La pertinencia de la investigación con los intereses profesionales se justificó en que los docentes a través de esta investigación tomaron conocimiento de los errores que se están cometiendo en el manejo de estrategias didácticas obsoletas o tradicionales y se capaciten para así mejoren su práctica pedagógica.

Así mismo la pertinencia de la investigación con los intereses institucionales se conoció mediante la publicación de la tesis, esto permitirá corregir, modificar y mejorar las estrategias didácticas que utilizaron tomando en cuenta los juegos para desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes.

Por tanto la metodología utilizada en la investigación fue con un tipo cuantitativo, de nivel descriptivo y diseño no experimental, llegando a las conclusiones

De acuerdo al primer objetivo específico: Reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes, los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia. De acuerdo al segundo objetivo específico: Averiguar si los padres de familia colaboran en alguna medida con el apoyo de los juegos de los estudiantes los padres de familia el mayor porcentaje 63% (20) siempre apoya.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1 Antecedentes

Leyva (2011) realizó una investigación para optar el título profesional de Licenciada en Pedagogía Infantil sobre “*El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*”. Bogotá, Colombia. El objetivo es demostrar que la estrategia didáctica del juego se debe utilizar en el nivel Inicial. La metodología de esta investigación fue de tipo cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Se llegaron a las siguientes conclusiones: se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

Gonzales (2012) en su tesis para optar el grado de Magister en Educación Inicial titulada “*Diseño de estrategias didácticas para las actividades musicales en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los niños y niñas.*” Caracas, Venezuela. Cuyo objetivo general fue diseñar estrategias didácticas para las actividades musicales que faciliten el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas. Diagnosticando la importancia que tienen las actividades musicales en el desarrollo motor de los estudiantes. Estableciendo los métodos utilizados por el docente para el fortalecimiento del desarrollo motor de los estudiantes durante la rutina diaria, mediante la actividad musical. De acuerdo con lo

citado ésta investigación obedeció a un diseño de campo, el cual “consiste en un análisis sistemático de problemas de la realidad, con el propósito de describirlos, interpretarlos, entender su naturaleza y factores, constituyentes para explicar la causa”. De igual manera la presente investigación es de tipo descriptiva por cuanto caracterizó a un grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Así pues las estrategias pedagógicas que se diseñaron son aplicables en el nivel de educación inicial. Se puede concluir que la Educación Musical debe estar presente en todo momento de la formación integral del niño, la que en unión de otras áreas de desarrollo contribuye a formar convicciones, valores, sentimientos, imaginación, desarrollan procesos psíquicos tales como memoria, atención, etc., pero especialmente la Educación Musical propicia en los niños alegría, eleva su estado emocional y desarrolla las capacidades artístico, musicales.

Santiago y Valega (2010) en su tesis para optar el grado de Bachiller, “*El juego, para estimular la inteligencia emocional en niños de 5 años del Jardín Infantil “Mis Pequeñas Estrellas” del distrito de Barranquilla*”. Barranquilla, Colombia. Tuvo como objetivos: Estimular la inteligencia emocional en niños de 5 años de edad, mediante la aplicación del juego como herramienta fundamental para mejorar el desarrollo motor de los infantes. Diagnosticar como coordinan y equilibran los niños sus movimientos, aplicando una batería de test físico. La metodología fue aplicada descriptiva. Se llegaron a las siguientes conclusiones: El desarrollo de las emociones del niño es secuencial en su crecimiento a medida que va evolucionando en su proceso biopsicosocial y cultural.

Castillo y Paredes (2009) realizaron una investigación para optar grado de Magister titulada “*Influencia de los juegos psicomotores para mejorar el lenguaje oral de*

los niños y niñas de 5 años” en la ciudad de Trujillo, Perú en la Institución Educativa Inicial N 224 Indo américa del Distrito de Víctor Larco. Esta investigación tuvo como objetivo abordar la problemática que presentan la mayoría de educandos en edad preescolar, quienes presentan dificultades en su lenguaje oral, lo cual repercute en su logro del aprendizaje. La metodología fue aplicada con un diseño cuasi-experimental, con pre y post test la cual tuvo como muestra a 39 niños y niñas de 5 años, 22 estudiantes de un aula como grupo control y 17 estudiantes como grupo experimental a los cuales se le aplicaron el pre y post test. Los resultados obtenidos del pre test a los grupos control y experimental, mostraron que los niños y niñas tuvieron dificultades en el lenguaje oral (palabras trabadas, oraciones con: palabras directas, palabras inversas y trabadas). Luego de la aplicación de los juegos psicomotores y post test al grupo experimental, los resultados mostraron un incremento significativo en cuanto al mejoramiento de su lenguaje oral, sin embargo con la aplicación del post test al grupo control se demostró que estos niños presentaron una ligera mejora en su lenguaje oral. Con estos resultados se concluyó que la aplicación de juegos psicomotores ayuda a mejorar el lenguaje de los niños y niñas de forma significativa.

Bravo (2013) realizó una investigación sobre *"Uso de juegos didácticos para desarrollar la inteligencia emocional de los niños de 4 años de la Institución Educativa "Sarita Ana de la ciudad de Trujillo en el año 2007"*. Trujillo, Perú. El objetivo de ésta investigación fue determinar de qué manera el uso de juegos didácticos influyen en el desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa "Santa Ana" de la ciudad de Trujillo. La metodología de este estudio se aplicó el diseño cuasi

experimental, con una muestra de 80 niños, distribuidos en 2 grupos 40 cada uno, se tomó al aula verde como grupo control y el aula celeste como grupo experimental. El instrumento utilizado fue la guía de observación. Los resultados obtenidos del pre y post test la dimensión que tuvo mayor significancia en los niños como consecuencia de la aplicación de la propuesta, fue la dimensión de habilidades lingüísticas con un promedio de 2.6; asimismo la diferencia más alta se encuentra en el grupo experimental, expresándose los niños con mayor espontaneidad y desinhibición al participar en las actividades. Con los resultados obtenidos se concluyó que el uso de juegos didácticos mejoró significativamente el nivel de desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución “Santa Ana”, puesto que el grupo control superó significativamente los promedios del grupo control.

Águila y Córdova (2009) realizaron una investigación para optar el título de Licenciados sobre *"Influencia del juego en el rendimiento académico del área de comunicación en los niños y niñas de 5 años"*. Trujillo, Perú. Esta investigación tuvo como objetivo determinar el nivel de influencia del juego en el rendimiento académico del área de comunicación de los niños de 5 años. La metodología que se aplicó fue el diseño cuasi experimental, con pre y post test, se tuvo una muestra a 60 niños de 5 años, 33 de un aula como grupo control y 27 como grupo experimental a los cuales se le aplicaron el pre y post test. Los resultados obtenidos del pre test a ambos grupos mostraron que los estudiantes del grupo experimental presentaron un rendimiento menor que el grupo control con un porcentaje de 47.5% y el grupo control obtuvo un 68%. Luego de la aplicación del programa de juegos y post test al grupo experimental, los resultados

mostraron un incremento significativo de 86.5% que comparado al pre test logró un incremento del 39%, sin embargo con la aplicación del post test al grupo control se demostró que estos niños no lograron mejorar su rendimiento académico en el área mencionada manteniéndose con el 68%. Con estos resultados se concluyó que la aplicación del programa de juegos ayuda a mejorar significativamente el rendimiento académico de los estudiantes de 5 años.

2.2 Bases teóricas de la investigación

2.2.1 El juego

Gastiaburú (2012) el juego es el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario.

2.2.1.1 Origen del juego

Caillois (1958) la meta del juego es desarrollar las relaciones que son necesarias para conformar un clan o una sociedad.

2.2.1.2 Teorías de juego

a. Teoría del excedente energético

Spencer (1855) esta teoría surge como una consecuencia del exceso de gasto de energía del niño en un juego.

b. Teoría del pre ejercicio

Gross (1898) la teoría del pre ejercicio es aquella etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, imitando a través del juego las distintas funciones que tendrá como adulto.

c. Teoría de la recapitulación

Stanley Hall (1904) indican que los niños juegan para eliminar las funciones rudimentarias como: alimentación, control de esfínteres, que se han convertido en inútiles en la vida actual y propiciar el desarrollo posterior.

d. Teoría de la relajación

Buytendijk (1923) indica que el juego se ve como actividad que da recompensa por el esfuerzo, que se genera al jugar.

2.2.1.3 Tipos de juegos

a. Juego sensomotor

Arteaga (s.f.) cuando el niño adquiere el control de sus movimientos y aprende a coordinar sus gestos y sus percepciones con los efectos de los mismos. Para ellos el juego consiste en repetir y variar movimientos.

b. Juego simbólico o representativo

Se inicia a partir de los dos hasta los seis, el niño adquiere la capacidad para codificar sus experiencias en símbolos; pueden recordarse imágenes de acontecimientos.

c. Juegos sujetos a reglas

Se inicia en la etapa escolar, comienza a comprender lo que es el comportamiento social la competencia y la cooperación.

2.2.1.4 Características del juego

Buytendijk (1923) indica las siguientes características:

a. Ausencia de finalidad (producto)

El juego debe estar orientado al placer no en el producto del mismo juego.

b. Juguetes-objetos no imprescindibles

Son objetos que acompañan al juego pero que no son vitales.

c. Motivación intrínseca y voluntariedad

El juego es voluntario relacionándose, con la motivación interna y personal que tenga el niño.

d. Libertad y arbitrariedad

Garaigordobil (1992) el juego es una elección que permite al niño elegir con libertad y arbitrariamente.

e. Diferentes grados de estructuración

El juego puede poseer reglas propias y su estructura grados de dificultad.

f. Ficción

Garaigordobil (1992) la ficción es como si fuera realidad lo que estás jugando, imitar a los adultos por ejemplo.

g. Efecto catártico

El niño mediante el juego realiza inconscientemente una vía de escape de los problemas que surgen en su vida.

h. Seriedad

El juego es una actividad seria, porque pone en juego todos los recursos y capacidades que posee su personalidad.

i. Placer

Los juegos, proporcionan al niño o adulto placer y diversión.

j. No agotamiento físico y psicológico

Al respecto, Martínez (s.f) señala que la duración del tiempo del juego se excede muchas veces.

k. Espacio y tiempo

El juego tiene un lugar especial y un tiempo de duración determinado.

l. Carácter innato

Garaigordobil (1992) actividad que implica acción y participación activa del jugador, pero si este juego se convierte en una forma para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter del juego.

2.2.2 La inteligencia emocional

“Habilidades tales como ser capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones; controlar el impulso y demorar la gratificación, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar; mostrar empatía y abrigar esperanzas” (Goleman, 2000, p.52).

2.2.2.1 Principales modelos de la inteligencia emocional

Mayer y Salovey (1997) el modelo de las cuatro áreas:

a. Percepción, valoración y expresión de las emociones

Es la capacidad para de reconocer e identificar las emociones y luego evaluarlas.

b. Facilitación emocional del pensamiento

Es la acción de la emoción ya que genera emociones sobre la inteligencia.

c. Comprensión y análisis de las emociones; empleo del conocimiento emocional

Está relacionada con la capacidad para comprender emociones y el uso del conocimiento emocional.

Regulación reflexiva de las emociones para promover el crecimiento emocional e intelectual. Componente Intrapersonal (CIA) implica la habilidad para manejar emociones fuertes y controlar sus impulsos. Comprensión emocional de sí mismo (CM). Asertividad (AS). Auto concepto (AC). Autorrealización (AR). Independencia (IN). Componente Interpersonal (CEI). Empatía (EM). Relaciones Interpersonales (RI). Responsabilidad Social (RS). Componente de Adaptabilidad (CAD). Solución de Problemas (SP). Prueba de la Realidad (PR). Flexibilidad (FL).

d. Componente de manejo de estrés (CME)

Es la habilidad para adaptarse a los cambios y resolver problemas de naturaleza personal y social. Reúne los siguientes componentes: Tolerancia al Estrés (TE). Control de los Impulsos (CI).

e. Componente de estado de ánimo (CAG)

Capacidad de tener una visión positiva y optimista. Presenta los siguientes componentes: Felicidad (FE). Optimismo (OP).

El modelo Cooper y Sawaf (1998) denominado el modelo de los cuatro pilares.

f. Conocimiento emocional

Es un proceso de aprendizaje para controlar las emociones que consiste en aprender a reconocer y dirigir las frecuencias emocionales que sentimos en nosotros mismos y en los demás.

El modelo Cooper y Sawaf (1998) se centra en la organización y en los éxitos que tendrás en tu vida personal.

g. Autoconciencia

Reconocer las propias emociones y sus efectos.

h. Autorregulación

Controlar las emociones y los impulsos.

i. Automotivación

Se basa en el afán de triunfar o estar motivado para lograr la excelencia en todos los aspectos de la vida.

j. Empatía

“Los mortales no pueden guardar ningún secreto. Si tus labios callan, chismean con la punta de los dedos, la traición se abre paso a través de todos los poros” (Goleman, 1998, p. 112).

Capacidad de percibir los sentimientos y estados de ánimo de otras persona y ponerse en su lugar.

k. Habilidades sociales

Saber relacionarnos y disponer de una serie de habilidades sociales es fundamental porque en la mayoría de las ocasiones evitaremos malentendidos y conflictos.

2.2.2.2 Evaluación de la inteligencia emocional

a. La prueba de MSCEIT

Mayer, Salovey & Caruso (2002), subescalas de una medida de habilidad de inteligencia emocional.

b. La prueba EQ-i

BarOn (2007) la prueba EQ-i Inventario del Cociente Emocional.

b. La Prueba ECI (Emotional Competence Inventory)

Elaborada por Boyatzis, Goleman y Hay (1999) consta de veinte dimensiones llamadas competencias.

2.2.2. Enseñanza de la inteligencia emocional

Goleman (1996) afirma que la inteligencia emocional puede enseñarse a los niños, dándoles mejores posibilidades de utilizar el potencial intelectual que la genética les haya brindado.

2.2.2.4 Importancia de la alfabetización emocional

Goleman (1996) la alfabetización emocional implica un aumento de autoridad que debe darse en las escuelas ya que las familias no existe o hay poca socialización.

III. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

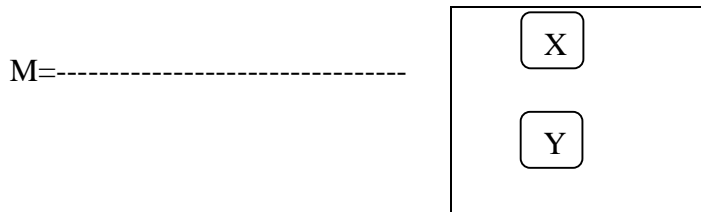
Es de tipo cuantitativo “es aquella que permite examinar los datos de manera científica, o más específicamente en forma numérica, generalmente con ayuda de herramientas del campo de la estadística” (Hernández, 2006, p.151).

El presente trabajo de investigación es del tipo de investigación cuantitativa y observacional.

La presente investigación fue desarrollada con el nivel descriptivo, según Hernández (2006) “miden, evalúan o recolectan datos sobre diversos conceptos (variables), aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno a investigar” (p.102).

El diseño fue no experimental, Hernández (2006) no se manipulan las variables.

El diseño se representa con el siguiente ideograma:



Dónde:

M: Muestra de docentes

X: El juego

Y: Inteligencia emocional

3.2 El universo

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio Tamayo y Tamayo (1997) constituye la globalidad del fenómeno a estudiar, en el que cada integrante tiene características relacionadas, que es observada y origina la base para la investigación.

3.2.1 El área geográfica

El distrito de Santa Elena se ubica en el departamento de Ayacucho, su ubicación se localiza en la Sierra central del Perú.

Extensión: 43.814 km².

Capital: Ayacucho (2761 msnm).

Altitud: Mínima: 330 msnm (Santa Rosa). Máxima: 3645 msnm (Chalcos).

3.2.2 Población y muestra

3.2.2.1 Población

La población motivo de investigación pertenece a la institución educativa inicial de N°332 del distrito de Santa Elena, región Ayacucho, estuvo conformada por 3 docentes, 32 padres de familia y 40 estudiantes.

Es un conjunto de individuos que pertenecen a la misma clase y está limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (1997) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde las unidades de población poseen una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (p.114).

Tabla 1. Población de docentes, padres de familia y estudiantes

Distrito	I.E	N° Docentes	N° Padres de familia	N° Estudiantes
Santa Elena región Ayacucho	N°332	3	32	40

Fuente: secretaría de las instituciones educativas del distrito de Santa Elena

3.3.1.1 Criterio de inclusión

Se tuvo en cuenta solo a los docentes, padres de familia y estudiantes del nivel inicial de 5 años que cumplan con las características que necesariamente deberán tener los sujetos de estudio, de la institución educativa Inicial N°332 del distrito de Santa Elena Región Ayacucho.

Según Moreno (2013) el criterio de inclusión define que son todas las características de los integrantes de la población de referencia que permitan su ingreso y formen parte de la población de estudio.

3.3.1.2 Criterio de exclusión

No se tomaron en cuenta a aquellos docentes, padres de familia y estudiantes que pertenecen al nivel Primaria, Secundaria e Inicial con todas sus áreas de las instituciones educativas de esta investigación y del distrito de Santa Elena Región Ayacucho.

Moreno (2013) los criterios de exclusión son características que no debe poseer la población de estudio para participar en el ensayo.

3.3.2 Muestra

Estará conformada por 3 docentes, 32 padres de familia y 40 estudiantes. La muestra proyecta las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra.

A su vez la muestra Ludewig (1998) indica que la muestra, es un subconjunto de la población, la cual es seleccionada para indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

3.3.2.1 Muestreo

Para elegir el tamaño de la muestra se utilizó el muestreo de tipo no probabilístico.

Según Hernández (2006) es cuando la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra.

Aquí el procedimiento no es mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma de decisiones de una persona o de un grupo de personas y, desde las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de población en la que la investigación.

Específicamente tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia o intencionada, que según, “Es aquella que el investigador selecciona según su propio criterio, sin ninguna regla matemática o estadística.

El investigador selecciona la muestra en forma intencional eligiendo aquellos elementos que considera convenientes y cree que son los más representativos” (Hernández, 2006, p. 243).

3.4. Definición y operacionalización de variables

3.4.1 Definición de las variables

Se entiende por variable a cualquier característica o cualidad de la realidad que es susceptible de asumir diferentes valores, es decir, que puede variar, aunque para un objeto determinado que se considere puede tener un valor fijo.

La variable es todo aquello que varía y son valores cuantitativos y pueden incluir desde grados de medida hasta nombres. Pueden variar a nivel tanto individual como social. Además toman valores (generalmente numéricos) dentro de un rango delimitado

Las variables que se estructuraron para el presente estudio de investigación son las siguientes:

3.4.1.1 Variable 1: El juego

Gastiaburú (2012) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario.

Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

3.1.1.2 Variable 2: Inteligencia emocional

La inteligencia Emocional (IE) surgió en 1995 con la publicación del bestseller titulado:

“La Inteligencia Emocional” del Psicólogo y periodista Daniel Goleman, quien define a la IE como “habilidades tales como ser capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones; controlar el impulso y demorar la gratificación, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar; mostrar empatía y abrigar esperanzas” (Goleman, 2000, p.52).

3.4.2 .Operacionalización de las variables

Tabla 2. Operacionalización de las variables

ENUNCIADO	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
¿Cuáles son los juegos utilizados como estrategias didácticas que faciliten el desarrollo de la inteligencia emocional en estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho?	EL JUEGO	ORIGEN DEL JJUEGO	
		TEORÍAS DEL JUEGO	- Teoría del excedente energético - Teoría del pre ejercicio - Teoría de la recopilación - Teoría de la relajación
		TIPOS DE JUEGO	-Juego sensomotor -Juego simbólico -Juego sujeto a reglas

		CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	<ul style="list-style-type: none"> - Ausencia de finalidad - Juguetes - -Motivación intrínseca - Libertad y arbitrariedad - Diferentes grados de Ficción - -Efecto catártico - Seriedad - Placer - No agotamiento - Espacio tiempo - Carácter innato
		PRINCIPALES MODELOS DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> - Percepción, valoración y expresión - Comprensión - Componente de estrés - Componente de conocimiento, emoción - Autonomía - Autorregulación - Automotivación - Empatía - Habilidades sociales
		EVALUACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> - PRUEBA E-Q - PRUEBA ECI
	INTELIGENCIA EMOCIONAL	ENSEÑANZA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	
		IMPORTANCIA DE LA ALFABETIZACIÓN EMOCIONAL	

4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1 Técnicas

La técnica utilizada en esta investigación fue la encuesta, constituye el conjunto de mecanismos, medios o recursos dirigidos a recolectar, conservar, analizar y transmitir los datos de los fenómenos sobre los cuales se investiga. Por consiguiente, las técnicas son procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento acercarse a los hechos y acceder a su conocimiento.

Las técnicas de investigación Rojas (1989) son apreciadas como una serie de recursos, procedimientos y reglas que encaminan la creación, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos.

3.5.2 Instrumento

El instrumento nos sirve para lograr un fin, el instrumento en investigación Abanto (2016) es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas, como:

Entrevista

Cuestionario

Entrevista para padres de familia

Cuestionario para docentes

3.5.2.1 Validez y confiabilidad del instrumento

Los instrumentos fueron validados por la DTI Mg, Victoria Valenzuela Arteaga docente de la carrera de Educación de la filial Lima.

A. Validez del instrumento

También denominada exactitud corresponde al grado en que la medición refleja la realidad de un fenómeno o capacidad de medición o clasificación de un método o instrumento para aquello que fue propuesto o sea que mida o clasifique lo que efectivamente analizamos y no otra cosa.

B. Confiabilidad del instrumento

La confiabilidad de los componentes del instrumentos se obtiene mediante correlación que presentación sus ítems entre sí mismos y el concepto para el cual fue creado.

La confiabilidad se refiere al nivel de exactitud y consistencia de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento por segunda vez en condiciones tan parecidas como sea posible.

3.6 Plan de análisis

Para esta investigación se utilizó la estadística descriptiva para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación. Para el análisis de los datos se utilizó el programa Microsoft 2010 Excel.

El procesamiento, se hizo sobre los datos obtenidos luego de la aplicación del instrumento, a los sujetos de estudio: docentes de aula y estudiantes.

Los datos obtenidos se procesaron en una base de datos en programa Excel, proporcionada por la asesora.

3.7 Matriz de consistencia

El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho 2018.

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES	POBLACION Y MUESTRA	DISEÑO	INSTRUMENTO
Cómo el juego utilizado como estrategia didáctica ayuda en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa N°332 del distrito de Santa Elena, región Ayacucho 2018?	Objetivo general Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilite el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de nivel inicial de la institución educativa N° 332 del distrito de Santa Elena región Ayacucho	Variable 1 El juego	3 docentes 32 padres de familia 40 estudiantes	Tipo: Cuantitativo o Nivel Descriptivo Diseño No experimental	Cuestionario para docentes Encuesta para padres de familia
	Objetivos específicos -Reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018. -Analizar si los padres de familia colaboran en alguna medida con el apoyo de los juegos de los estudiantes en la institución educativa inicial	Variable 2 Inteligencia emocional			

IV. RESULTADOS

CUESTIONARIO PARA LOS DOCENTES DE LA I.E.I. N°332 DE SANTA ELENA AYACUCHO

Tabla 3. En las actividades diarias los estudiantes suelen negarse a realizar las actividades propuestas por el docente.

Respuesta	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Total
Encuestas	2	1	0	0	3
Porcentaje	66,6%	33,4%	0%	0%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

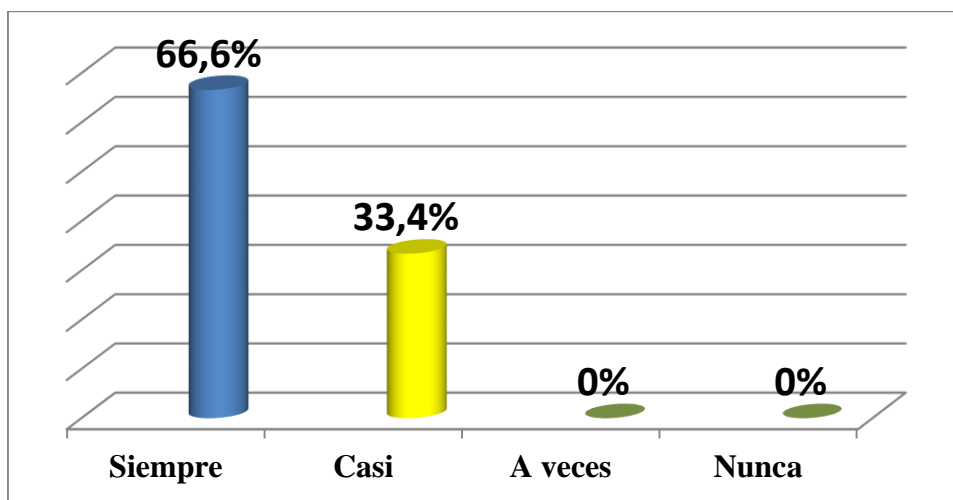


Figura 1: En las actividades diarias los estudiantes suelen negarse a realizar la actividad. Propuesta por la docente

Fuente: tabla 3

Según tabla 3 y figura 1 se observa que el 66,6% (2) siempre los estudiantes suelen negarse a realizar las actividades propuestas por el docente y 33,4 (1) casi siempre lo hace.

Tabla 4. *En el proceso de adaptación los padres de familia obstaculizan su integración de los estudiantes.*

Respuesta	siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	2	1	0	0	3
Porcentaje	66.6%	33.4%	0%	0%	100%

Fuente: *Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017*

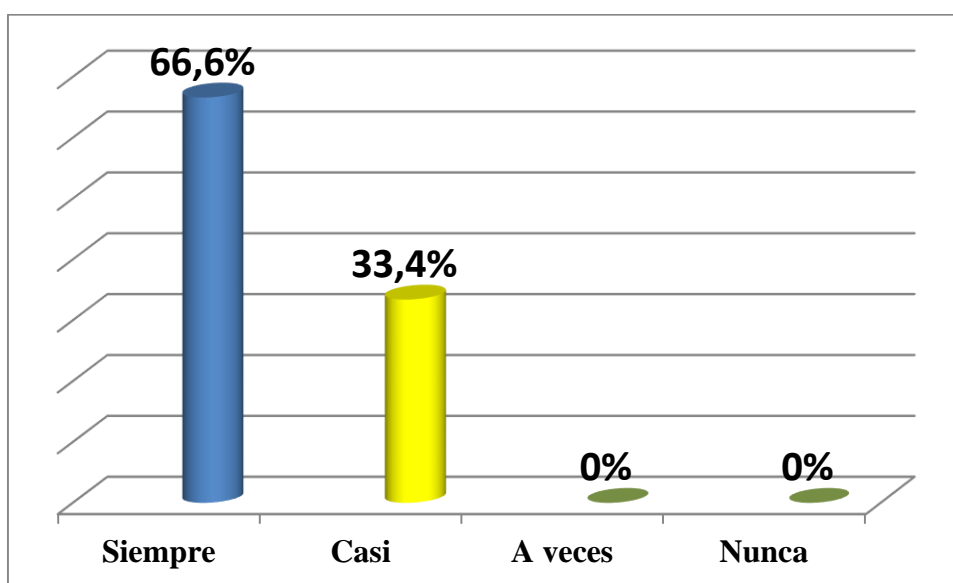


Figura 2: *En el proceso de adaptación los padres de familia obstaculizan su integración de los estudiantes*

Fuente: *tabla 4*

Según tabla 4 y figura 2 se observa que el 66,6% (2) siempre en el proceso de adaptación los padres de familia obstaculizan la integración de los estudiantes y 33,4 (1) casi siempre lo hacen.

Tabla 5. Cuando los estudiantes juegan con recursos didácticos, existen estudiantes que no lo hacen y se conforman en mantener sus juguetes y miran jugar a otros estudiantes.

Respuesta	Siempre	Casi siempre	A veces	nunca	Total
Encuesta	2	1	0	0	3
Porcentaje	66.6%	33.4%	0	0	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

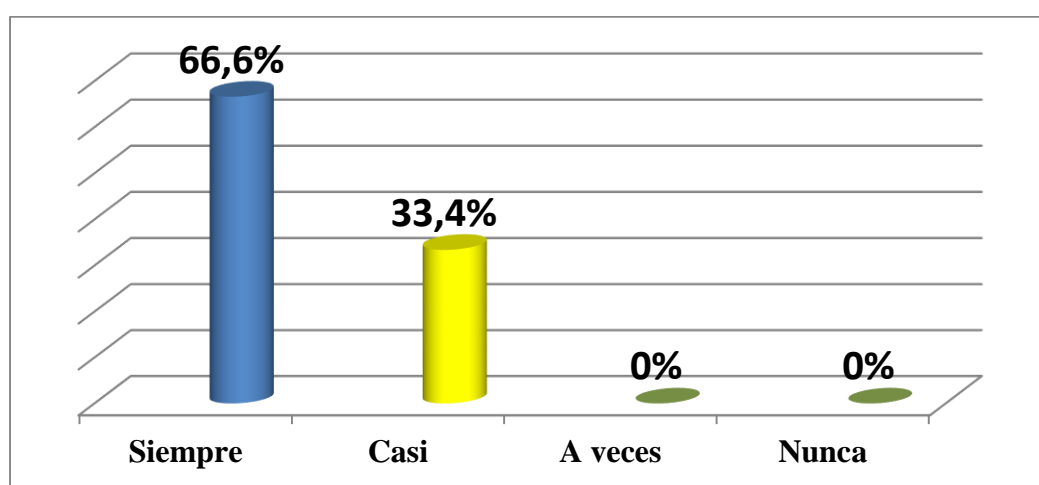


Figura 3: Cuando los estudiantes juegan con recursos didácticos, existen estudiantes que no lo hacen y se conforman en mantener sus juguetes y miran jugar a otros estudiantes

Fuente: tabla 5

Según tabla 5 y figura 3 se observa que el 66,6% (2) siempre cuando los estudiantes juegan con recursos didácticos, existen estudiantes que no lo hacen y se conforman en mantener sus juguetes y miran jugar a otros estudiantes y 33,4 (1) casi siempre lo hacen.

Tabla 6. Refuerza hábitos de orden y disciplina con los estudiantes cuando se realizan los juegos lúdicos.

Respuesta	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	2	1	0	0	3
Porcentaje	66.6%	33.4%	0	0	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

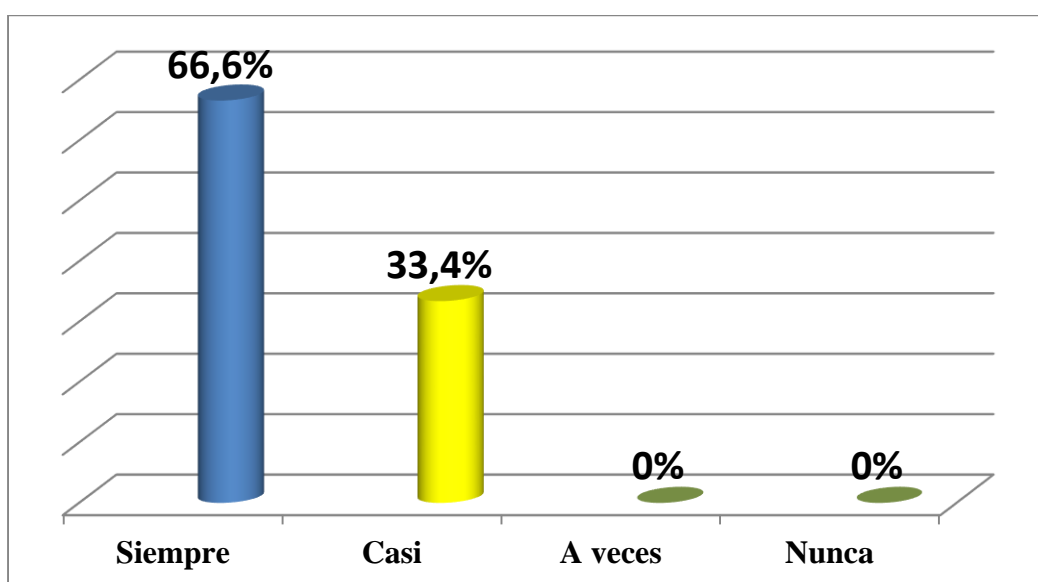


Figura 4: Refuerza hábitos de orden y disciplina con los estudiantes cuando se realizan los juegos lúdico

Fuente: tabla 6

Según tabla 6 y figura 4 se observa que el 66,6% (2) siempre refuerza hábitos de orden y disciplina con los niños cuando se realizan los juegos lúdico y 33,4 (1) casi siempre lo hacen.

Tabla 7. Mediante los juegos lúdicos los estudiantes logran estimular y desarrollar la inteligencia emocional.

Respuesta	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	3	0	0	0	3
Porcentaje	100%	0%	0%	0%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

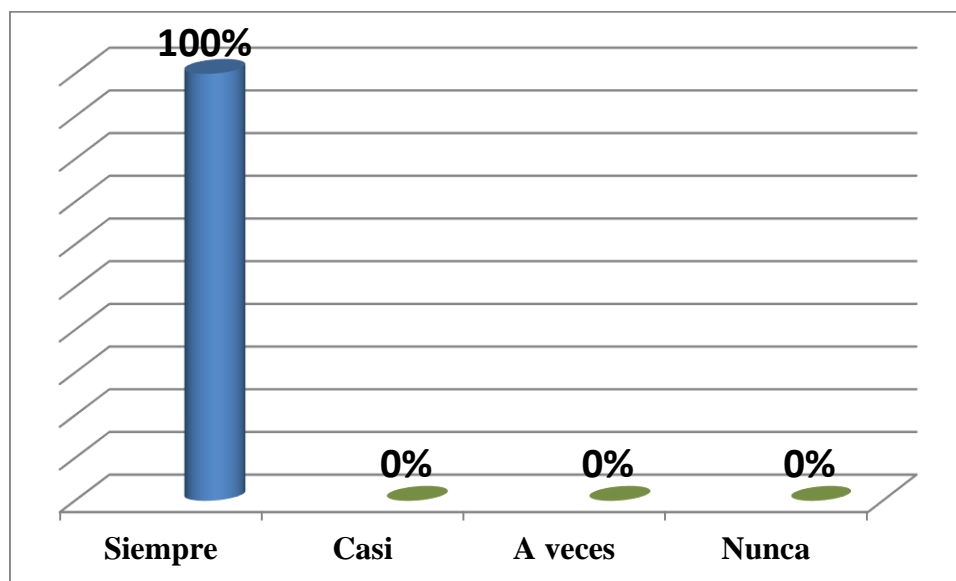


Figura 5: Mediante los juegos lúdicos los estudiantes logran estimular y desarrollar la inteligencia emocional

Fuente: tabla 7

Según tabla 7 y figura 5 se observa que el 100% (3) siempre Mediante los juegos lúdicos los estudiantes logran estimular y desarrollar la inteligencia emocional.

Tabla 8. Percibe en el aula estudiantes que no se integran cuando se realizan actividades lúdicas

Respuesta	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	2	1	0	0	3
Porcentaje	66.6%	33.4%	0%	0%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

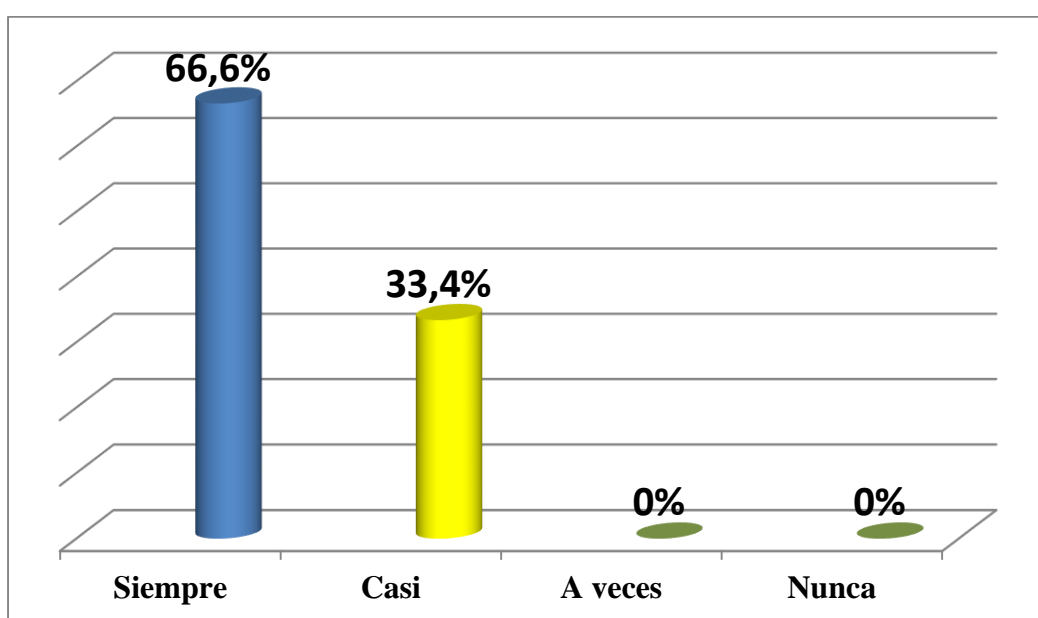


Figura 6: Percibe en el aula que los estudiantes no se integran cuando se realizan actividades lúdicas

Fuente: tabla 8

Según tabla 8 y figura 6 se observa que el 66.6% (2) docentes siempre percibe en el aula estudiantes que no se integran cuando se realizan actividades lúdicas y 33.4% (1) casi siempre percibe.

Tabla 9. Promueve mediante los juegos estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes.

Respuesta	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	2	1	0	0	3
Porcentaje	66.6%	33.3%	0	0	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

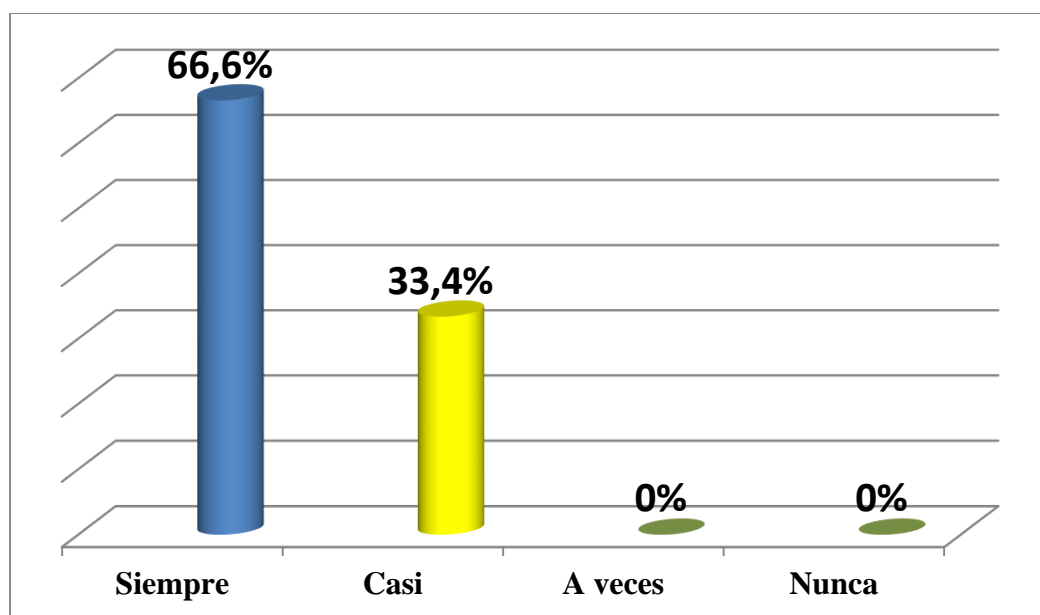


Figura 7: Promueve mediante los juegos estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes

Fuente: tabla 9

Según tabla 9 y figura 7 se observa que el 66.6% (2) docentes siempre, promueve mediante los juegos estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes y 33.4% (1) casi siempre promueve.

Tabla 10. Aplica diversos juegos lúdicos para lograr la participación de todos los estudiantes.

Respuesta	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	2	1	0	0	3
Porcentaje	66.6%	33.4%	0	0	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

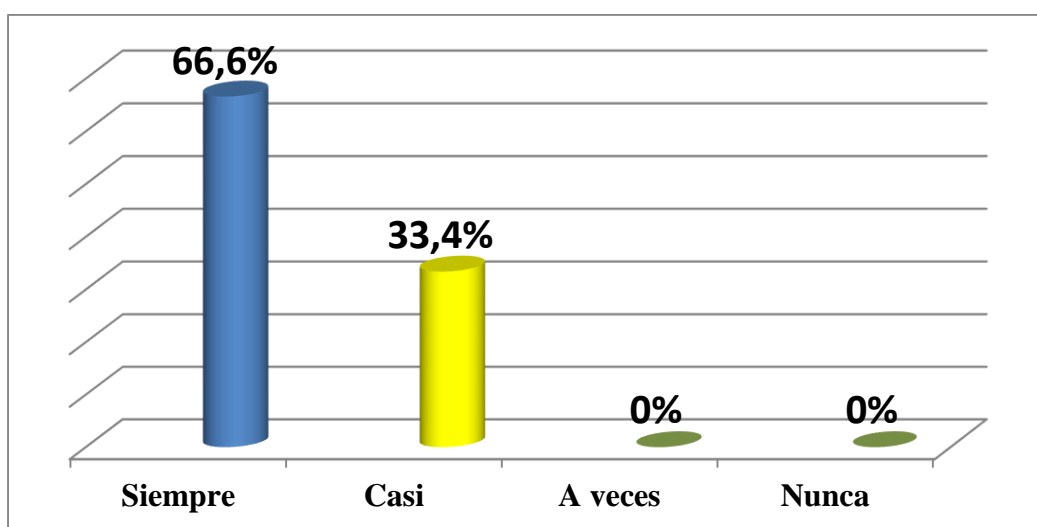


Figura 8: Aplica diversos juegos lúdicos para lograr la participación de todos los estudiantes

Fuente: tabla 10

Según tabla 10 y figura 8 se observa que el 66.6% (2) docentes siempre aplican diversos juegos lúdicos para lograr la participación de todos los estudiantes y 33.4% (1) casi siempre lo hace.

Tabla 11. Es importante la selección del material cuando el estudiante va a jugar.

Respuesta	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	3	0	0	0	3
Porcentaje	100%	0%	0%	0%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

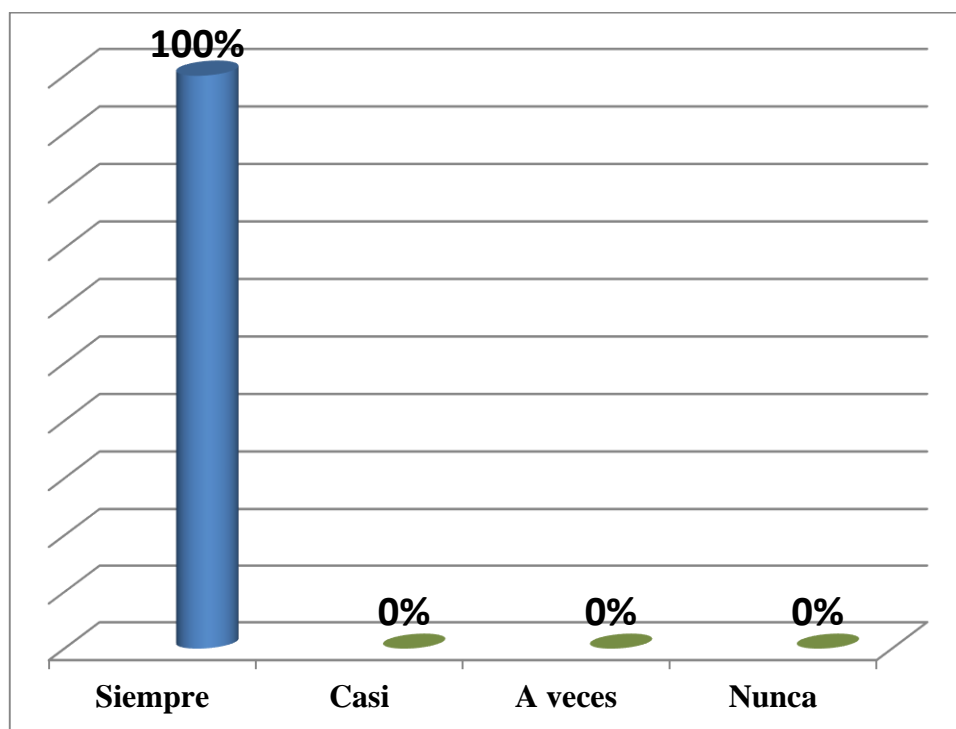


Figura 9: Es importante la selección del material cuando el estudiante va a jugar

Fuente: tabla 11

Según tabla 11 y figura 9 se observa que el 100% (3) docentes indican que siempre es importante la selección del material cuando el estudiante va a jugar.

Tabla 12. A los estudiantes les gusta participar en la realización de diferentes juegos.

Respuesta	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	3	0	0	0	3
Porcentaje	100%	0%	0%	0%	100%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

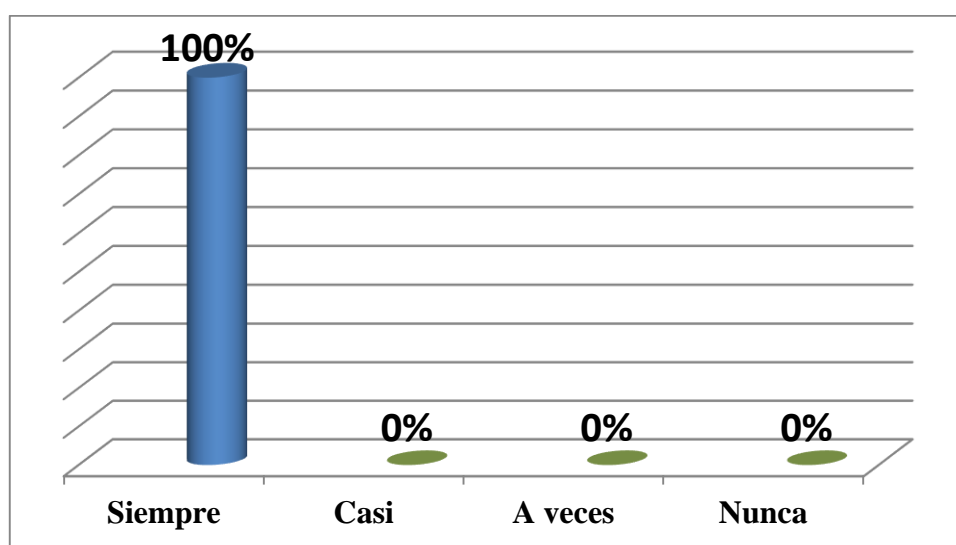


Figura 10: A los estudiantes les gusta participar en la realización de diferentes juegos

Fuente: tabla 12

Según tabla 12 y figura 10 se observa que el 100% (3) docentes indican que los estudiantes siempre les gusta participar en la realización de diferentes juegos.

Tabla 13. Resultados del cuestionario aplicado a los docentes

Item	Siempre		Casi Siempre		A Veces		Nunca	
	1	2	66.6%	1	33.4%	0	0%	0
2	2	66.6%	1	33.4%	0	0%	0	0%
3	2	66.6%	1	33.4%	0	0%	0	0%
4	2	66.6%	1	33.4%	0	0%	0	0%
5	3	100%	0	0%	0	0%	0	0%
6	2	66.6%	1	33.4%	0	0%	0	0%
7	2	66.6%	1	33,4%	0	0%	0	0%
8	2	66.6%	1	33.4%	0	0%	0	0%
9	3	100%	0	0%	0	0%	0	0%
10	3	100%	0	0%	0	0%	0	0%

Fuente: Cuestionario aplicado a docentes en Santa Elena, octubre 2017

Según tabla 13, se observa que de acuerdo al primer objetivo específico: Reconocer la importancia de los juegos lúdicos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% (2) siempre están de acuerdo en utilizar el juego lúdico como estrategia y el 33.4% (1) casi siempre reconoce la importancia de los juegos lúdicos

**ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA I.E.I. N°332 DE
SANTA ELENA AYACUCHO**

Tabla 14. Lloro su hijo cuando no puede realizar un determinado juego.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	3	12	17	32
Porcentaje	9%	38%	53%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

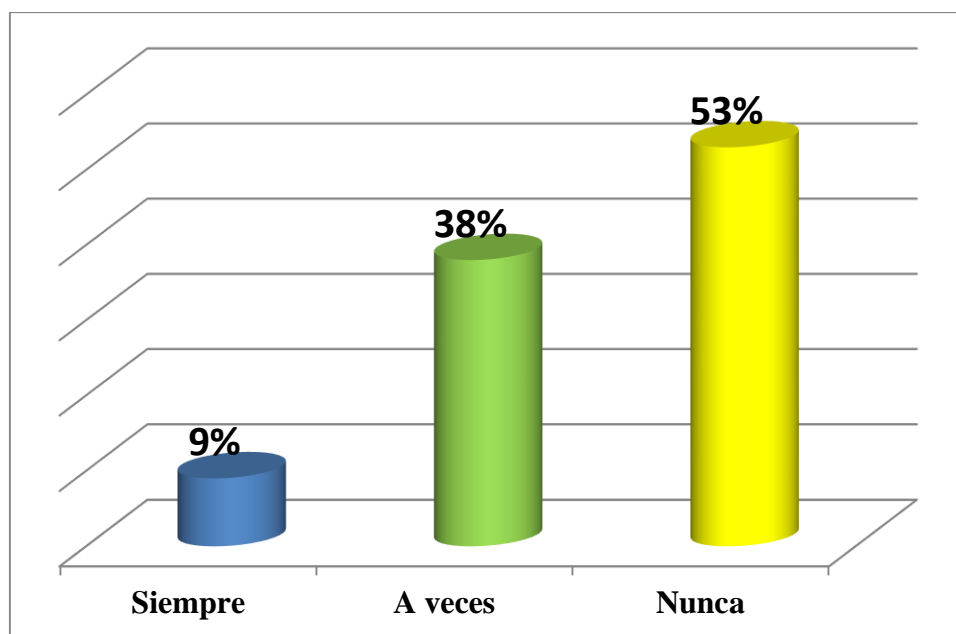


Figura 11: Lloro su hijo cuando no puede realizar un determinado juego

Fuente: Tabla 14

Según tabla 14 y figura 11 se observa que 35% (17) padres de familia indican que su hijo/a nunca llora cuando no puede realizar un determinado juego, 38% (12) dicen que a veces llora y 9% (3) siempre llora.

Tabla 15. Su hijo/a participa en las diferentes actividades que usted realiza.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	8	19	5	32
Porcentaje	25%	59%	16%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

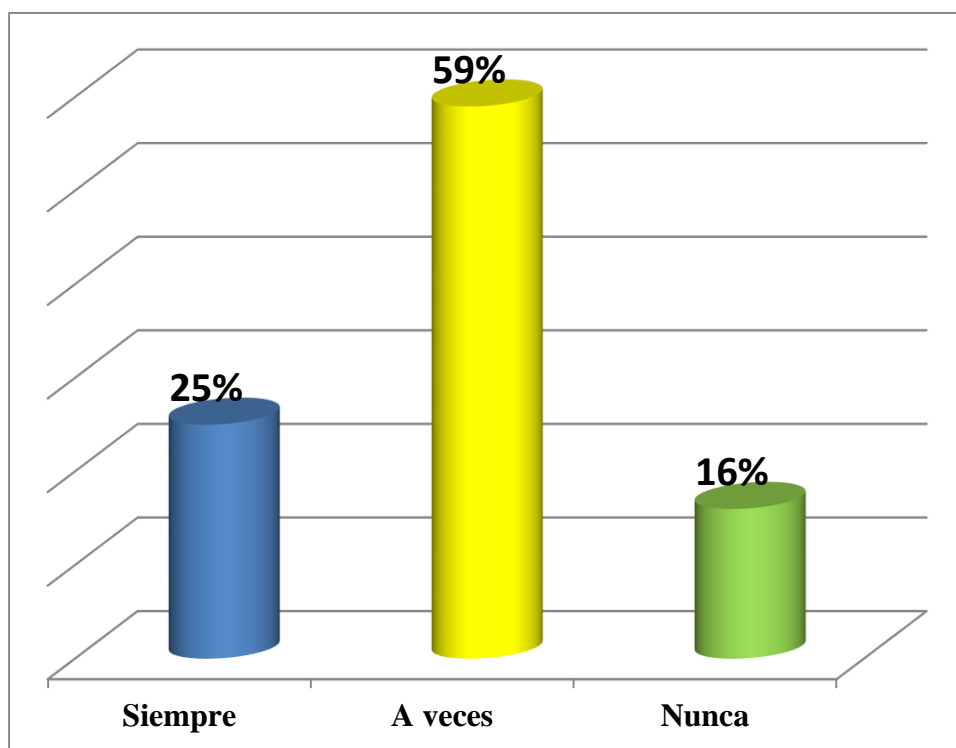


Figura 12: Su hijo/a participa en las diferentes actividades que usted realiza

Fuente: Tabla 15

Según tabla 15 y figura 12 se observa que 59% (19) padres de familia 8% (12) indican que a veces lloran, 25% (8) siempre lloran y 16% (5) y 9% nunca lloran.

Tabla 16. Está de acuerdo que se masifique los juegos lúdicos en las Instituciones Educativas.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	10	15	7	32
Porcentaje	31%	47%	22%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

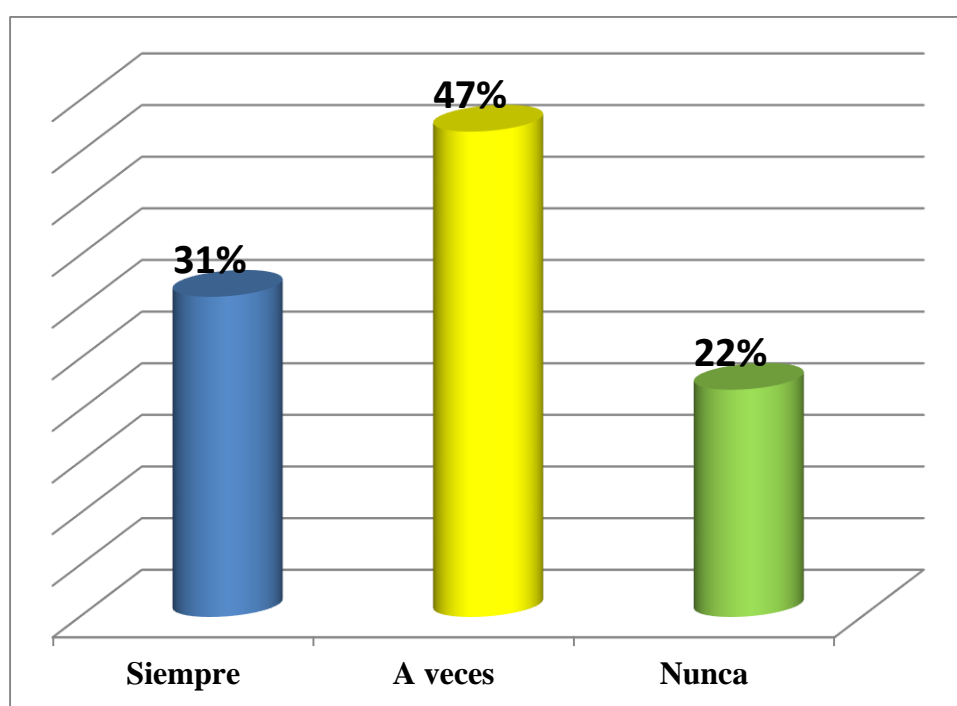


Figura 13: Está de acuerdo que se masifique los juegos lúdicos en las Instituciones Educativas

Fuente: Tabla 16

Según tabla 16 y figura 13 se observa que 47% (15) padres de familia a veces están de acuerdo que se masifique los juegos lúdicos en las instituciones educativas, 31% (10) siempre y 22% (7) nunca están de acuerdo.

Tabla 17. Usted ésta de acuerdo con los planes de los juegos lúdicos que se lleva a cabo en la institución.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	11	12	9	32
Porcentaje	34%	38%	28%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

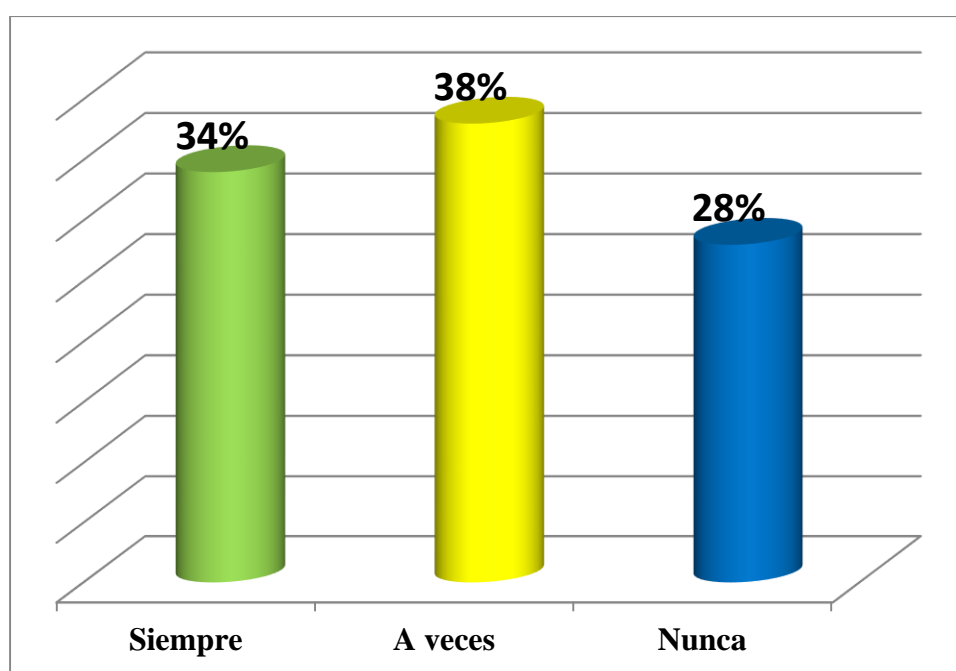


Figura 14: Usted ésta de acuerdo con los planes de los juegos lúdicos que se lleva a cabo en la institución

Fuente: Tabla 17

Según tabla 17 y figura 14 se observa que 38% (12) padres de familia a veces están de acuerdo de acuerdo con los planes de los juegos lúdicos que se llevan a cabo en las institución.

Tabla 18. Usted confía en los juegos lúdicos que se realizan en la institución educativa inicial.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	19	11	2	32
Porcentaje	60%	34%	6%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

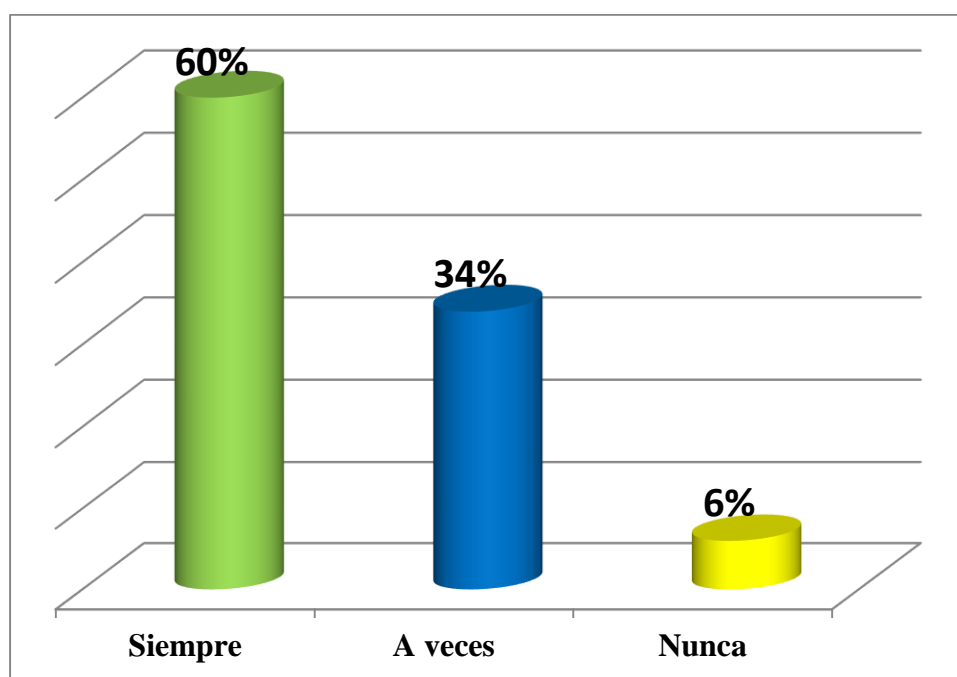


Figura 15: Usted confía en los juegos lúdicos que se realizan en la institución educativa inicial

Fuente: Tabla 18

Según tabla 18 y figura 15 se observa que 60% (19) padres de familia siempre confía en los juegos lúdicos que se realizan en la institución educativa inicial, 34% (11) a veces confía y 6% (2) nunca confía.

Tabla 19. Recibe información sobre la importancia de los juegos lúdicos.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	7	12	13	32
Porcentaje	22%	37%	41%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

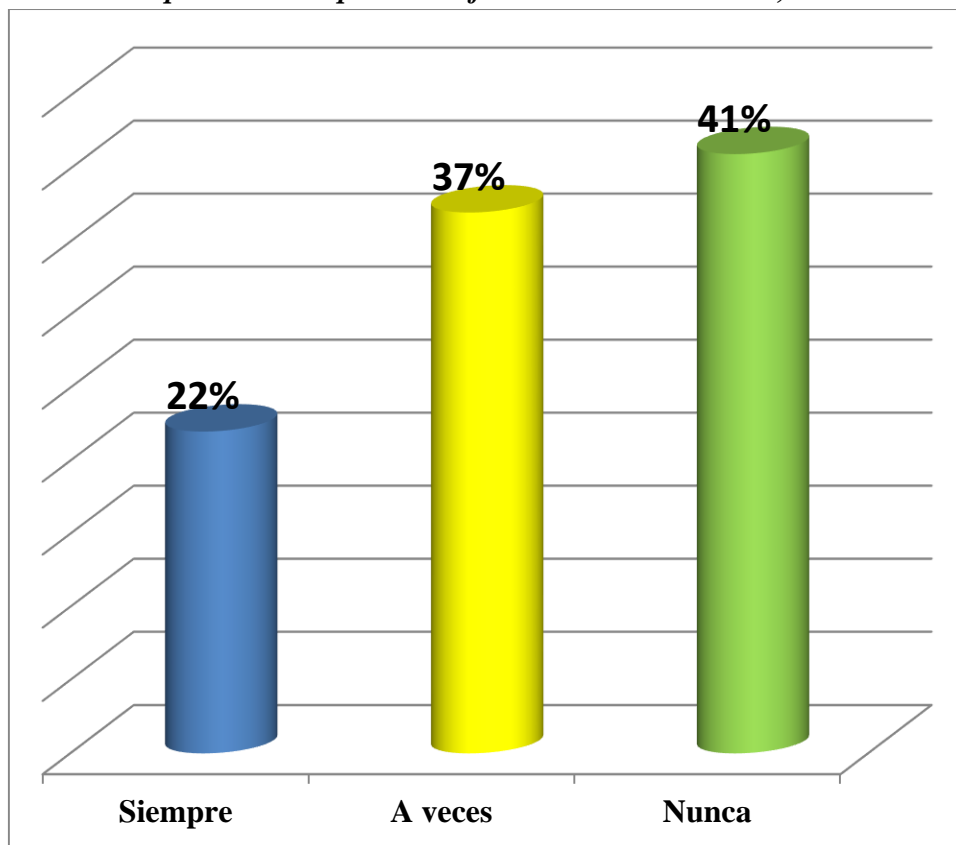


Figura 16: Recibe información sobre la importancia de los juegos lúdicos

Fuente: Tabla 19

Según tabla 19 y figura 16 se observa que 41% (13) padres de familia nunca Recibe información sobre la importancia de los juegos lúdicos, 37 (12) a veces la recibe y 22% (7) siempre la recibe.

Tabla 20. Su familia apoya a su hijo/a a la práctica de los juegos lúdicos.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	5	13	14	32
Porcentaje	16%	40%	44%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

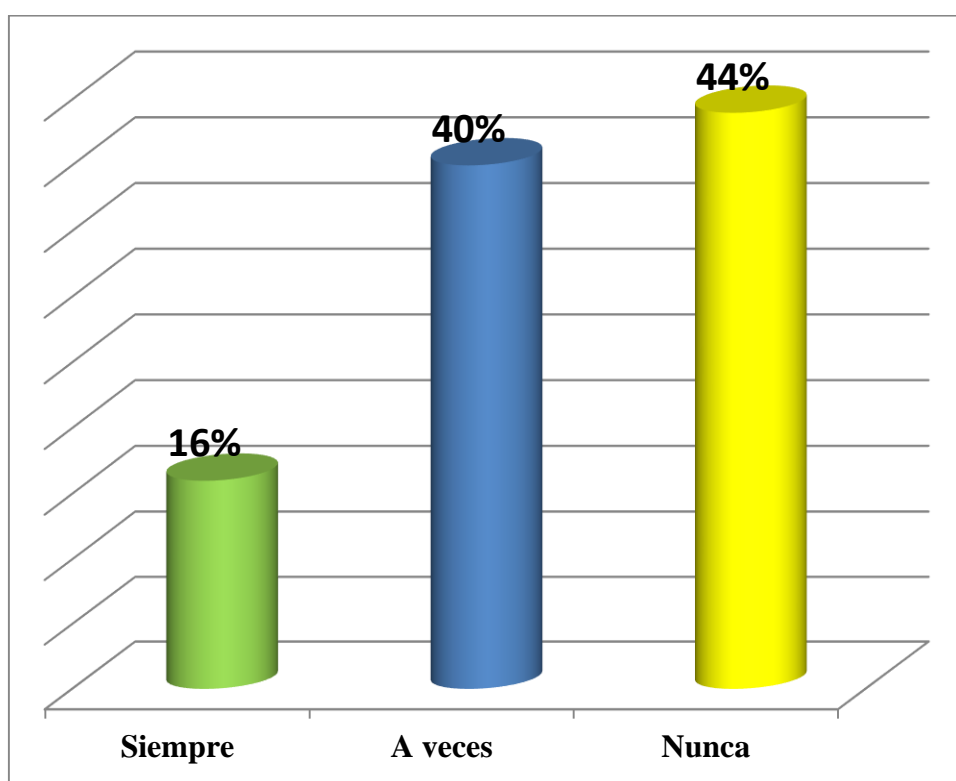


Figura 17: Su familia apoya a su hijo/a para la práctica de los juegos lúdicos

Fuente: Tabla 20

Según tabla 20 y figura 17 se observa que 41% (14) padres de familia nunca recibe de su familia para la práctica de los juegos lúdicos, 40% (13) a veces recibe apoyo y 16% (5) siempre la reciben.

Tabla 21. Su hijo/a tiene recelo de jugar con otros niños que no sean sus amigos.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	5	13	14	32
Porcentaje	16%	40%	43%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

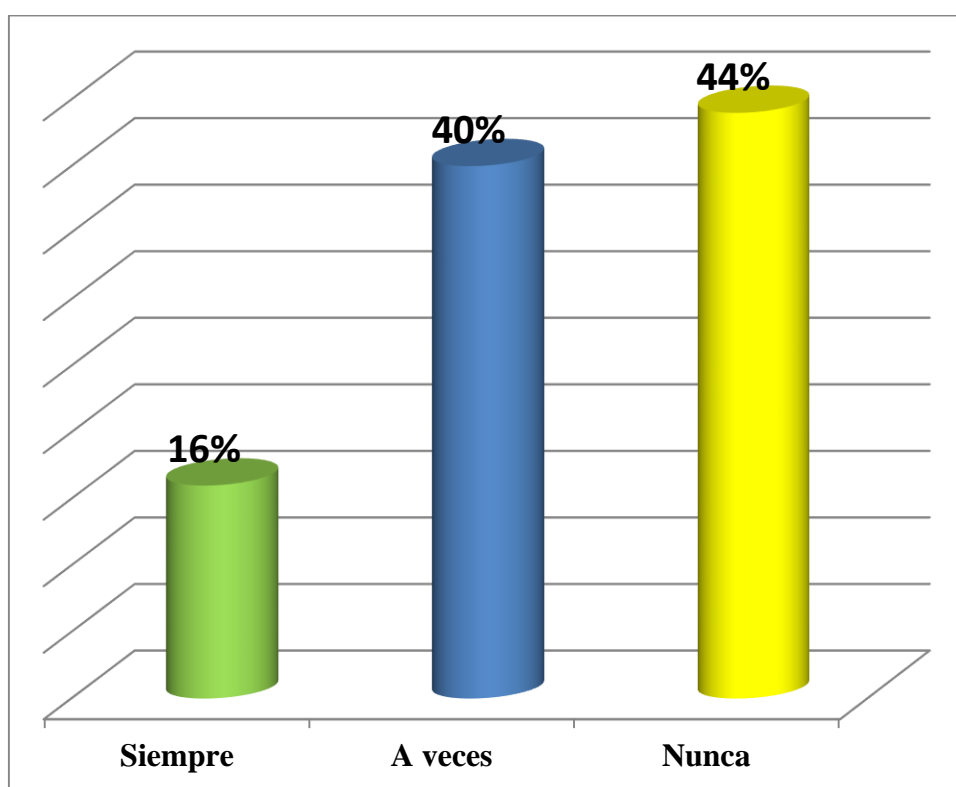


Figura 18: Su familia apoya a su hijo/a para la práctica de los juegos lúdicos

Fuente: Tabla 21

Según tabla 21 y figura 18 se observa que 41% (14) padres de familia observan que nunca su hijo/a tiene recelo de jugar con otros niños que no sean sus amigos 40% (13) a veces observa que sí y 16% (5) siempre observan que si tiene recelo.

Tabla 22. Usted juega con su hijo/a.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	5	13	14	32
Porcentaje	16%	40%	44%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

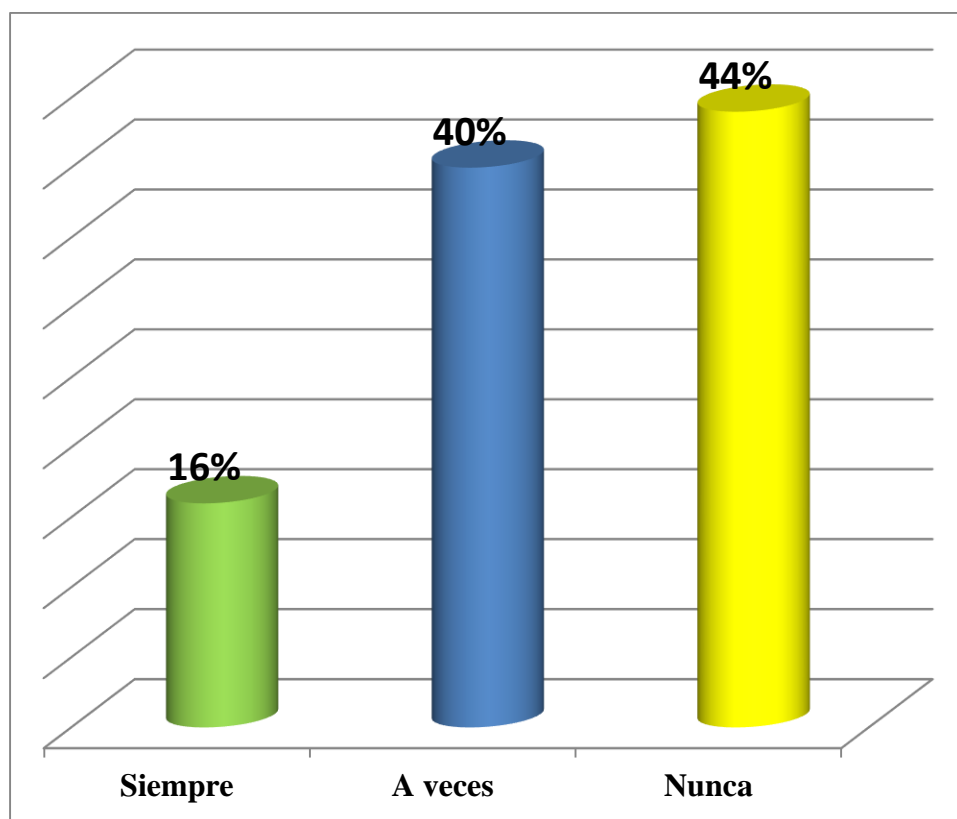


Figura 19: Su familia apoya a su hijo/a para la práctica de los juegos lúdicos

Fuente: Tabla 22

Según tabla 22 y figura 19 se observa que 44% (14) padres de familia juegan con su hijo/a, 40% (13) a veces si juegan y 16% (5) siempre juegan con su hijo/a.

Tabla 23. Usted cree que los juegos lúdicos incentivan a su hijo/a, a mejorar su entorno social familiar.

Respuesta	Siempre	A veces	Nunca	Total
Encuesta	20	9	3	32
Porcentaje	63%	28%	9%	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

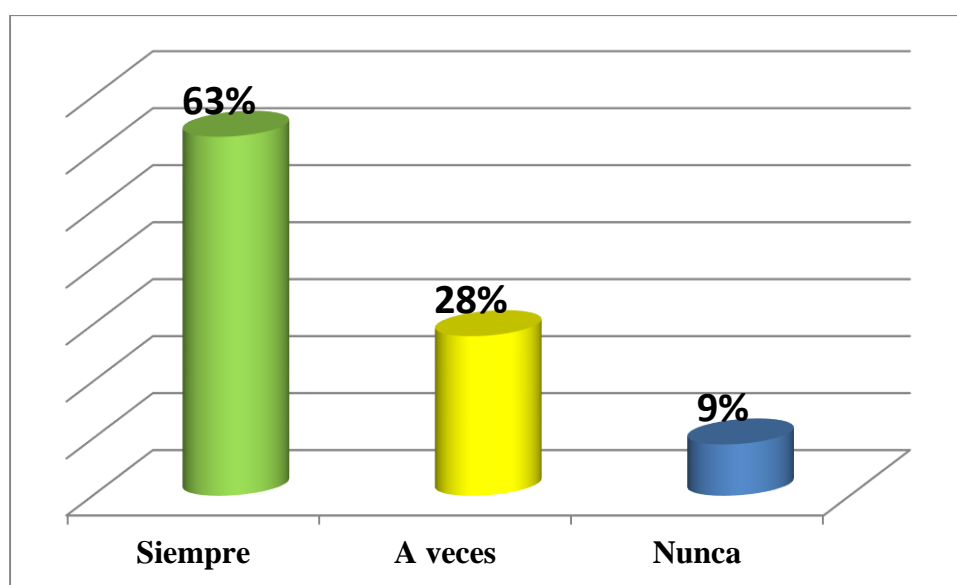


Figura 20: Usted cree que los juegos lúdicos incentivan a su hijo/a a mejorar su entorno social familiar

Fuente: Tabla 23

Según tabla 23 y figura 20 se observa que 63% (20) padres de familia siempre cree que los juegos lúdicos incentivan a su hijo/a, a mejorar su entorno social familiar, 28% (13) a veces si creen y 9% (3) nunca creen que ayuden.

Tabla 24. Resultado de la encuesta a los padres de familia

Item	Siempre		A Veces		Nunca	
1	3	9%	12	38%	17	53%
2	8	25%	19	59%	5	16%
3	10	31%	15	47%	7	22%
4	11	34%	12	38%	9	28%
5	19	60%	11	34%	2	6%
6	7	22%	12	37%	13	41%
7	5	16%	13	40%	14	44%
8	5	16%	13	40%	14	43%
9	5	16%	13	40%	14	44%
10	20	63%	9	28%	3	9%

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia en Santa Elena, octubre 2017

Según tabla 24 de la encuesta aplicada a los padres de familia de acuerdo al tercer objetivo específico: Averiguar si los padres de familia colaboran en alguna medida con los juegos lúdicos de su hijo/a, el mayor porcentaje 63% (20) siempre apoya, 59% (19) a veces apoya y 44% (14) nunca apoya.

4.2. Análisis de resultados

4.2.1 De acuerdo al primer objetivo específico: Reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018.

Análisis de resultados de las preguntas de la encuesta para los docentes se observó que de acuerdo al primer objetivo específico: Reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% (2) siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia y el 33.4% (1) casi siempre reconoce la importancia de los juegos.

Gastiaburú (2012) acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario.

“Habilidades tales como ser capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones; controlar el impulso y demorar la gratificación, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar; mostrar empatía y abrigar esperanzas” (Goleman, 2000, p.52).

Goleman (1996) afirma que la inteligencia emocional puede enseñarse a los niños, dándoles mejores posibilidades de utilizar el potencial intelectual que la genética les haya brindado.

Leyva (2011) realizó una investigación para optar el título profesional de Licenciada en Pedagogía Infantil sobre “*El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*”. Bogotá, Colombia. El objetivo es demostrar que la estrategia didáctica del juego se debe utilizar en el nivel Inicial. La metodología de esta investigación fue de tipo cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Se llegaron a las siguientes conclusiones: se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el

docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

Bravo (2013) realizó una investigación sobre *"Uso de juegos didácticos para desarrollar la inteligencia emocional de los niños de 4 años de la Institución Educativa "Sarita Ana de la ciudad de Trujillo en el año 2007"*. Trujillo, Perú. El objetivo de ésta investigación fue determinar de qué manera el uso de juegos didácticos influyen en el desarrollo inteligencia emocional de los niños de 4 años de la Institución Educativa "Santa Ana" de la ciudad de Trujillo. La metodología de este estudio se aplicó el diseño cuasi experimental, con una muestra de 80 niños, distribuidos en 2 grupos 40 cada uno, se tomó al aula verde como grupo control y el aula celeste como grupo experimental. El instrumento utilizado fue la guía de observación. Los resultados obtenidos del pre y post test la dimensión que tuvo mayor significancia en los niños como consecuencia de la aplicación de la propuesta, fue la dimensión de habilidades lingüísticas con un promedio de 2.6; asimismo la diferencia más alta se encuentra en el grupo experimental, expresándose los niños con mayor espontaneidad y desinhibición al participar en las actividades. Con los resultados obtenidos se concluyó que el uso de juegos didácticos mejoró significativamente el nivel de desarrollo de la expresión oral de los niños de 4 años de la Institución "Santa Ana", puesto que el grupo control superó significativamente los promedios del grupo control.

4.2.2 De acuerdo al segundo objetivo específico: Analizar si los padres de familia colaboran en alguna medida con el apoyo de los juegos de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018.

De la encuesta aplicada a los padres de familia de acuerdo al segundo objetivo específico:
Averiguar si los padres de familia colaboran en alguna medida con los juegos de su hijo/a, el mayor porcentaje 63% (20) siempre apoya, 59% (19) a veces apoya y 44% (14) nunca apoya.

Goleman (1996) la alfabetización emocional implica un aumento de autoridad que debe darse en las escuelas ya que las familias no existe o hay poca socialización.

V. CONCLUSIONES

Se llegaron a las siguientes conclusiones:

De acuerdo al primer objetivo específico: Reconocer la importancia de los juegos utilizados como estrategia en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, los docentes tuvieron una respuesta de 66.6% siempre están de acuerdo en utilizar el juego como estrategia.

De acuerdo al segundo objetivo específico: Analizar si los padres de familia colaboran en alguna medida con el apoyo de los juegos de los estudiantes en la institución educativa inicial N° 332 del distrito de Santa Elena Ayacucho, 2018, los padres de familia el mayor porcentaje 63% siempre apoya.

RECOMENDACIONES

Crear un entorno adecuado para la realización de juegos lúdicos, para los estudiantes
Proponer el juego y la integración de estrategias didácticas, que deben ser coherentes con la cultura de los sujetos y con las experiencias previstas para el desarrollo de la inteligencia emocional.

Sugerir a los directivos una capacitación para: docentes y padres de familia invitando a especialistas que atiendan a estudiantes con problemas de bajo desarrollo emocional.

Los docentes de la Institución Educativa N°332 de Santa Elena, deberán llevar una planificación para la utilización de las actividades lúdicas y educativas, con el propósito de ser aplicada en el aula, los juegos, mediante la utilización de estrategias metodológicas activas que permitan a los estudiantes, desarrollar a plenitud sus habilidades, destrezas socio afectivas, cognitivas y motrices que van a la par con las exigencias actuales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Águila J., y Córdova. (2009). *Influencia del juego en el rendimiento académico en el área de comunicación en los niños y niñas de 5 años, en la ciudad de Trujillo, Perú en la I.E.I Divino Salvador*. Recuperado de <https://www.yumpu.com/es/document/view/14457025/universidad-catolica-los-angeles-de-chimbote-/103>
- Aguilla., y Alvarado. (2000). *Investigación científica*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/292/29215963002.pdf>
- Arteaga, J. (s.f.). *El juego*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos/juegoafisica/juegoafisica.shtml>
- Bajo., y Beltrán. (1998). *El juego infantil*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=FB16zLLaYYIC&pg=PA91&lpg=PA91&dq=Bajo+y+Beltran+1998&source=bl&ots=A52HeKT8h2&sig=MK7Ek4602ky mNf8_5p_aZGgrcVA&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj7nryft_zaAhWKNd8KHWNI BdoQ6AEIUjAF#v=onepage&q=Bajo%20y%20Beltran%201998&f=false
- BarOn. (1997). *Modelo de evaluación de la Inteligencia emocional*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1471/147118178005.pdf>
- BarOn. (2007). *Prueba EQi*. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1471/147112816001.pdf>
- Boyatzis., Goleman., y Hay. (199). *Prueba ECI*. Recuperado de <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/99071/94661>

Bravo, J. (2013). *Estrategias didácticas que aplican las docentes en el proceso enseñanza- aprendizaje de las niñas y niños del primer año de educación básica de la escuela fiscal mixta cuarto centenario n°1 de la ciudad de Loja.*

Recuperado de

<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3810/1/BRAVO%20ESPINO%20JANINE%20FERNANDA.pdf>

Buytendijk. (1923). *Teoría de la relajación.* Recuperado de

<https://books.google.com.pe/books?id=GPeUI7hto14C&pg=PA282&lpg=PA282>

[&dq=bUYtendijk+1923&source=bl&ots=uthAdJ9HIj&sig=HOrraDpYRs0fsvJRwVjTKCk_fr4&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi37a-](https://books.google.com.pe/books?id=GPeUI7hto14C&pg=PA282&lpg=PA282&dq=bUYtendijk+1923&source=bl&ots=uthAdJ9HIj&sig=HOrraDpYRs0fsvJRwVjTKCk_fr4&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi37a-TtvzaAhUhhuAKHf81DiEQ6AEIKTAA#v=onepage&q=bUYtendijk%201923&f=false)

[TtvzaAhUhhuAKHf81DiEQ6AEIKTAA#v=onepage&q=bUYtendijk%201923&](https://books.google.com.pe/books?id=GPeUI7hto14C&pg=PA282&lpg=PA282&dq=bUYtendijk+1923&source=bl&ots=uthAdJ9HIj&sig=HOrraDpYRs0fsvJRwVjTKCk_fr4&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi37a-TtvzaAhUhhuAKHf81DiEQ6AEIKTAA#v=onepage&q=bUYtendijk%201923&f=false)

[f=false](https://books.google.com.pe/books?id=GPeUI7hto14C&pg=PA282&lpg=PA282&dq=bUYtendijk+1923&source=bl&ots=uthAdJ9HIj&sig=HOrraDpYRs0fsvJRwVjTKCk_fr4&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwi37a-TtvzaAhUhhuAKHf81DiEQ6AEIKTAA#v=onepage&q=bUYtendijk%201923&f=false)

Caillois, Rogers. (1958). *El juego.* Recuperado de

[https://medium.com/@efthalastamatiades/clasificaci%C3%B3n-de-los-juegos-](https://medium.com/@efthalastamatiades/clasificaci%C3%B3n-de-los-juegos-seg%C3%BAAn-roger-caillois-51dcabb1a49b)

[seg%C3%BAAn-roger-caillois-51dcabb1a49b](https://medium.com/@efthalastamatiades/clasificaci%C3%B3n-de-los-juegos-seg%C3%BAAn-roger-caillois-51dcabb1a49b)

Calcina Manuelo, M. G. (2015). *Inteligencia Emocional y Desempeño de Tutoría*

Escolar de los docentes en la Institución Educativa "La Merced de Colquamarca,

Chumbivilcas, Cusco 2013". Puno.

Castillo, C., y Paredes, C. (2009). *Influencia de los juegos psicomotores para mejorar el*

lenguaje oral de los niños y niñas de 5 años. Recuperado de

[http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa/medios-masivos-](http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa/medios-masivos-comunicacion-su-influencia-educacion)

[comunicacion-su-influencia-educacion](http://www.odiseo.com.mx/bitacora-educativa/medios-masivos-comunicacion-su-influencia-educacion)

- Cooper y Sawaf. (1998). *Estado de ánimo*. Recuperado de <http://publicaciones.urbe.edu/index.php/REDHECS/article/viewArticle/340/762>
- Fernández, A. E., & Jiménez Sánchez, M. P. (2011). *Psicología de la Emoción*. Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces.
- C. V.
- Gastiaburú, G. (2012). *Programa juego, coopero y aprendo*. Recuperado de content/uploads/2014/07/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa-Juego-coopero-y-aprendo-para-el-desarrollo-psicomotor-de-ni%C3%B1os-de-3-a%C3%B1os-de-una-IE-del-Callao.
- Garaigordobil, M. (1992). *El juego Motor*. Recuperado de <http://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/304>
- Goleman, Daniel. (2000). *Inteligencia emocional*. Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-inteligencia-emocional/9788472454637/705378>
- Gonzales. (2012). *Diseño de estrategias didácticas para las actividades musicales que faciliten el desarrollo de la motricidad de los niños y niñas del C.E.I. José Manuel Fuentes Acevedo*”, ubicado valle de la pascua, estado Guárico. Caracas. Recuperado de <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t37974.pdf>
- Gross. (1898). *Teoría del excedente energético*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books?id=KNpVDwAAQBAJ&pg=PA15&lpg=PA15&dq=Gross+1898&source=bl&ots=yamL1Xc2MT&sig=ypgsT_auKHLs4ehtqWlcnUn08Mo&hl=es-

419&sa=X&ved=0ahUKEwiayfassvzaAhVFhOAKHWh6AT0Q6AEIdzAM#v=onepage&q=Gross%201898&f=falseç

Hernández. (2006). *Metodología de la Investigación*. Recuperado de http://files.especializacion-tig.webnode.com/200000775-097910b6c0/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr.pdf

Huanca, E. (2012). *Niveles de Inteligencia Emocional de Docentes de una Institución Educativa del distrito de Ventanilla-Callao*. Lima.

León, A. (2007). Qué es la Educación. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 602.

León, A. (2007). *Qué es la Educación*. *Red de Revista Científica de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 600.

Leyva. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Recuperado de <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf>

Ludewing. (1998). *Muestra*. Recuperado de <http://www.smo.edu.mx/colegiados/apoyos/muestreo.pdf>

Marchesi, A., & Martín, A. (1998). *Calidad de la enseñanza en los tiempos de cambio*. Madrid: Alianza.

Martinez. (s. f.). *No agotamiento físico y psicológico*. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Ricardo_De_la_Vega/publication/44191543_Beneficios_y_posibles_riesgos_de_la_actividad_fisica_sobre_la_salud_psico-social/links/0c96051be2847a43a7000000/Beneficios-y-posibles-riesgos-de-la-actividad-fisica-sobre-la-salud-psico-social.pdf

<http://www.rafaelbisquerra.com/es/inteligencia-emocional/inteligencia-emocional-segun-salovey-mayer.html>

Mayer., y Salovey. (1997). *Principales modelos de la inteligencia emocional*. Recuperado de <http://www.rafaelbisquerra.com/es/inteligencia-emocional/inteligencia-emocional-segun-salovey-mayer.html>

Ortega. (1992). *El juego*. Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-el-juego-infantil-y-la-construccion-social-del-conocimiento/9788478980345/159868>

Salovey., y Caruso. (2002). *Evaluación de la inteligencia emocional*. Recuperado de <https://www.esan.edu.pe/publicaciones/2009/12/07/DocTrab16.pdf>

Santiago, J., y Valega, Y. (2010). *Jugando me ejercito*. Recuperado de <http://jugandomeejercito.blogspot.com/2010/04/tesis-parte-1.html>

Señoriño , O., & Bonino, S. (2013). Institución Educativa: Las definiciones de la indefinición. *OEI-Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)*, 5.

Spencer., y Herbert. (1855). *Teoría del excedente energético*. Recuperado de <https://2eicalero.wikispaces.com/file/view/Resumen+H.+Spencer.pdf>

Stanley., y Hall. (1904). *Inteligencia emocional*. Recuperado

de <https://www.google.com.pe/search?ei=T->

[POWvrKMOGFggfum6WYCA&q=Stanley+y+Hall+1904&oq=Stanley+y+Hall+1904&gs_l=psyab.3..33i22i29i30k1.5790.8040.0.8558.5.5.0.0.0.190.906.0j5.5.0...0...1c.1.64.p sy-ab..0.5.904...0i22i30k1.0.QXlkKsbez7o](https://www.google.com.pe/search?ei=T-POWvrKMOGFggfum6WYCA&q=Stanley+y+Hall+1904&oq=Stanley+y+Hall+1904&gs_l=psyab.3..33i22i29i30k1.5790.8040.0.8558.5.5.0.0.0.190.906.0j5.5.0...0...1c.1.64.p sy-ab..0.5.904...0i22i30k1.0.QXlkKsbez7o)

Tamayo., y Tamayo (1997). *Universo*. Recuperado de

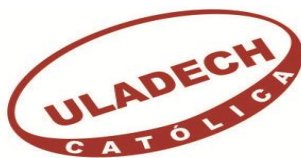
<http://tesisdeinvestig.blogspot.pe/2011/06/poblacion-y-muestra-tamayo-y-tamayo.html>

Moreno. (2012) criterio de inclusión y exclusión. Recuperado de

<http://novella.mhhe.com/sites/dl/fra/ooooo1251x/1016241/MANUAL DE INVESTIGACIÓN EPIDEMIOLOGÍA-VERSIÓN FINAL pdf>.

ANEXOS

Anexo 1



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

CUESTIONARIO PARA DOCENTES

Instructivo. Marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias con relación a los ítems propuestos.

Emplee los siguientes criterios:

Nº	Preguntas	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	En las actividades diarias los estudiantes suelen negarse a realizar la actividad propuesta por el docente				
2	En el proceso de adaptación los padres de familia obstaculizan su integración de los estudiantes				
3	Cuando los estudiantes juegan con recursos didácticos, existen otros que no lo hacen y se conforman con mirar jugar a otros				
4	Refuerza hábitos de orden y disciplina con los estudiantes cuando se realizan los juegos				
5	Mediante los juegos los estudiantes logran estimular y desarrollar la inteligencia emocional.				
6	Percibe en el aula estudiantes que no se integran cuando se realizan Juegos				
7	Promueve mediante los juegos estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes				
8	Aplica diversos juegos lúdicos para lograr la participación de todos los estudiantes				
9	Es importante la selección del material cuando el estudiante va a jugar.				
10	A los estudiantes les gusta participar en la realización de diferentes juegos				

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

Instructivo. Marque con un aspa (x) en el recuadro que corresponda a su respuesta y escriba en los espacios en blanco sus observaciones y sugerencias con relación a los ítems propuestos.

Emplee los siguientes criterios:

Nº	Preguntas	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	Llora su hijo/a cuando no puede realizar un determinado juego.				
2	Su hijo/a participa en las diferentes actividades que usted realiza				
3	Después de jugar su hijo/a recoge sus juguetes				
4	Si su hijo/a llega sucio a casa le llama la atención.				
5	Usted confía en los juegos que se realizan en la institución educativa inicial				
6	Su hijo/a se aferra a sus juguetes cuando se encuentra en su casa				
7	Le da los juguetes en su mano a su hijo/a				
8	Su hijo/a tiene recelo de jugar con otros niños que no sean sus amigos.				
9	Usted juega con su hijo/a				
10	Su Hijo/allora cuando no le da el juguete que quiere				

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2

“Año del Buen Servicio al Ciudadano”

Lima, Octubre 2017

CARTA N° 01- 2017-02 -D-EPE-ULADECH Católica

Señora: *Liliana Hinostroza Aucasime*

Directora

I.E.I. N°332

Presente

Asunto: Permiso para aplicación de encuestas

Tengo el agrado de dirigirme a usted expresándole nuestro cordial saludo y al mismo tiempo darle a conocer que nuestros estudiantes egresados de la carrera de Educación Inicial se encuentran realizando el curso de Titulación por Tesis, con la finalidad de optar el Título Profesional de Licenciado en Educación Inicial.

Los Bachilleres se encuentran ejecutando la siguiente línea de investigación: “EL JUEGO LÚDICO UTILIZADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONA” los resultados de la investigación realizada serán publicados en eventos científicos a nivel nacional, y en el congreso de investigación que realiza nuestra casa superior de estudios una vez al año.

BR. LILIANA HINOSTROZA AUCASIME

Es por ello que solicito a su despacho tenga a bien permitir el acceso a su institución para aplicar las encuestas de recogida de información a nuestra estudiante:

Agradeciendo su gentil aceptación que redundará en beneficio de la formación de educadores, me suscribo de usted, reiterándole las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente.


VICTORIA VALENZUELA A.
MAGISTER
INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA
UNIVERSITARIA

Anexo 3



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

Guía para la validación por juicio de expertos de cuestionario dirigido a describir.....

.....

Título de la Investigación:.....

Autora:

Centro de Estudios:

Parte 1: Instrucciones para el proceso de respuesta.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Claridad				
Adecuación				
Cantidad				
Calidad				

Modificaciones que haría a las instrucciones:

Parte 2 : Preguntas del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Orden lógico de presentación				
Claridad en la redacción				
Adecuación de las opciones de respuestas				
Cantidad de preguntas				
Adecuación a los destinatarios				
Eficacia para proporcionar los datos requeridos				

Modificaciones que haría a las preguntas:

Preguntas que agregaría:

Parte 3 : Valoración general del cuestionario.

(Marque con una 'X' su valoración)

	Excelente	Buena	Regular	Mala
Validez de contenido del cuestionario				

Percepción general del cuestionario

Observaciones y recomendaciones:

Gracias por su valioso aporte a nuestra investigación

Datos del Experto

Apellidos y Nombres:

Grado y Año de obtención:.....

Institución donde labora:.....

.....

Firma y sello