



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años
de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Revolledo Moran de Siancas, Amalia Banessa (ORCID: 0000-0002-8768-1974)

ASESORA:

Mg. Boy Barreto, Ana Maritza (ORCID: 0000-0002-0405-5952)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Niño y Adolescente

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria

A Dios, por cuidar de mí y de mis sueños, por acompañarme y guiarme en todos los momentos de mi vida.

A mis hijos: Daniel, Luana y Fado por ser mis grandes tesoros y motivación, estar siempre a mi lado, a mi esposo Wilson por el apoyo incondicional y a mis padres José y Clarita por apoyarme siempre y todos ellos impulsan cada uno de mis logros.

Banessa Revolledo Moràn

Agradecimiento

En primer lugar, agradezco a Dios mi eterno padre celestial, que desde arriba cuida de mí y de mi familia, por haberme ayudado, en cada uno de mis propósitos, por darme las herramientas necesarias, para cumplir con mis metas y objetivos.

A mi familia, por creer en mí, por su comprensión, por entender que todo lo que hago es por crecer como profesional, como persona y contribuir con mi comunidad y mi país.

A mi prestigiosa casa de estudios, por brindarme esta oportunidad, tan valiosa de crecer profesionalmente, en este camino de la superación personal y profesional.

Por último, a cada uno de mis maestros, por sus enseñanzas, por sus consejos, por compartir cada una de sus experiencias que han enriquecido mi vida, y me han dado herramientas para cumplir con la noble labor de educar a la niñez de mi país.

Banessa Revolledo Moràn

Índice de contenidos

	Pág.
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	9
II. MARCO TEÓRICO	16
III. METODOLOGÍA	26
3.1 Tipo y Diseño de investigación	26
3.2 Operacionalización de las variables	28
3.3 Población, muestra y muestreo	29
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
3.5 Procedimientos	34
3.6 Métodos de análisis de datos	36
3.7 Aspectos éticos	36
IV. RESULTADOS	38
V. DISCUSIÓN	59
VI. CONCLUSIONES	65
VII. RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS	68
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1	30
Tabla 2	32
Tabla 3	32
Tabla 4	38
Tabla 5	39
Tabla 6	40
Tabla 7	41
Tabla 8	42
Tabla 9	43
Tabla 10	43
Tabla 11	45
Tabla 12	46
Tabla 13	47
Tabla 14	48
Tabla 15	48
Tabla 16	49
Tabla 17	50
Tabla 18	51
Tabla 19	51
Tabla 20	52
Tabla 21	53
Tabla 22	54
Tabla 23	54
Tabla 24	55
Tabla 25	56
Tabla 26	57
Tabla 27	57
Tabla 28	98

Índice de figuras

Figura 1	38
Figura 2	39
Figura 3	40
Figura 4	41
Figura 5	42
Figura 6	43
Figura 7	44
Figura 8	45

Resumen

La investigación denominada “Juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa N° 001 Zarumilla, 2021”, se planteó el objetivo general: determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021. Trabajo de investigación con enfoque cuantitativo, tipo de investigación aplicada, transversal- correlacional y con diseño no experimental. Tuvo como población a 50 niños matriculados en el año lectivo 2021 y una muestra de 20 niños de 5 años. Usando la técnica de encuesta e instrumentos cuestionarios de 18 ítems de la variable juego didáctico y 44 ítems variable inteligencia emocional. En los resultados se pudo comprobar la hipótesis planteada, existirá relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021, rechazando la hipótesis nula. Concluyendo que existe una relación positiva moderada entre las variables juego didáctico y la inteligencia emocional, lo que significa que la implementación del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional promueve el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños.

Palabras clave: Juego didáctico, inteligencia emocional, afectiva emocional.

Abstract

The research called "Didactic game and emotional intelligence in 5-year-old children of the Educational Institution No. 001 Zarumilla, 2021", raised the general objective: to determine the relationship between the didactic game in its emotional affective dimension and the emotional intelligence in the children of 5 years of the Initial Educational Institution N°001 Zarumilla, 2021. Research work with quantitative approach, type of applied research, transversal-correlational and with non-experimental design. It had as a population 50 children enrolled in the 2021 school year and a sample of 20 5-year-old children. Using the survey technique and instruments questionnaires of 18 items of the variable didactic game and 44 items variable emotional intelligence. In the results it was possible to verify the hypothesis raised, there will be a relationship between the didactic game in its emotional affective dimension and emotional intelligence in 5-year-old children of the Initial Educational Institution N°001 Zarumilla, 2021, rejecting the null hypothesis. Concluding that there is a moderate positive relationship between the variables didactic play and emotional intelligence, which means that the implementation of didactic play in its emotional affective dimension promotes the development of children's emotional intelligence.

Keywords: Didactic game, emotional intelligence, emotional affective.

I. INTRODUCCIÓN

Unicef (2020), señala que la situación como consecuencia de la pandemia Covid-19, ha influenciado en la salud mental de niños y niñas, ocasionándoles dolor de estómago, dificultad para dormir, periodos de miedo y secuela de ira.

Valenzuela et al. (2021), para Unicef, señala que las medidas de protección por la situación de pandemia, han causado problemas en la forma de enseñar lo que ha afectado a muchos niños su proceso de aprendizaje. Esto como consecuencia de las dificultades de los niños para adaptarse a las nuevas formas en que se imparte el conocimiento, que los lleva a situaciones de estrés constante.

Rusca et al. (2020), en su investigación, con el propósito de valorar la situación de la salud mental al interior de las familias en el Perú, encontraron que de las 546 personas encuestadas, reportaron que los pequeños han sufrido cambios emocionales y conductuales en el contexto actual, siendo los más notables: irritabilidad, problemas para conciliar el sueño, sensibilidad, dificultades para concentrarse, oposicionismo, tartamudez, ansiedad de separación, aburrimiento, irritabilidad, inquietud, preocupaciones y sentimientos de soledad.

Este cúmulo de sentimientos y emociones mal manejados no solo por los pequeños sino también por los padres, requiere que se atiendan de manera urgente, puesto que la situación actual aunque ha mejorado mucho, no va a cambiar sino hasta el próximo año, cuando todos nos hayamos vacunado, y la pandemia se haya vuelto algo controlable como ahora lo son enfermedades como la tuberculosis, la gripe, etc., sin embargo intuimos que el regreso a las escuelas también será chocante para algunos alumnos que ya se acostumbraron a recibir las clases y asignaciones en el hogar, recibiendo ayuda constante de la familia. Lo que lleva a pensar que acciones podemos tomar para aprender y enseñar a los pequeños a manejar sus emociones.

Según Oliveros (2018) inteligencia emocional (IE), considera como la capacidad del individuo para procesar información sobre sus emociones y la de los que interactúan con él.

La importancia de la inteligencia emocional radica de acuerdo a Vasefi et al. (2018), en su influencia sobre el éxito del individuo, puesto que facilita las relaciones con los demás en la vida personal y laboral.

Por lo tanto, se puede conjeturar que la inteligencia emocional permite al individuo percibir sus sentimientos y expresarlos de forma asertiva, así como percibir los sentimientos de los demás.

Una de las particularidades de la inteligencia emocional es que esta puede ser gestionada por el individuo, es decir que la inteligencia emocional (IE) no es algo con lo que los individuos nacen, sino que surgen como consecuencia del esfuerzo que el individuo realiza para aprender a controlar sus emociones, pudiendo recibir ayuda de su familia, sus maestros y/o profesionales. Al respecto, Fragoso (2018, pág. 16), indica que la IE, es factible desarrollarse y que es menester de los maestros o investigadores fomentar en las escuelas programas que ayuden en el progreso de la IE en los alumnos, maestros e investigadores.

En la búsqueda de estrategias, herramientas o métodos, que ayuden a los pequeños a entender sus emociones y manejarlas, surge el juego como una de las propuestas más interesantes y adecuadas dado lo que dicen teóricos como Kraus (1990) (citado por MCLean et al., 2017), que al respecto señala que el juego es una catarsis, que sirve al niño para liberar sus emociones internas, al liberar energía que le permite recuperar el equilibrio.

En ese sentido la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021, tiene una manera de enseñanza a niños menores de 5 años de educación inicial, que debido a la situación actual de pandemia presentan problemas de aprendizaje, como consecuencia de los cambios surgidos en el proceso de enseñanza (clases frías y aburridas), lo que se ha tornado en una situación estresante para los pequeños, que muchas veces no quieren escuchar clases, resistiéndose a levantarse de la cama, a encender sus dispositivos electrónicos, haciendo que los padres los regañen, generando tensión en la familia. Así mismo, la situación de encierro ha provocado en algunos niños ansiedad, irritabilidad, etc. situaciones que son difíciles de manejar aun para los padres y que por deducción no sería falta de objetividad decir más difíciles de manejar para los pequeños. Lo que ha llevado al

personal de la institución a buscar herramientas metodológicas que los ayuden a resolver esta situación, de manera que el alumno, tenga la motivación necesaria para escuchar la clase y este desosó de participar de las actividades efectuada en clase. En ese orden de ideas se propone al juego como una de las soluciones terapéuticas, que ayuden a los maestros y maestras a acercarse al menor; estrechando los vínculos entre guía y pupilo, además de servir como herramienta para prestar atención a aquellas deficiencias que presenta el pequeño, en el ámbito académico, social y emocional, con la finalidad de ayudarlo a desarrollar su inteligencia emocional, logrando que se integre no solo a la clase sino a la sociedad en la realidad actual.

Por ende, la siguiente investigación planteó el problema general

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021?

De este cuestionamiento se desprenden los problemas específicos siguientes:

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021?

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021?

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021?

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021?

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021?

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021?

¿Cuál es la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021?

Para dar respuesta a las preguntas se plantea como objetivo general:

Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Se plantean los siguientes objetivos específicos:

Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021

Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

En razón de lo anterior la presente investigación considera una justificación práctica porque permite a los profesionales del ámbito educativo, establecer criterios, mediante el uso de la herramienta metodología, “juego didáctico”, para solucionar los problemas sociales, emocionales, afectivos que dificultan el aprendizaje y el desarrollo de la IE del pequeño; que se dan en el ámbito de la educación inicial. Específicamente en los niños de cinco años de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021. De manera que al determinar si el juego didáctico mejora el desarrollo de la IE, se proveerá una herramienta específica en los problemas de falta de motivación, desconcentración, etc., que impiden el desarrollo social, cognitivo, emocional, etc., del pequeño.

También se considera una justificación teórica, porque apoya estudios anteriores sobre el mismo tema, ayudando a entender la importancia de incorporar herramientas metodológicas que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje, permitiendo el desarrollo integral del pequeño, por lo cual ha sido necesario un a revisión exhaustiva de fuentes bibliográficas, contrastadas para determinar su objetividad y veracidad. Se considera una justificación social puesto que, la presente investigación repercutirá en la vida de los estudiantes de cinco años de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021 puesto que a través del juego el maestro irá enseñando al pequeño, palabras nuevas, frases nuevas, a entender sus emociones, a diferenciarse de los demás, etc. y en caso de encontrar problemas más serios se recomendará a la familia visitar a un profesional capacitado para ayudar al pequeño en el proceso de recuperación, asegurando que el pequeño

tenga un desarrollado adecuado que le permita seguir las etapas del desarrollo humano y alcance el éxito en cada una de estas etapas.

Se justifica metodológicamente puesto que en cada uno de los pasos que se realizan durante la investigación, se hace uso del método científico, para determinar el propósito de la investigación, el tipo, el enfoque y así como el diseño de la misma, en ese orden lógico el investigador tiene la intención de encontrar si hay relación positiva o negativa entre las variables estudiadas además del nivel de significancia, por lo que será necesario un análisis estadístico exhaustivo que permita comprobar o refutar si el juego didáctico tiene una relación significativa con el desarrollo de la IE . Ésta investigación propone al JD como una herramienta que facilite a los pequeños a desarrollar su inteligencia emocional, debido a la flexibilidad de este para adaptarse a las necesidades de los alumnos consiguiendo con ello que se resuelven problemas de ansiedad, el miedo, la irritabilidad, la denotación, etc. sin embargo, la presente investigación busca además encontrar la correlación que puede existir entre estas variables, así como el nivel de influencia; recopilando información, para procesarla, analizarla a través del uso de las herramientas estadísticas respectivas (prueba Chi cuadrada, T de Student, etc.), cuyos resultados servirán para aceptar o rechazar las hipótesis planteadas:

Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

En razón se diseñaron las siguientes hipótesis específicas:

Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Lo que planteó nuevas corrientes de información en busca de ser más específicos respecto a que herramientas o que tipos de juegos didácticos en su dimensión emocional, son los más adecuados para conseguir el desarrollo de la IE. Ésta investigación podrá ser utilizada como una fuente de información confiable dado que en su realización se siguen los parámetros que indican el método científico, haciendo posible que los investigadores puedan realizar investigaciones respecto al mismo tema, siguiendo la misma ruta metodológica con un mismo o mayor alcance, lo que permitiría contrastar investigaciones y poder plantear nuevas hipótesis al respecto.

II. MARCO TEÓRICO

Revisando información para usar como antecedentes a nivel Internacional de artículos científicos, entre los cuales podemos citar a Tamayo & Restrepo (2017), tiene como objetivo comprender los sentidos y las practicas que sobre el juego. La metodología empleada por el investigador fue un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo e interpretativo, la unidad de trabajo fue la Institución Educativa de la Fundación Funpaz: que se constituyo de 8 profesionales entre directivos, psicologos y colaboradores, donde se evaluó a 120 niños y niñas que integraron a la institución por presentar problemas de comportamientos y conductas disruptivas. La técnica empleada fue la observación, los instrumentos que se utilizaron fueron la entrevista abierta y el cuaderno de apuntes, los resultados indican que el juego es una herramienta terapéutica los expertos de Funpaz utilizan de manera efectiva para intervenir niños con problemas de comportamiento, en razón de los cual se recomienda al juego en el proceso terapéutico implementado por el profesional; concluyendo que el juego tiene una función terapéutica y pedagógica.

Segùn Gómez (2017), cuyo objetivo fue identificar los elementos que van más allá de lo pura mente académico y de la manera de trasmisión de conocimientos, su metodología empleada es la revisión bibliográfica, la unidad de estudio fue las fuentes bibliográficas de especialistas en el asunto. Los resultados indican que el individuo se encuentra influenciado por elementos externos como la nutrición y la salud, así como de factores internos que son intrínsecos al individuo, los cuales precisan ser estimulados de forma adecuada como es las emociones, estableciendo además que los docentes, así como los encargados del niño (cuidadores), deben prepararse para ayudarlo en el proceso de manejar sus emociones, en este sentido se debe cuidar el vínculo afectivo que se forja dado su importancia en la formación de la confianza y estabilidad del pequeño. Concluyendo que cuando se alcanza una igualdad entre la inteligencia emocional y la inteligencia racional incrementan las probabilidades de ser exitoso, el manejo de las emociones facilita al menor mejorar su aprendizaje y lo protege contra los comportamientos de riesgo, mejorando además el sistema inmune del alumno disminuyendo las probabilidades de enfermarse. Por ello es preciso que se implementen estrategias educativas innovadoras que permitan acercarse al niño, por lo cual es importante considerar cualquier influjo que pueda tener una influencia positiva el niño.

Segùn Benitez et al., (2018), en su investigación su objetivo fue elaborar actividades para desarrollar la IE de los alumnos, la metodología fue de análisis histórico, empleando el método de inducción deducción, transitó de lo abstracto a lo concreto, la técnica es la observación el instrumento fue el análisis documental, la entrevista realizada a los profesores y a alumnos, los resultados fueron que los profesores no saben cómo enfrentar los problemas emocionales de los alumnos, de modo que en las escuelas no se brinda orientación que guie el progreso de la inteligencia emocional de los estudiantes, tiene como finalidad de conseguir buenos resultados académicos y formativos. Concluyendo que los alumnos presentan insuficiencia en inteligencia emocional, por lo que es necesario realizar actividades que propicien su desarrollo, mediante las actividades que el maestro diseñe, por lo que deberían ser consultadas con especialistas.

Del mismo modo Guzmán (2018), en el artículo científico su investigación, el objetivo fue propiciar el desarrollo de habilidades sociales en el Centro Infantil Cumbayá Valley en Ecuador, la metodología empleada es un enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo, de corte transversal, la población es de 24 niños del centro educativo, la técnica empleada es la observación, el instrumento es la ficha de observación, los resultados fueron las actividades lúdica ayudan a mejorar la inteligencia emocional, que las habilidades sociales que deben desarrollar los menores, son el autoconocimiento, la empatía, la motivación, y el autocontrol, los cuales lo preparan para convivir en sociedad, debido a que se conoce el mismo, esto lo levava al menor a forjar relaciones sanas con sus pares, en consecuencia sentir respeto y empatía por sus compañeros, además de motivarlo a aprender, lo que aumenta la probabilidad de mejoras notas.

Asì mismo García, López, & Eslava (2018), en su estudio cuyo objetivo fue conocer los diferentes elementos de la IE, asimilarlos y comprender estrategias y actividades que puedan servir de apoyo para solucionar algún tipo de conflicto. La metodología es de tipo aplicada, nivel explicativo, diseño pre experimental, la población fueron 24 alumnos y el instrumento fue una lista de control y el registro anecdótico. Los resultados fueron que la inclusión del futbol como herramienta despertó el interés del profesorado y alumnos, y las estrategias aprendidas sirvieron para solucionar dificultades de manera educada,

comunicación activa y respetar decisiones, la empatía es el principal elemento de la IE, permitió una mejora significativa en las relaciones interpersonales concluyendo que el fútbol es una herramienta de mejora y sus resultados fueron agradables, produciéndose provecho colaterales en dificultades académicas.

Así mismo se revisó los antecedentes a nivel nacional de artículos científicos, entre los cuales podemos citar a Chavez et al. (2021) tiene con objetivo evaluar la influencia de una estrategia didáctica basada en el juego, con un tipo de investigación aplicada, diseño cuasi experimental, población 50 niños, la muestra estaba compuesta por el total de las dos aulas de 3 y 4 años y se utilizó un Test de Desarrollo Motor Grueso (TGDM) elaborado por Ulrich (2000), también se utilizó la Prueba T de Student de manera equivalente de las medidas encontradas en el Pre Test y Post Test y en conclusión han logrado un valor $p < 0.05$ y probar resultado del post test mejora significativamente.

Castro et al. (2021), su investigación tiene como objetivo examinar la relación de las dificultades de regulación emocional y en la personalidad con la satisfacción vital, la metodología que utilizada por el investigador fue, de tipo aplicada, de alcance correlacional de corte trasversal, la población en estudio la constituyeron 250 estudiantes universitarios. Los instrumentos utilizados fueron Escala de Dificultades de Regulación Emocional de Gratz y Roemer (2004), adaptado por Hervás y Jódar (2008), el inventario de los Cinco Grandes de John & Srivastava, (1999), la escala de satisfacción con la vida de Vida desarrollado por Diener et al. (1985). La población estuvo constituida por 4 hombres y 176 mujeres de la institución Arturo Prat de Chile. Los resultados establecen el objetivo existe enlace significativo entre las dificultades de la regulación emocional con la variable personalidad, así como con la variable satisfacción vital en los alumnos que participaron en la investigación. Concluyendo que existe relación entre las variables regulación emocional, personalidad y satisfacción vital, sin embargo, solo algunas la predicen. Además, el estudio señala la importancia de la responsabilidad y el neuroticismo, en razón de los cual es importante tener en cuenta las emociones, para que el estudiante pueda estar bien durante el proceso normativo.

Ricce & Ricce (2021), su estudio tiene como objetivo analizar los JD en el aprendizaje de matemática. Se aplicó una metodología con un enfoque cualitativo

de estudio documental medio, apoyado en una revisión sistemática de trabajos. Los resultados obtenidos de los JD mejoran el aprendizaje de matemática en los niños de primaria, sean estos digitales, no digitales; las líneas a metodologías de gamificación llevan a estrategias de enseñanza, adecuar a las necesidades del niño actual de primaria. Se concluyó que a revisión sistemática realizada permitió notar que, el uso de los juegos en el desarrollo de educación y formación, representan una gran importancia en la sociedad académica y científica.

Montenegro (2020), cuyo objetivo fue determinar el papel protector de la IE ante la ansiedad, depresión, estrés académico. La investigación es de alcance descriptivo, de corte trasversal, la población fue constituida por 332 estudiantes de la Universidad Señor de Sipán, los instrumentos empleados fueron: el Inventario de Ansiedad ante Exámenes-Estado (TAI-Estado), el Ítem Único de Burnout (IUB, Rohland, Kruse, & Rohrer, 2004), Los resultados mostraron que el 24.1% del alumno tienen una IE y ansiedad media, solo el 13 % de los alumnos presenta inteligencia emocional alta y ansiedad baja. Mientras que un 14.2% del alumnado presenta inteligencia emocional y depresión media. Concluyendo que mientras más alto es el índice de inteligencia emocional más bajo es el nivel de depresión, y ansiedad. Así mismo el estudio encontró que las mujeres (17.5) % tienen un nivel más alto que los hombres (9 %) de inteligencia emocional.

Palomino & Almenara (2019), en su estudio cuyo objetivo fue comparar los niveles de (IE) de estudiantes según el nivel de logro esperado de competencias. La metodología fue de descriptivo de corte trasversal y no longitudinal., la población fueron 313 estudiantes y el instrumento fue un cuestionario sociodemográfico. Los resultados muestran que el nivel de logro de competencias agrupa a los estudiantes: "logro inicial" (participantes de los primeros tres semestres académicos, 45.7% del total) y "logro superior" (cuarto a décimo semestre). En los hombres no se encontró diferencias de IE entre grupos (logro inicial y logro superior). En las mujeres de logro inicial puntuaron más alto que las mujeres de logro superior en: evaluación emocional de los demás, uso de emociones y en el puntaje total de IE. Se concluyó que surge la necesidad de agregar la capacidad de IE dentro del estándar educativo.

Para el estudio fueron necesario analizar las distintas teorías que relacionan el juego con la inteligencia emocional, encontrándose efectivamente algunos teóricos señalan al juego como una herramienta adecuada para ayudar al niño a desarrollar su inteligencia emocional.

En la relación a la teoría de la autoexpresión de Mason & Michel (1945), el juego resulta de la necesidad del individuo de expresarse, así mismo los autores indican que al juego está influenciado por factores anatómicos y psicológicos, las pasiones o deseos, participación en el grupo, el reconocimiento. Esto se asemeja a lo señalado por Domínguez (citado por Mendieta et al., 2018), quienes indican que el juego es uno de los primeros lenguajes del hombre, dado que durante el desarrollo del juego el individuo expresa sus inquietudes, lo que siente, sus deseos, sus impulsos. Es decir que el juego surge de un impulso natural, espontaneo de los sentimiento, profundos del niño, por la necesidad que tiene de comunicarse con el mundo que lo rodea, de modo que es durante el juego que el niño va aprehendiendo la realidad de su entorno, relacionándose con otros niños, así como con los adultos, no es que no lo haga en la realidad, sino que durante las situaciones de juego cuando que puede gastar la energía natural que posee, para moverse con libertad, de competir con su pares y con los adultos en condiciones de igualdad, dejándose llevar por las emociones que el juego, la competencia que se dan cuando se realiza lo embarguen y vaya aprendiendo a controlarlas, porque el juego le permite expresar todas las emociones que va experimentando, mientras estas no interfieran con el desarrollo del mismo, dado que cualquier signo de hostilidad, o rompimiento de las reglas, automáticamente detiene el juego, y los niños no quieren que el juego termine por un exabrupto sino cuando haya un ganador o las reglas así lo determinen. cabe señalar que para Mason & Mitchell el juego propicia un entorno de competencia (aunque no lo mencionan explícitamente), donde el niño pone a prueba sus habilidades físicas, y sus emociones, dado que tratará de ganar el juego para experimentar la emoción del triunfo; sin embargo no importa cuántas veces pierda el juego el pequeño lo seguirá intentando, porque el juego aunque permita la competencia no pierde su propósito trascendental que es divertirse ya que al niño lo que más le gusta de jugar es la sensación de placer que experimenta durante su desarrollo y no solo el hecho de ganar. En ese sentido el juego es una forma de preparar al pequeño para enfrentar los fracasos y momentos de triunfo de

la vida, y saber que no siempre se va a ganar, que lo importante es la experiencia adquirida durante la competencia y que la vida siempre va dar una oportunidad para ganar.

Otra teoría respecto al juego como una herramienta que permite el desarrollo y control de las emociones es la teoría de la catarsis de Krauss (citado por MCLean et al., 2017) quien refiere que el juego funciona como una válvula de escape para que el individuo libere sus emociones reprimidas, dado que el juego permite al individuo expresar sus emociones, sin ser cuestionado o recibir críticas, así como experimentar control sobre lo que se siente, de manera que la persona mientras juega es capaz de descubrir quién es, lo que siente y percibir quienes son los demás y lo que sienten.

Es decir que, para Krauss, el juego permite al niño desarrollar en la realidad lo que se encuentra en su mundo interior, lo que sus deseos, y fantasías alberga, de modo que el juego funciona como un catalizador del conjunto de emociones y deseos internos del pequeño, permitiéndole realizar acciones que de otra manera no podría. De manera que el juego puede utilizarse como herramienta de observación de ciertas conductas del niño, como indicadores de su estado de bienestar físico y psicológico.

Por otra parte, la teoría de Winnicott (citado por Fernández, 2013 & Bereiro, 2017), respecto al juego señala que es en sí mismo una terapia, es el objeto transicional de lo que el pequeño ve en el exterior, que no puede controlar y que le causa zozobra, de manera que el juego (es el objeto), que conoce, que controla, lo que le genera tranquilidad. Es decir que el juego es el lazo que une la realidad con la fantasía, que permite al niño imaginar, sentir, hasta hacerlo real. (p. 7) Para Winnicott, el juego es medio, es un propósito, una vida, para que el niño pueda darse cuenta de quién es, de que exista independientemente en su contexto, de manera que el estudiante lo utiliza para experimentar situaciones, sentimientos, en sus fantasías, que posteriormente se pueden hacer realidad. En palabras simples el juego es el medio con que el niño confronta que existe una realidad, siendo el juego una barrera que impide que esto sea una experiencia traumática.

Esta condición del juego lo hace una herramienta útil, para que, a través de su empleo, se pueda enseñar al niño como sentir adecuadamente, como controlar las emociones que lo embargan, de manera sencilla, paulatina, dándole su espacio y tiempo, sin manipularlo ni controlarlo, sino que sea el quien poco a poco pueda ir experimentando control sobre las diferentes situaciones y emociones.

Es importante desatacar lo que señala Melanie Klein, que al respecto indica que, a través de las actividades lúdicas, el individuo puede expresar sentimientos que lo angustian, de manera que para ella el juego es un espacio creativo, donde el pequeño proyecta su mundo exterior (Ungar, 2017, págs. 9-10).

Para el estudio se consideró diversas fuentes bibliográficas, por lo general revistas científicas indexadas, las cuales fueron contrastadas, de tal modo que se pudiera conocer más profundamente las variables de la investigación. Donde se destaca importante información.

Para empezar la variable el juego didáctico (JD) dadas sus características surge como una de las herramientas capaz de reforzar, así como facilitar la adquisición de nuevos conocimientos de manera poco traumática permitiendo al niño ajustarse a nuevas realidades que propone el conocimiento. Al respecto Montero (2017), señala que los cuadernos y libros tienden a causar aburrimiento en los niños, mientras que el juego didáctico permite hacer las clases más activas, que logran motivar a los pequeños (págs. 76-78).

Según López & García, (2020), indica que el juego no se trata solo de una actividad para el disfrute o un pasatiempo, sino se trata de una actividad que tiene un papel muy fundamental en el progreso de las personas, dado que, mediante él, el pequeño descubre y explora el mundo, facilitando su capacidad para relacionarse con las demás de manera saludable. Aunque el juego haya sido concebido en el plano educativo como un dinamizador del aprendizaje, muchos aun no le han conferido ese valor, sin embargo, hay evidencia suficiente que señala que el juego es un instrumento que facilita el desarrollo de la concentración, la motivación, el esfuerzo, la competencia, la colaboración, etc.

De acuerdo a Castrillón (2017), utilizar el juego como herramienta metodológica, tiene repercusiones en la conducta del estudiante motivándole a colaborar con su aprendizaje.

El presente estudio se enfoca en el JD en su dimensión afectiva emocional. En ese sentido el juego, es una actividad que genera placer, que produce satisfacción y motivación, de manera que puede ser utilizado para ayudar al niño a controlar su ansiedad, el miedo, las frustraciones, etc., producidas por la vida cotidiana (la escuela, la relación con los amigos, los padres, etc.) (Kadoora, 2018, Rodríguez, 2017, págs. 1-2).

De acuerdo a Jiménez (2018), la inteligencia emocional (IE) es el conocimiento de las emociones de uno mismo, de modo que puede entenderse como la capacidad que tiene un individuo para reconocer sus sentimientos cuando estos se manifiestan. Se trata de una introspección psicológica efectiva para entenderse uno mismo. Esta visión es tan profunda que permite al individuo reconocer los sentimientos reales que debe tomar en cuenta para su bienestar (pág. 2).

Según Goleman (2018, pág. 26), indica que la inteligencia emocional (IE) son un conjunto de características tales como la capacidad de motivarse a uno mismo, de mantenernos firmes en nuestros propósitos aun cuando las situaciones sean frustrantes, de controlar los actos impulsivos, de diferir las gratificaciones, así como de tener control sobre los estados de ánimo, sobre la angustia que bloquea nuestra capacidad de actuar racionalmente y la capacidad de empatizar con los demás.

De la misma forma, Goleman & Davidson (2017), la inteligencia emocional permite comprender e interpretar las emociones complejas, colocándoles etiquetas, lo que permite al individuo reconocer el paso de un estado emocional a otro, así como cuando estos se dan en simultaneidad, o de manera contradictoria, además de reconocer en qué estado emocional se encuentra y la categoría emocional en la que se encuentra. En consecuencia, la inteligencia emocional influye en el crecimiento emocional, intelectual, coadyuva en las relaciones que el individuo forja con otros y con el mundo que lo rodea, siendo capaz de manejar no solo sus

emociones, sino que la de los otros, tanto las positivas como las negativas; acorde con la información que conllevan.

De acuerdo a Bertrand (citado a Soriano & Díaz 2019), fue Gardner quien fundamentó los principales factores que promueven el progreso de la IE y cuya sinergia posibilitan el cambio de opinión y potencializan las habilidades de los individuos. En tal sentido Gardner indica que la IE se desarrolla mejor cuando existe un buen ambiente escolar y una buena nutrición, de allí que es importante que los maestros estén en la capacidad para ayudar a los alumnos en el desarrollo de la IE y el hogar, provea de la protección necesaria para que los niños tengan las herramientas necesarias para el buen desarrollo de su IE.

Por lo tanto, se propone las dimensiones de acuerdo a Tamayo et al. (2006), la dimensión actitud de compartir, está relacionada con el conjunto de acciones que el niño realiza que pueden considerarse solidarias de manera que son promovidas dentro de la sociedad. (Ruiz & Giraldo, 2019, pág. 45)

La siguiente dimensión es la solución creativa de conflictos, que de acuerdo al Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (2018), consiste de intervenir en el conflicto, procurando que este no llegue a la violencia, a través de herramientas y mecanismos para la prevención, de modo que se aborda el conflicto de manera pacífica y constructiva (pág. 9).

La dimensión identificación de sentimientos, se trata de reconocer los estados de ánimos por los que el individuo atraviesa, tales como el enojo la ira, etc., para gestionar la forma en que vamos afrontarlos. Murcia & Jimenez, 2012 (págs. 3-5) (citado por Fernández-García & Fernández-Río, 2018)

Así mismo la dimensión empatía, se trata de la capacidad que posee el individuo para ponerse en el lugar del otro, esto coincide con Arenas & Jaramillo (2018), que refieren a la capacidad del individuo de adoptar el punto de vista cognitivo del otro, que le permite explicar y predecir los sentimientos de otro individuo (pág. 5).

Independencia, también concebida como autonomía, es la capacidad de saber que es correcto, lo que permite regular la conducta, y comportarse de forma adecuada en las diferentes circunstancias de la vida, esto se asemeja a lo

expresado por Escalante et al. (2017, pág. 8), que al respecto dice que es la capacidad del niño de diferenciar lo correcto de lo incorrecto, de manera que tiene una concepción moral que lo orienta a actuar bien, facultándolo para tomar decisiones por y para sí mismo.

Persistencia, se trata de ese empuje interior que mueve a proseguir que obliga al niño a no darse por vencido, en ese sentido Peterson et al. 2009, (citados por Muñoz et al. 2018), refieren que se trata de un comportamiento voluntario continuo y activo, que impulsa a alcanzar una meta propuesta, a cuando existan obstáculos, desalientos o dificultades, con la finalidad de terminar la acción iniciada. Trayendo como recompensa sentimientos de satisfacción cuando se termina la tarea

Por último, tenemos la dimensión amabilidad, consiste en el trato considerado y respeto que se tiene por los demás, considerándolos valiosos y dignos de un buen trato, en ese sentido es importante el aporte al concepto de Giraldo & Díaz (2018) que refieren que la amabilidad consiste en ser amable, lo que conlleva a generar sentimientos de amor hacia uno mismo, hacia los demás, y facilita que los demás nos amen (pág. 4).

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y Diseño de investigación

Esta investigación por su tipo es aplicada, es de corte cuantitativa, puesto que la investigación utiliza de los conocimientos adquiridos por el investigador, plantea encontrar la correlación que existe entre el juego didáctico y la inteligencia emocional. Esto se asemeja a lo que Esteban (2018, pág. 3), indica: la investigación aplicada responde a la búsqueda de resolución de problemas concretos, propios de la actividad humana.

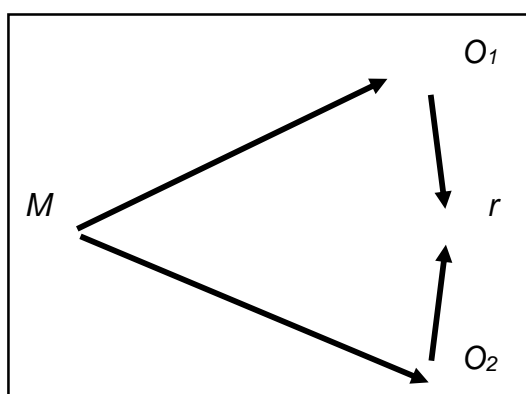
Por su enfoque la investigación es cuantitativa, dado que la investigación sigue un proceso secuencial que tiene como propósito recopilar información respecto de las variables en estudio, lo que conlleva al planteamiento de la hipótesis, que durante el proceso de la investigación, se tratará de responder, de manera que a través del análisis estadístico se medirá el grado de correlación y significancia entre las variables juego didáctico e inteligencia emocional, que conllevará a aceptar o refutar la hipótesis teórica. Esto se condice con Hernández & Mendoza (2018), quienes refieren que el enfoque cuantitativo es secuencial puesto que sigue un orden riguroso, lo que conlleva a plantear los objetivos, las preguntas de investigación, de las cuales surgen las hipótesis, las cuales mediante la evaluación de las variables se aceptaran o refutaran.

Diseño

El siguiente estudio es un diseño no experimental, no influye o manipula en la muestra, sino que recoge la información tal como se da en la realidad. Esto se condice con Alvarez (2020), que refiere que en este diseño no existe manipulación de las variables por parte del investigador.

También es transversal, como consecuencia de que la investigación recoge la información en un mismo espacio o lugar y tiempo. Al respecto Cvetkovic-Vega et al. (2021) señala que ocurre cuando el investigador realiza la evaluación de las variables estudiadas en un momento único y preciso. Esto en contraposición a la investigación longitudinal donde se realizan diferentes evoluciones en distintos momentos de forma secuencial.

Para lo cual se diseñó el esquema:



Dónde:

M: Muestra

O₁: Juego didáctico

r: Correlación

O₂: Inteligencia Emocional

Por lo tanto, también es descriptiva, dado que el investigador tiene como intención explicar las características más importantes de las variables estudiadas, de forma ordenada y secuencial, de modo que la realidad que se investiga sea comprensible. En esta misma línea Ochoa-Pachas & Yunko-Romero (2020, págs. 2-4), refieren que las técnicas del estudio y el alcance de la investigación no pueden confundirse, por lo que se torna necesario describir aspectos de la investigación sin que esto signifique un cambio en el alcance.

Por su diseño la presente investigación es correlacional, su propósito es determinar si la implementación del juego didáctico incrementa y tiene relación con la IE los niños de 5 años de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021. En razón de lo cual se utilizará la prueba estadística Chi cuadrada que establece si existe relación entre las variables en estudio, y T de Student para determinar el nivel de significancia, que permitirán aceptar o rechazar las hipótesis planteadas. Esto se condice con Hernández & Mendoza (2018), que señala que la investigación no experimental tiene como propósito encontrar la relación que hay entre las variables que se estudian, llegando a establecer vínculos entre ellas.

3.2 Operacionalización de las variables

Variable 1: Juego didáctico

Definición conceptual: Flores (2009), (citado por Montero 2017, p. 77), se trata de una técnica colectiva donde se participa voluntariamente, cuya finalidad es promover el desarrollo de métodos y conductas, que posibiliten al niño tener un buen nivel de decisión y determinación, mediante métodos de dirección y conducta correcta.

Definición operacional: La inclusión del juego didáctico en las actividades escolares facilita el desarrollo de la inteligencia emocional del niño.

Dimensiones: establece una dimensión: afectiva emocional de acuerdo a Castrillón (2017), utilizar el juego como herramienta metodológica, tiene repercusiones en la conducta del estudiando motivándole a colaborar con su aprendizaje. En ese sentido el juego, es una actividad que genera placer, que produce satisfacción y motivación, de manera que puede ser utilizado para ayudar al niño a controlar su ansiedad, el miedo, las frustraciones, etc., producidas por la vida cotidiana (la escuela, la relación con los amigos, los padres, etc.) y sus indicadores son: efectividad de uso del juego didáctico, eficiencia en el uso del juego didáctico, satisfacción del alumno durante el uso del juego didáctico.

Variable 2: Inteligencia emocional

Definición conceptual: De acuerdo a Jiménez (2018), trata del conocimiento que tienen los individuos de sus propias emociones, por lo tanto, es lógico decir que la IE, es la facultad de reconocer lo que sentimos en el preciso momento en que el sentimiento o emoción se manifiesta, por lo tanto, trata de la realización de una introspección, también denominada introvisión psicológica, siendo eficaz para la autocomprensión.

Definición operacional: Se midió la variable con el instrumento desempeño en habilidades emocionales en niños y niñas del nivel preescolar "CIEMPRES", desarrollado por Tamayo et al. (2006), el cual mide la inteligencia emocional del niño.

Dimensiones: La variable del estudio presenta siete dimensiones:

Actitud de compartir: Según RAE (2021), es la actitud de repartir algo, distribuirlo en partes, también se dice de participar en algo

Identificación de sentimientos: Para Universidad del Rosario (2019), desarrollo de la capacidad de observar nuestro comportamiento y el comportamiento de aquellos que nos rodean, implica comprender, las diferencias entre pensamientos, acción y emociones. En tal sentido se trata de ser capaces de comprender las causas y consecuencia de nuestras emociones, la intensidad, y saber usar el lenguaje verbal y no verbal de las emociones.

Solución creativa de conflictos: De acuerdo al Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (2018), consiste en intervenir en el conflicto, procurando que este no llegue a la violencia, a través de herramientas y mecanismos para la prevención, de modo que se aborda el conflicto de manera pacífica y constructiva (pág. 9).

Empatía: Según RAE (2021), es ponerse en el lugar de la otra persona.

Independencia: Para Moreira-Mero et al. (2021), al nivel de autonomía del individuo, a la medida en que él hace uso de su libertad guarda coherencia con su sentido de la responsabilidad, para consigo mismo y los que lo rodean, de manera que el niño la va adquiriendo con el paso del tiempo.

Persistencia: Según Guajardo & Gallardo (2021), ejercicio continuo de un esfuerzo, impulsado por un objetivo o meta, en tal sentido se trata de la cualidad de ser insistente hasta la consecución del objetivo o meta.

Amabilidad: Según RAE (2021), cualidad de amable (persona merecedora a ser querida).

3.3 Población, muestra y muestreo

Población

Estuvo conformada por 50 estudiantes de 5 años, de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021, de los cuales 27 son niñas y 23 son niños.

Según Hernández & Mendoza (2018), la población se trata de un grupo de todos los casos que presentan características o especificaciones similares (pg. 195).

Tabla 1

Población de estudio Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla

Sección	Niños	Niñas
Honestidad	12	13
Amor	11	14
Total	23	27

Muestra

De acuerdo a Hernández & Mendoza (2018), se trata de un subgrupo de la población en estudio, de la que se tiene interés, de la cual se recopilan datos necesarios, de modo que debe ser representativa de la población, se recomienda que la muestra sea no probabilística, con la finalidad de generalizar los resultados. (p. 235)

La muestra quedó constituida por 20 niños y niñas de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021, divididos en 12 niñas y 8 niños.

Muestreo

De acuerdo a Hernández & Mendoza (2018) el muestreo permite escoger la muestra adecuada, de manera que sea representativa de la población. (pag. 235)

El presente estudio es no probabilístico intencional, dado que la población en estudio es pequeña, puesto que para este tipo de investigación se necesita entender preliminarmente las características de la población, es decir padres que deseen que sus hijos desarrollen su inteligencia emocional.

Unidad de análisis

Esta investigación la muestra poblacional conformada por 20 niños de la IEI N°001 Zarumilla, 2021

Criterios de inclusión

- Participan niños de 5 años matriculados en la IE.

Criterios de exclusión

- No participan estudiantes menores de 5 años.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Gómez (2021), es el conjunto de procedimientos que siguen los investigadores con la finalidad de conseguir la data necesaria que lo acerquen al propósito de su investigación. Siendo importante para garantizar la cientificidad del estudio que se está realizando.

La técnica que se utilizó para medir la eficacia del uso del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional será, la observación, que de acuerdo a Cienfuegos (2019) es la técnica que permite recoger los datos tales como se dan en la realidad, en su estado natural, además de tratarse de un proceso metódico, lento, cuidadoso, objetivo, exhaustivo, paciente, imparcial preciso y ético (págs. 15-16).

La técnica utilizada para medir la variable inteligencia emocional será la encuesta estructurada, con la cual se plantea recopilar información

Instrumentos

El instrumento empleado para medir la variable juego didáctico será la ficha de observación, confeccionada con el propósito de evaluar si los juegos en el aula corresponden a la edad del niño, se usan de forma eficiente, si motiva la participación del niño.

Para medir la calidad de uso del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional se elaboró un instrumento, tomando en cuenta tres indicadores importantes: efectividad de uso del juego didáctico, eficiencia en el uso del juego didáctico, satisfacción del alumno durante el uso del juego didáctico.

Tabla 2*Estructura del instrumento para evaluar el juego didáctico*

Dimensión		Escala				
	Ítem	Ninguna (1 punto)	Muy baja (2 puntos)	Baja (3 puntos)	Alta (4 puntos)	Muy alta (5 puntos)
Efectividad	5	0 - 5	5 - 10	10 - 15	15 - 20	20 - 25
Eficiencia	7	0 - 7	7 - 14	14 - 21	21 - 28	28 - 35
Satisfacción	6	0 - 6	6 - 12	12 - 18	18 - 24	24 - 30
	18	0 - 18	18 - 36	36 - 54	54 - 72	72 - 90

Para la variable inteligencia emocional el instrumento empleado en el presente estudio será el cuestionario, que de acuerdo al INEE (2017), el instrumento es el constructo que posibilita el recojo de información, dado que está diseñado para recoger de forma estandarizada datos específicos del problema que se estudia, organizándola de tal modo que esta pueda ser organizada, analizada, etc. En ese sentido el instrumento para medir la variable IE será el cuestionario de IE para niños y niñas de preescolar "CIEMPRES", desarrollado por Tamayo et al. (2006), el cual mide la IE del niño, consta de siete dimensiones

Este cuestionario consta de 44 ítems, los cuales se dividen en 7 escalas. El constructo fue elaborado bajo un escalamiento de tipo Likert.

Tabla 3*Escala de medición del instrumento inteligencia emocional*

Escala	Bajo	Medio bajo	Medio alto	Alto
Actitud de compartir	Puntaje menor de 24	Puntaje por debajo de 30	Puntaje entre 30 y 33	Puntaje mayor a 33
Identificación	Puntaje menor de 22	Puntaje por debajo de 27	Puntaje entre 27 y 30	Puntaje mayor a 30
Solución creativa de conflictos	Puntaje menor de 12	Puntaje por debajo de 14	Puntaje entre 14 y 20	Puntaje mayor a 20
Empatía	Puntaje menor de 18	Puntaje por debajo de 22	Puntaje entre 22 y 27	Puntaje mayor a 27
Independencia	Puntaje menor de 15	Puntaje por debajo de 17	Puntaje entre 17 y 19	Puntaje mayor a 19
Persistencia	Puntaje menor de 14	Puntaje por debajo de 19	Puntaje entre 19 y 25	Puntaje mayor a 25
Amabilidad	Puntaje menor de 13	Puntaje por debajo de 18	Puntaje entre 18 y 21	Puntaje mayor a 21

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO VARIABLE 1. JUEGO DIDÁCTICO EN SU DIMENSIÓN AFECTIVA EMOCIONAL

Nombre del Instrumento	Observación, para medir el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional										
Autor:	Amalia Banessa Revolledo Morán de Siancas										
Técnica:	Observación										
Instrumento:	Cuestionario usando Escala de Likert										
Objetivo	El objetivo de usar este instrumento es determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional.										
Población	50 niños de la Institución Educativa N.º 001										
Tiempo de aplicación	20 minutos										
Modo de aplicación	Presencial										
Escala de valoración	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nunca</th> <th>Casi Nunca</th> <th>A veces</th> <th>Casi Siempre</th> <th>Siempre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre	1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre							
1	2	3	4	5							
Cantidad de preguntas	18										
Aspectos a evaluar	<p>El cuestionario está formado de 18 ítems a evaluar, en la que están incluida una dimensión</p> <p>Dimensión Afectiva emocional Afectiva (5 preguntas) Eficiencia (7 preguntas) Satisfacción (6 preguntas)</p>										

FICHA TÉCNICA DEL INSTRUMENTO VARIABLE 2. INTELIGENCIA EMOCIONAL

Nombre del Instrumento	Encuesta, para medir la inteligencia emocional										
Autor:	Tamayo, G., Echeverry, C., & Araque, L./ Amalia Banessa Revolledo Morán de Siancas										
Técnica:	Encuesta										
Instrumento:	Cuestionario usando Escala de Likert										
Objetivo	El objetivo de usar este instrumento es determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional.										
Población	50 niños de la Institución Educativa N° 001										
Tiempo de aplicación	40 minutos										
Modo de aplicación	Presencial										
Escala de valoración	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Nunca</th> <th>Casi Nunca</th> <th>A veces</th> <th>Casi Siempre</th> <th>Siempre</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre	1	2	3	4	5
Nunca	Casi Nunca	A veces	Casi Siempre	Siempre							
1	2	3	4	5							
Cantidad de preguntas	44										
Aspectos a evaluar	<p>El cuestionario está formado de 44 ítems a evaluar, en la que están incluidas las siete dimensiones:</p> <p>Dimensión Actitud de compartir (8 preguntas) Dimensión Identificación de sentimientos (8 preguntas) Dimensión solución creativa de conflictos (5 preguntas) Dimensión Empatía (7 preguntas) Dimensión Independencia (5 preguntas) Dimensión Persistencia (6 preguntas) Dimensión Amabilidad (5 preguntas)</p>										

Validez de instrumentos

Según Hernández & Mendoza (2018), el investigador debe consolidar la validez del instrumento mediante repetición del estudio, de modo que las investigaciones correlacionales deben emplear muestras probabilísticas, las cuales deben ser diseñadas o evaluadas por expertos.

El instrumento para medir la variable juego didáctico en su dimensión emocional fueron sometido a una evaluación de expertos los cuales verificaron su idoneidad para medir la variable estudiada.

Los expertos fueron:

Mg. Ana del Carmen Mogollón López

Mg. Estelita del Rosario Gomero Calderón

Dra. Kateriny Barrientos Pacherras de Guevara

3.5 Procedimientos

Para poder recoger la información a la investigación se realizó coordinaciones con la Directora de la Institución Educativa.

Así mismo, para corresponder a los objetivos de la investigación, la demostración de la hipótesis siguiendo la línea metodológica respectiva, se utilizaron los siguientes instrumentos.

La técnica empleada fue la observación, puesto que es necesario que el investigador se encuentre en el lugar donde se dan los hechos y a través de los sentidos de la vista y el oído notar actitudes y expresiones de importancia para la investigación. De manera que es necesario que la investigadora, pueda participar de las jornadas educativas dentro el aula, como observadora, permitiendo a la maestra realizar sus actividades, antes y después del juego y anotar los cambios que surgen en los niños a medida que son participes de las actividades lúdicas.

El método empleado, entendido como el procedimiento a través del cual se realiza el proceso de investigación. En este caso particular el método prevalente la observación, que de acuerdo a Fabbri (2020), se trata del método que establece una relación concreta muy estrecha entre la investigadora y la realidad o los sujetos

que intervienen, de los cuales se recopila la información para su posterior análisis. Esto implica que la investigadora debe codificar la información, para agruparla mediante sistemas de selección, de forma sistemática y un sistema de producción donde la investigadora crea su propio sistema para decodificar esta información.

En esa misma línea se emplearán métodos teóricos y métodos empíricos.

Según Fabregat et al. (2017), los métodos teóricos facilitan la comprensión de las relaciones esenciales que surgen del objeto de la investigación que no se observan de forma directa, de modo que cumplen una función gnoseológica trascendente, puesto que permiten que el investigador pueda interpretar los datos empíricos hallados en la investigación, así como el desarrollo de teoría, lo que permite conjeturar que los métodos teóricos crean condiciones para caracterizar los fenómenos estudiados.

Los métodos teóricos, a través del método análisis-síntesis, puesto que fue necesario el proceso de la información recibida de las fuentes bibliográficas, para determinar el objeto de estudio, su caracterización y el campo de acción en el que se desarrollaría la investigación; también el método inductivo deductivo, para determinar si había una relación coherente entre la propuesta del estudio y los resultados del diagnóstico, por último el método sistémico-estructural funcional, que permito el diseño de la propuesta y su relevancia fáctica.

Según Fabregat et al. (2017), señala que los todos empíricos, son los que posibilitan el descubrimiento y acumulación de los hechos, y los que permiten verificar la veracidad o negación de las hipótesis, sin embargo, no tienen la suficiente capacidad para adentrarse en las relaciones esenciales que se dan entre los fenómenos estudiados. (pag. 250).

De los métodos empíricos, el estudio empleará la observación directa, mediante el uso de la ficha de observación como instrumento que permitirá la medición del juego didáctico, y el cuestionario CIEMPRE.

La ficha de observación para medir el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional, fue elaborada por la investigadora, consta de 18 Ítems, subdivididos en efectividad, eficiencia y satisfactorio, siendo la escala de medición linkert, nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre; siendo evaluado por un

juicio de expertos, los cuales determinaron su idoneidad para el propósito de la investigación, así mismo fue sometido a una prueba de confiabilidad a través del estadístico de fiabilidad alfa de Cronbach, obteniendo una puntuación de 0.87 lo que lo hace un instrumento factible.

El cuestionario CIEMPRE, fue diseñado Tamayo et al. (2006), utilizado para medir la inteligencia emocional, consta de siete dimensiones con un total de 44 Ítems, siendo la escala de medición linkert, nunca, casi nunca, a veces, casi siempre y siempre; siendo validado por un juicio de expertos, así mismo fue sometido a una prueba de confiabilidad con el estadístico alfa de Cronbach obteniendo una puntuación de 0.97, que lo hace alta efectivo.

3.6 Métodos de análisis de datos

Los datos recogidos se empleó la ficha de observación y el cuestionario, la cual se recopiló en las hojas de registro del programa Excel 2016 de Microsoft, posteriormente para la consecución de los objetivos que la investigación plantea, así como la demostración o nulidad de la hipótesis se hace uso de las herramientas provistas por la estadística, como son las pruebas de confiabilidad alfa de Cronbach, el análisis de correlación a través de la prueba Chi cuadrado, la correlación de Spearman, para medir el nivel de significancia de la correlación. Para tal propósito y para aseguramiento de la precisión se utilizó el programa estadístico SPSS v26.

3.7 Aspectos éticos

Así mismo, se logró obtener el consentimiento informado de los padres de familia y se usó la información con la mayor confiabilidad.

Mientras que en la realización de la investigación se tomaron en cuentas aspectos éticos, como los principios de autonomía y justicia.

Según Martínez (2017), La autonomía se entiende como la capacidad de protagonizar un obrar autónomo, es decir que los individuos actúan de acuerdo a su voluntad, eligiendo o no según consideren más conveniente para ellos dentro de un marco jurídico, ético. En ese sentido la presente investigación respeta el principio de autonomía de los individuos, puesto que se invitó a participar a los

niños, mediante consentimiento firmado de los padres de familia de la I.E.I, brindándoles la información del objeto de la investigación, dándoles la libertad de elegir si participan o no, aceptando de antemano aquello que eligieran, todo en aras de mantener este importante principio.

Rawls 1971, (citado por Flores Morales, 2017, pág. 4), indica que la justicia se da cuando una persona tiene un derecho igual al esquema extenso de libertades básicas, que debe ser semejante al esquema de libertades de los demás. Es decir que todos debemos estar en la misma capacidad de ejercer un mismo derecho, sin raza, sexo, religión, etc., sea un límite para disponer de ella. En ese sentido la presente investigación respeta el marco jurídico presente, en razón de lo cual, desde la información que se obtuvo, se ha dado crédito a los autores originales, aun cuando las citas han pasado por un proceso de paráfrasis, esto con el propósito de respetar los derechos de autor y la idea original del mismo, así también se ha procedido a realizar una investigación propia, siendo guiados y con el apoyo de la asesora de maestría.

IV. RESULTADOS

4.1 Estadística descriptiva

Tabla 4

Nivel de inteligencia emocional

Inteligencia Emocional					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Media Alta	18	85,7	90,0	90,0
	Alto	2	9,5	10,0	100,0
	Total	20	95,2	100,0	
Total		20	100,0		

Fuente: Recopilación de datos



Figura 1

Inteligencia emocional

Interpretación:

En la tabla 4 y Figura 1, se identifica el nivel de inteligencia emocional en los niños de 5 años de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021. En general, se observa un nivel medio alto de inteligencia emocional en la mayoría de los niños (90%), con un número muy reducido (10%) de ellos con un nivel alto de inteligencia emocional.

Tabla 5

Nivel de la dimensión actitud de compartir

		Actitud de Compartir			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio Baja	3	15,0	15,0	15,0
	Medio Alta	15	75,0	75,0	90,0
	Alto	2	10,0	10,0	100,0
	Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Recopilación de datos

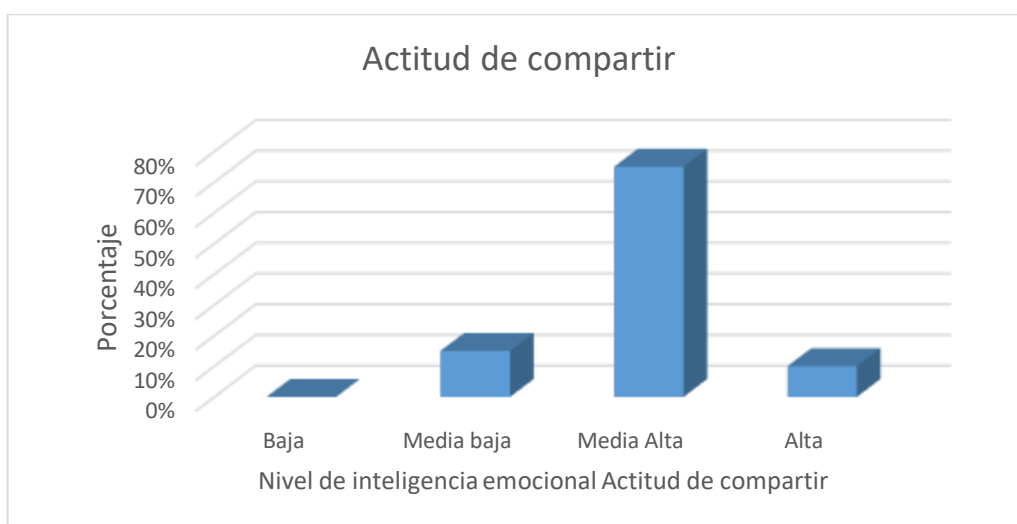


Figura 2

Dimensión actitud de compartir

Interpretación:

En la tabla 5 y figura 2, se identifica el nivel de la dimensión actitud de compartir en los niños de 5 años de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021. Se observa en la que la mayoría de los niños (75%) presenta un nivel medio alto, con un número muy reducido medio bajo (15%) de ellos con un nivel alto (10%) de actitud de compartir.

Tabla 6

Nivel de la dimensión identificación de sentimientos

Identificación de sentimientos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio Alto	19	90,5	95,0	95,0
	Alto	1	4,8	5,0	100,0
	Total	20	95,2	100,0	
Total		20	100,0		

Fuente: Recolección de datos

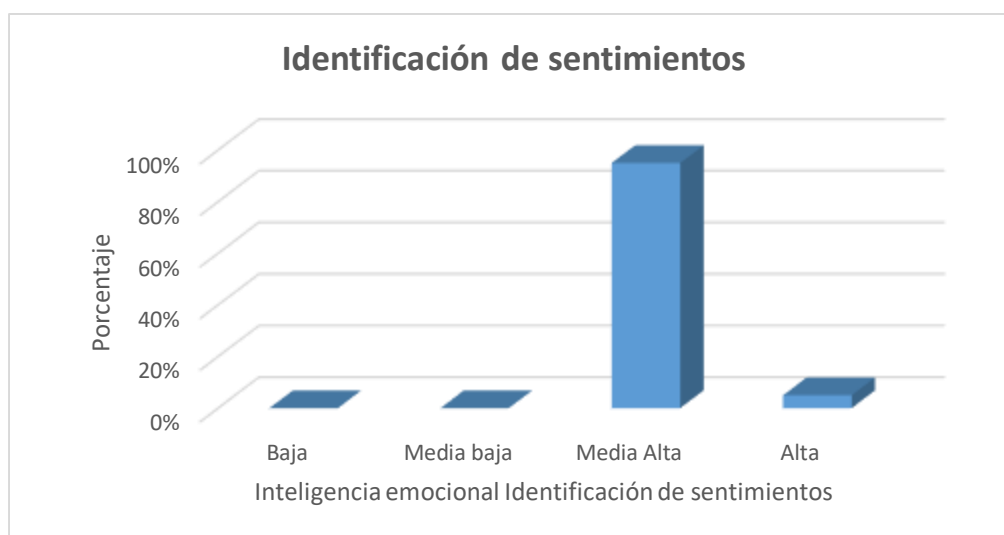


Figura 3

Dimensión identificación de sentimientos

Interpretación:

En la tabla 6 y Figura 3, se identifica el nivel de la dimensión identificación de sentimientos en los niños de 5 años de la I.E. I N°001 Zarumilla, 2021. Se observa en la que la mayoría de los niños (95%) presenta un nivel medio alto, con un número muy reducido (5%), de ellos con un nivel alto de identificación de sentimientos.

Tabla 7

Nivel de la dimensión solución creativa de conflictos

Solución creativa de conflictos					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio Baja	2	9,5	10,0	10,0
	Medio Alta	15	71,4	75,0	85,0
	Alta	3	14,3	15,0	100,0
	Total	20	95,2	100,0	
Total		20	100,0		

Fuente: Recolección de datos

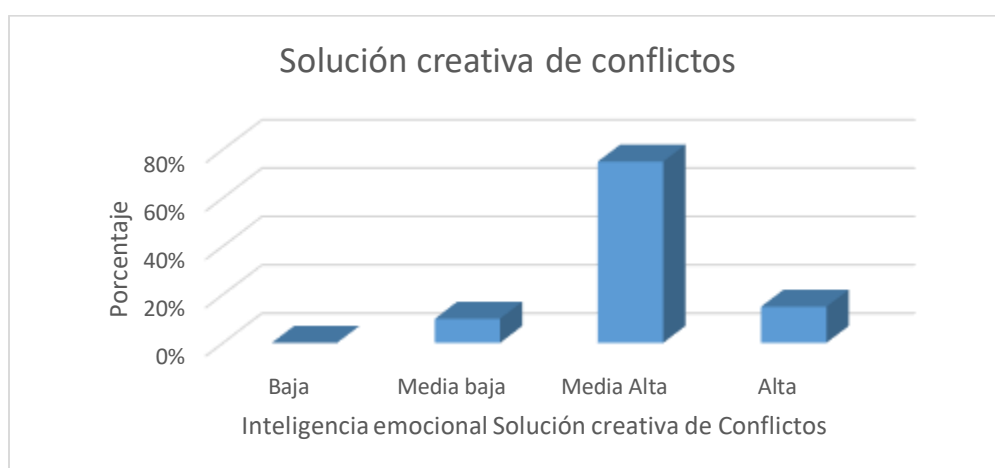


Figura 4

Dimensión solución creativa de conflictos

Interpretación:

En la tabla 7 y Figura 4, se identifica el nivel de la dimensión solución creativa de conflictos en los niños de 5 años de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021. Se observa en la que la mayoría de los niños (75%) presenta un nivel medio alto, con un número muy reducido medio bajo (10%) de ellos con un nivel alto (15%) de solución creativa de conflictos.

Tabla 8

Nivel de la dimensión empatía

		Empatía			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio Baja	4	19,0	20,0	20,0
	Medio Alta	12	57,1	60,0	80,0
	Alta	4	19,0	20,0	100,0
	Total	20	95,2	100,0	
Total		20	100,0		

Fuente: Recolección de datos

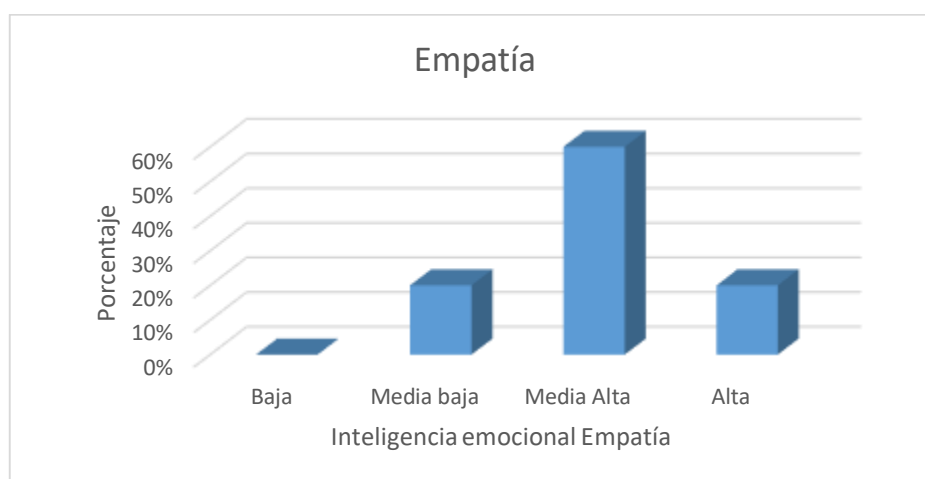


Figura 5

Dimensión empatía

Interpretación:

En la tabla 8 y Figura 5, se identifica el nivel de la dimensión empatía en los niños de 5 años de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021. Se observa en la que la mayoría de los niños (60%) presenta un nivel medio alto, con un número muy reducido medio bajo (20%) de ellos con un nivel alto (20%) en esta dimensión.

Tabla 9

Nivel de la dimensión independencia

		Independencia			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio Alta	19	90,5	95,0	95,0
	Alta	1	4,8	5,0	100,0
	Total	20	95,2	100,0	
Total		20	100,0		

Fuente: Recolección de datos

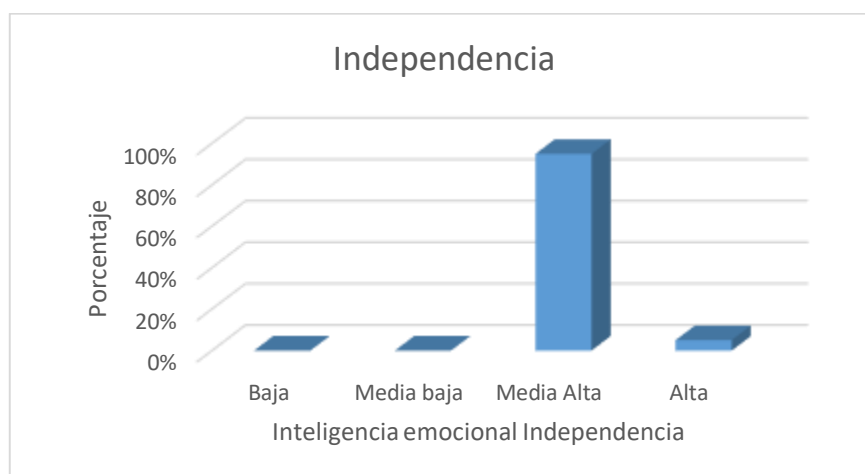


Figura 6

Dimensión independencia

Interpretación:

En la tabla 9 y Figura 6, se identifica el nivel de la dimensión independencia en los niños de 5 años de la I.E. I N°001 Zarumilla, 2021. Se observa en la que la mayoría de los niños (95%) presenta un nivel medio alto, con un número muy reducido (5%), de ellos con un nivel alto de independencia.

Tabla 10

Nivel de la dimensión persistencia

		Persistencia			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio Alta	19	90,5	95,0	95,0
	Alta	1	4,8	5,0	100,0
	Total	20	95,2	100,0	
Total		20	100,0		

Fuente: Recolección de datos

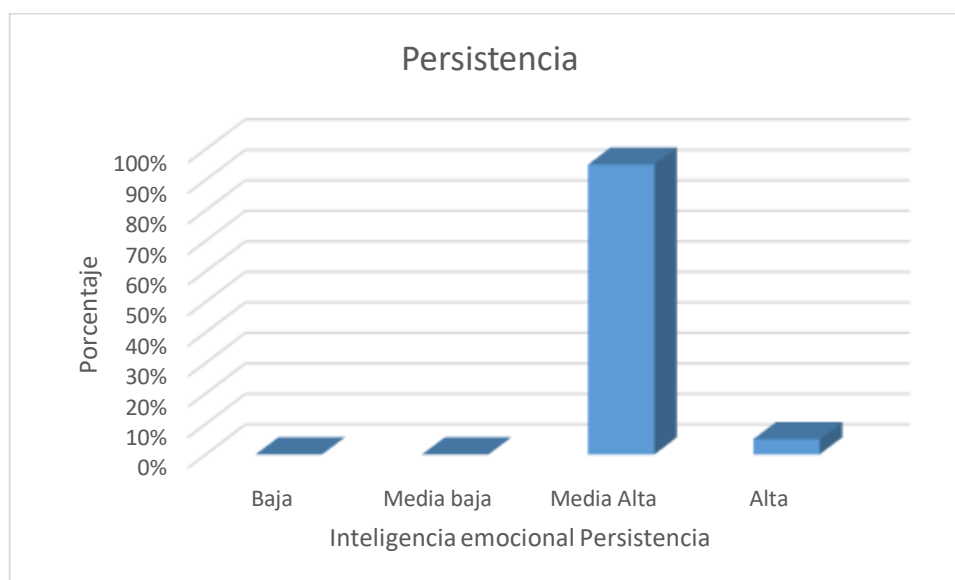


Figura 7

Dimensión persistencia

Interpretación:

En la tabla 10 y Figura 7, se identifica el nivel de la dimensión persistencia en los niños de 5 años de la I.E. I N°001 Zarumilla, 2021. Se observa en la que la mayoría de los niños (95%) presenta un nivel medio alto, con un número muy reducido (5%), de ellos con un nivel alto de esta dimensión.

Tabla 11

Nivel de la dimensión amabilidad

		Amabilidad			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Medio Alta	20	100,0	100,0	100,0
Total		20	100,0		

Fuente: Recolección de datos

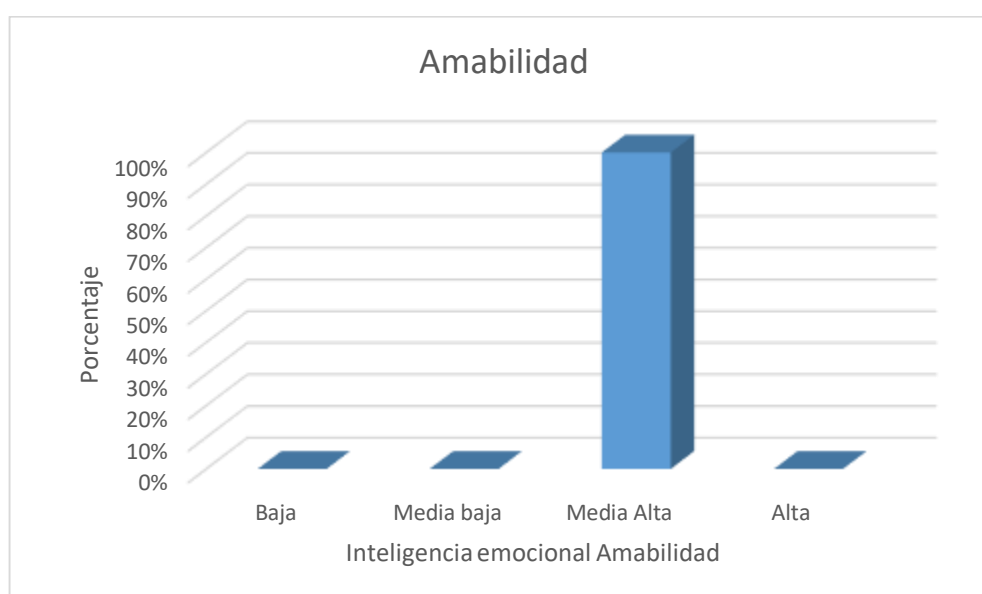


Figura 8

Dimensión amabilidad

Interpretación:

En la tabla 11 y Figura 7, se identifica el nivel de la dimensión amabilidad en los niños de 5 años de la I.E. I N°001 Zarumilla, 2021. Se observa que el total de los niños (100%) presenta un nivel medio alto en esta dimensión amabilidad.

4.2 Estadística inferencial

Prueba de hipótesis

Tabla 12

Prueba de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego Didáctico	,214	20	,017	,889	20	,02
Inteligencia Emocional	,173	20	,117	,897	20	,03

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla N° 12, respecto al análisis de normalidad, se puede apreciar que la prueba Shapiro-Wilk, para una muestra menor de 50, recomienda un análisis no paramétrico, dado que la significación (0.02) es menor a 0.05 (P valor <0.05), en razón de lo cual se recomienda utilizar la prueba Chi cuadrado, y correlación de Spearman.

Contrastación de la hipótesis general y el objetivo general

Hi: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Ho: No existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 13*Prueba Chi cuadrado Juego didáctico y la inteligencia emocional*

Pruebas de Chi-cuadrado Juego Didáctico y la Inteligencia Emocional			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14,229 ^a	4	,00
Razón de verosimilitud	12,668	4	,013
Asociación lineal por lineal	8,011	1	,005
N de casos válidos	20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 13, se muestran los resultados de la prueba de chi-cuadrado juego didáctico y la inteligencia emocional. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.05$) entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021.

Contrastación del objetivo e hipótesis específico 1

Hi: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Ho: No Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 14

Prueba Chi cuadrado, juego didáctico en su dimensión Afectiva Emocional y la Inteligencia Emocional en su dimensión Actitud de Compartir

Pruebas de Chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14,444 ^a	11	,20
Razón de verosimilitud	10,231	11	,510
Asociación lineal por lineal	5,416	1	,020
N de casos válidos	20		

a. 23 casillas (95,8%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 0,10.

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 14, se muestran los resultados de la prueba de chi-cuadrado de actitud de compartir. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.20$) entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de I.E.I N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 15

Correlaciones entre juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir

Juego didáctico en su dimensión Afectiva Emocional y la Inteligencia Emocional en su dimensión Actitud de Compartir.				
		Valor	Error estándar asintótico	T aproximada
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,534	,18	2,679
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	,455	,150	2,165
N de casos válidos		20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

La tabla 15, muestra que la correlación entre las variables Juego didáctico y Actitud de Compartir según la correlación de Spearman es 0.53, y el error asintótico es 0.18. Evidenciando una correlación positiva significativa entre la IE en su dimensión

actitud de compartir y la variable juego didáctico, es decir que a medida que una incrementa la otra también.

Contrastación del objetivo e hipótesis específico 2

Hi: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Ho: No existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 16

Prueba Chi Cuadrada juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos

Pruebas de chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	96,667 ^a	88	,24
Razón de verosimilitud	58,099	88	,994
Asociación lineal por lineal	8,940	1	,003
N de casos válidos	20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 16, se muestran los resultados de la prueba de chi-cuadrado de identificación de sentimientos. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.24$) entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la I.E.I N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 17

Correlaciones juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos

Juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos		Valor	Error estándar asintótico
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,686	,08
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	,604	,15
N de casos válidos		20	
a. No se presupone la hipótesis nula			

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 17, se observa que existe correlación entre las variables inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos y la variable juego didáctico, dado que la correlación de Spearman es 0.604 y el error estándar asintótico es 0.08 y el error mismo esperado es 0.05, de modo que la relación medianamente significativa en el nivel 0,01; evidenciando una correlación positiva moderada entre la IE en su dimensión identificación de sentimientos y la variable juego didáctico, es decir que a medida que una aumenta y la otra en cierto grado también.

Contrastación del objetivo e hipótesis específico 3

Hi: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Ho: No existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 18

Prueba Chi cuadrado juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos

Prueba Chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	9,754 ^a	6	,13
Razón de verosimilitud	8,539	6	,201
Asociación lineal por lineal	4,339	1	,037
N de casos válidos	20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 18, se muestran los resultados de la prueba de chi-cuadrado de solución creativa de conflictos. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.13$) entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de I.E.I N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 19

Correlaciones juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos

Juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos				
		Valor	Error estándar asintótico	T aproximada ^b
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,725	,116	4,463
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	,494	,196	2,409
N de casos válidos		20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 19, se observa que existe correlación entre las variables inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos y la variable juego didáctico, dado que la correlación de Spearman es 0.494 y el error standard asintótico es 0.19 de manera que la correlación es medianamente significativa en

el nivel 0,01; evidenciando una correlación positiva poco significativa entre la inteligencia emocional en su dimensión Solución creativa de conflictos y la variable juego didáctico, es decir que a medida que una aumenta la otra también.

Contrastación del objetivo e hipótesis específico 4

Hi: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Ho: No existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 20

Prueba Chi Cuadrado juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía

Prueba de Chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	113,333 ^a	110	,39
Razón de verosimilitud	65,057	110	1,000
Asociación lineal por lineal	5,250	1	,022
N de casos válidos	20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 20, se muestran los resultados de la prueba de chi-cuadrado de empatía. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.39$) entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de I.E.I N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 21

Correlación juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía

Juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía		Valor	Error estándar asintótico	T aproximada ^b
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,526	,14	2,622
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	,537	,156	2,700
N de casos válidos		20		

a. No se presupone la hipótesis nula.

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

La tabla 21, muestra que existe correlación entre las variables IE en su dimensión empatía y la variable juego didáctico, dado que el valor de correlación de Spearman es 0.537 y el error standard asintótico es 0.14, de manera que la correlación es poco significativa en el nivel 0,01; evidenciando una correlación positiva significativa entre la IE en su dimensión empatía y la variable juego didáctico, es decir que a medida que una aumenta la otra también.

Contrastación del objetivo e hipótesis específico 5

Hi: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Ho: No existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 22

Prueba Chi Cuadrado juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia

Prueba de Chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	20,268 ^a	4	,000
Razón de verosimilitud	17,310	4	,002
Asociación lineal por lineal	7,500	1	,006
N de casos válidos	20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 22, se muestran los resultados de la prueba de chi-cuadrado independencia. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.00$) entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de I.E.I N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 23

Correlación entre juego didáctico en su dimensión afectiva emocional en su dimensión independencia

Juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia				
		Valor	Error estándar asintótico	T aproximada ^b
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,409	,137	1,901
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	,331	,225	1,488
N de casos válidos		20		

a. No se presupone la hipótesis nula.

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

La tabla 23, muestra que existe correlación medianamente significativa entre las variables IE en su dimensión independencia y la variable juego didáctico, puesto que el valor de correlación de Spearman es 0.331 y el error standard asintótico es 0.225 de manera que la correlación es poco significativa en el nivel 0,01; evidenciando una correlación positiva poco significativa entre la IE en su dimensión independiente y la variable juego didáctico, es decir que a medida que una aumenta la otra medianamente también.

Contrastación del objetivo e hipótesis específico 6

Hi: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Ho: No existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 24

Prueba Chi Cuadrado juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia

Pruebas de Chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	106,278 ^a	88	,090
Razón de verosimilitud	59,007	88	,993
Asociación lineal por lineal	4,369	1	,037
N de casos válidos	20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 24, se muestran los resultados de la prueba de chi-cuadrado de persistencia. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.09$) entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de I.E.I N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 25

Correlación juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia

		Error estándar		
		Valor	asintótico	T aproximada ^b
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,480	,149	2,318
N de casos válidos		20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 25, se observa que existe correlación significativa entre las variables IE en su dimensión Persistencia y el variable juego didáctico, puesto que el valor de correlación de Spearman es 0.375 y el error standard asintótico es 0.20, de manera que la correlación es significativa en el nivel 0,01; evidenciando una correlación positiva poco significativa entre la IE en su dimensión persistencia y la variable juego didáctico, es decir que a medida que una aumenta la otra también.

Contrastación del objetivo e hipótesis específico 7

Hi: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Ho: No existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 26

Prueba Chi cuadrado juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad

Pruebas de Chi-cuadrado			
	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	12,696 ^a	4	,01
Razón de verosimilitud	9,427	4	,051
Asociación lineal por lineal	6,119	1	,013
N de casos válidos	20		

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

En la tabla 26, se muestran los resultados de la prueba de chi-cuadrado de amabilidad. Allí se evidencia una relación significativa ($p < 0.13$) entre los juegos didácticos y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de I.E.I N°001 Zarumilla, 2021.

Tabla 27

Correlaciones juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad

Juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad				
		Valor	Error estándar asintótico	T aproximada ^b
Intervalo por intervalo	R de Pearson	,61	,080	3,28
Ordinal por ordinal	Correlación de Spearman	,53	,14	2,69
N de casos válidos		20		

a. No se presupone la hipótesis nula.

Fuente: Análisis de SPSS

Interpretación:

La tabla 27, muestra que existe correlación significativa entre las variables IE en su dimensión amabilidad y la variable juego didáctico, puesto que el valor r de

Spearman es 0.53 y el error standard asintótico es 0.14 de manera que la correlación es significativa en el nivel 0,01; evidenciando una correlación positiva significativa entre la IE en su dimensión persistencia y la variable juego didáctico, es decir que a medida que una aumenta la otra también.

V. DISCUSIÓN

Con respecto al objetivo general de la investigación: Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021, la tabla N° 14, respecto al análisis estadístico con la prueba de correlación de Spearman se observa que existe relación entre la variable juego didáctico y la inteligencia emocional, por lo que es lógico conjeturar, que a medida que se incorpora más el juego didáctico en las actividades escolares de los niños, estos tendrán una mayor probabilidad de mejorar su inteligencia emocional. Esto se asemeja a lo señalado por Guzmán (2018), quien señala que las actividades lúdica ayudan a mejorar la inteligencia emocional, que tienen un efecto positivo en las habilidades sociales que deben desarrollar los menores, en el autoconocimiento, la empatía, la motivación, y el autocontrol, que ayudan al pequeño en un convivencia armoniosa con los que lo rodean, en tal sentido se puede indicar que aunque los fines de los juegos por lo general son la diversión, el entretenimiento, no se puede poner en duda su influencia terapéutica, cuando se encuentran encausados por un profesional como el maestro en el aula o un psicólogo.

En la hipótesis y objetivo específico uno; determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021, en la tabla N° 15, se observa que el valor $p > 0.05$, lo que evidencia una relación positiva entre el juego didáctico afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir, lo que permite conjeturar que existe una relación positiva que indicaría que a medida que se implementa el juego didáctico dentro del aula, la probabilidad de mejorar la IE de los niños también en la dimensión ADC, es decir que a través del juego, el niño aprende de manera más fluida, que él no es el centro del universo, a desprenderse de las actitudes egoístas, a compartir con sus compañeros, e integrarse a los grupos. En ese sentido el niño a través del juego puede aprender conceptos de solidaridad, de amistad, e integración, permitiéndole no solo encajar en el grupo, sino forjar lazos de amistad, dándole confianza para hacer otras actividades. Esto se asemeja a lo indicado por Gómez (2017), que señala que los encargados del

niño (cuidadores), deben prepararse para ayudarlo en el proceso de manejar sus emociones, de cuidar el vínculo afectivo que se forja dado su importancia en la formación de la confianza y estabilidad del pequeño.

A sí mismo, la hipótesis y objetivo específico dos; determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021, en la tabla N° 17, se observa que el valor ($p > 0.05$), que significa que exista una correlación positiva entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos, lo que permite conjeturar que a medida que se implementa el juego didáctico en el aula, la IE en su IDS de los niños, también se incrementa, esto es importante, dado que enseñar a un niño a reconocer sus sentimientos es muy difícil, enseñarle a expresarlos asertivamente, es un proceso que lleva tiempo, la dificultad se incrementa cuando se trata de identificar los sentimientos, de los demás, en tal sentido la incorporación del juego didáctico dentro del aula, pueda ayudar dentro de este proceso, haciéndolo no solo divertido, sino terapéutico para los pequeños, pues empiezan a entenderse y a entender las emociones de sus compañeros y la forma en que deben afrontar esas emociones. Esto se asemeja a los resultados de García, López, & Eslava (2018), quienes señalan que al incorporar el fútbol como herramienta de juego terapéutica se consiguió que solucionar dificultades entre los alumnos de manera educada, comunicación activa y respetar las decisiones de los otros, esto es revalidado por Melanie Klein (citada por Ungar, 2017, págs. 9-10), que indica que, a través de las actividades lúdicas, el individuo puede expresar sentimientos que lo angustian, de manera que para ella el juego es un espacio creativo, donde el pequeño proyecta su mundo exterior.

Mientras la hipótesis y objetivo específico tres; determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021, en la tabla la tabla N° 19, se observa que existe correlación entre las variables IE en su dimensión SCDC y la variable juego didáctico, dado que la correlación de Spearman es 0.494 y el error

standard asintótico es 0.19, en consecuencia es razonable, decir que a medida que el juego se implementa en el aula se incrementa la inteligencia emocional de los pequeños en su dimensión solución creativa de conflictos, en tal sentido la maestra utiliza al juego como una guía en la resolución de conflictos proporcionando maneras creativas, seguras y estructuradas de ventilar los problemas que se dan en el aula o entorno, muchas veces ejemplándolos, así como los problemas de los alumnos para expresar de forma clara sus sentimientos, siendo además el juego una herramienta para solucionar las diferencias de opinión, en tal sentido el juego se puede valer del conflicto para un propósito útil, es decir que a través del juego se puede enseñar al pequeño comportamientos adecuados, aun en situaciones difíciles o estresantes, que podrían exponerlo a conductas erráticas o riesgosas. Esto coincide con lo señalado por Gómez (2017), que indica que el juego que cuando se alcanza una igualdad entre la inteligencia emocional y la inteligencia racional incrementan las probabilidades de ser exitoso, el manejo de las emociones facilita al menor mejorar su aprendizaje y lo protege contra los comportamientos de riesgo., también con Tamayo & Restrepo (2017), que recomienda que el juego como proceso terapéutico implementado tiene una función terapéutica y pedagógica. Pero debe quedar claro que no se trata de la panacea de todos los males sino que debe entenderse al juego como la herramienta que más se facilita a los niños, dados que están familiarizadas con ella, coincidiendo con Winnicott (citado por Fernández, 2013 & Bereiro, 2017), que indica que el juego es medio, es un propósito, una vida, para que el niño pueda darse cuenta de quién es, de que exista independientemente del mundo que lo rodea, de manera que el niño lo utiliza para experimentar situaciones, sentimientos, en sus fantasías, que posteriormente se pueden hacer realidad. El juego es lo que permite al niño ver la realidad desde una perspectiva diferente, hasta que poco se va integrando a ella de modo que el juego torna la experiencia menos traumática.

En la hipótesis y objetivo específico cuatro; determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021. La tabla N° 21, muestra que existe correlación entre las variables IE en su dimensión empatía y la variable juego didáctico, dado que el valor de correlación de Spearman es 0.537 y el $p > 0.05$, en razón de lo cual es lógico

inferir que hay influencia positiva del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía, en tal sentido esto significa que a medida que se implementa el juego didáctico en el aula, la probabilidad de incrementar la inteligencia emocional en su dimensión empatía, crece, de manera que el juego permite al niño entender cómo se sienten los demás respecto a una situación o entorno, es decir que el niño aprende a realizar las acciones en función de lo que sus actos pueden ocasionar en los demás, es decir que el juego le da la posibilidad al maestro de actuar de manera correcta, a través de acciones que le son divertidas y agradables, posibilitando que los niños ir creando espacios de armonía donde puedan convivir tranquilos. Esto se asemeja a los resultados de Guzmán (2018), que al respecto dice que el juego mejora la inteligencia emocional, el autoconocimiento, la empatía, etc., lo que prepara al niño para vivir en sociedad.

Con respecto a la hipótesis y objetivo específico cinco; determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021. La tabla N° 23, muestra que existe correlación medianamente significativa entre las variables inteligencia emocional en su dimensión independencia y la variable juego didáctico, de manera que la implementación del juego dentro del aula, posibilita el incremento de la inteligencia emocional en su dimensión independencia, es decir que el juego didáctico permite al niño realizar acciones por el mismo, a enfrentar los fracasos y éxitos, en tal sentido el juego abra la posibilidad para entrenar al niño en la difícil tarea de ser independiente, de ser capaz de aprender por el mismo, llegar a ser lo que el desee, pero desde una perspectiva de la interdependencia, del respeto y la consideración, de manera que el juego enseña al pequeño a ser autónomo, que hay acciones que debe hacer por sí mismo y que hay otras en las que necesitara de la ayuda de sus compañeros. Esto se asemeja lo señalado por Domínguez (citado por Mendieta y et al., 2018), que el juego, aunque permita la competencia no pierde su propósito trascendental que es divertirse ya que al niño lo que más le gusta de jugar es la sensación de placer que experimenta durante su desarrollo y no solo el hecho de ganar, es decir que el juego es una forma de preparar al pequeño para enfrentar los fracasos y momentos de triunfo de la vida, y saber que no siempre se va a ganar.

Así mismo la hipótesis y objetivo específico seis; determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021. En la tabla N° 25, se observa que existe correlación significativa entre las variables IE en su dimensión persistencia y el variable juego didáctico, puesto que el valor de correlación de Spearman es 0.375, por lo cual es razonable conjeturar, que a medida que se implementa el juego didáctico, se incrementan las posibilidades de mejorar la inteligencia emocional en su dimensión persistencia, es decir que el juego es una forma de enseñar al niño a mantener la expectativa, a mantenerse constante en sus buenos propósitos y deseos, de manera que a través del juego se le puede enseñar al niño que en la vida hay metas y logros y que él tiene la plena capacidad de hacer aquello que desea, siempre y cuando se prepare para hacerlo y no desista. Esto es importante, puesto que tener consciencia de que muchas cosas no se consiguen fácilmente aprendiendo a controlar la frustración, entendida como la ira y decepción, que surgen cuando el individuo percibe resistencia a que su voluntad se cumpla. En tal sentido se puede inferir que el juego permite tener una mayor tolerancia a la frustración, que es la competencia para sostener a eventos opuestos, dificultoso o estresantes en que la persona demora su estímulo o respuesta, y continua a pesar de estas contrariedades Ventura et al. (2018). Esto se asemeja a lo señalado por Montero (2020, p. 15), que señala que cuando hay una pobre regulación emocional, se incrementan las posibilidades de problemas de conducta, baja tolerancia a la frustración, desarrollo moral, etc.

Finalmente, la hipótesis y objetivo específico siete; determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021. La tabla N° 28, se observa que existe correlación significativa entre las variables IE en su dimensión amabilidad y la variable juego didáctico, puesto que el valor r de Spearman es 0.53, de manera que es lógico inferir que a medida que se desarrolla el juego didáctico, se incrementan las posibilidades de mejorar la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad, en tal sentido las herramientas del juego didáctico diseñadas de forma adecuada, posibilitan que el niño aprenda no solo los modales de cortesía básico, sino a ser

considerado con los demás, a entender que hay personas a las que debemos, proteger y cuidar, que existe un mundo alrededor, que merece nuestro respeto y consideración, aprendiendo a que todos tenemos derechos, y que estos se basan en la responsabilidad que tenemos todos de respetarlos y exigir que se cumplan, a ser tolerantes con aquellas personas que son diferentes, en raza, sexo, religión, etc., así mismo a respetar y amar las diferentes culturas que cohabitan en el mundo, entendiendo que no existen mejores ni peores, sino que siendo diferentes e integrándonos, podemos lograr el desarrollo de la sociedad. De manera que es el juego un modelador del carácter del niño. Esto coincide con lo señalado por Castro et al. (2021), que existe relación entre las variables regulación emocional, personalidad y satisfacción vital y con Gómez (2017), que señala que la inteligencia emocional y la inteligencia racional incrementan las probabilidades de ser exitoso, el manejo de las emociones facilita al menor mejorar su aprendizaje y lo protege contra los comportamientos de riesgo, mejorando además el sistema inmune del alumno disminuyendo las probabilidades de enfermarse, también se asemeja a lo señalado por Tamayo & Restrepo (2017), que indica que cuando hay problemas de comportamientos y conductas disruptivas el juego es una herramienta efectiva.

VI. CONCLUSIONES

1. Se evidenció que existe una relación positiva moderada entre las variables juego didáctico y la inteligencia emocional, lo que significa que la implementación del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional promueve el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños.
2. Se evidenció que existe una relación positiva moderada entre la variable juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir, lo que significa que la implementación del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional promueve el desarrollo de la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir en los niños.
3. Se evidenció que existe una relación positiva significativa entre la variable juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos, lo que significa que la implementación del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional promueve el desarrollo de la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos en los niños.
4. Se evidenció que existe una relación positiva moderada entre la variable juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos, lo que significa que la implementación del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional promueve el desarrollo de la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos en los niños.
5. Se evidenció que existe una relación positiva significativa entre la variable juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía, lo que significa que la implementación del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional conlleva al incremento de la inteligencia emocional en su dimensión empatía en los niños.
6. Se evidenció que existe una relación positiva moderada entre la variable juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia, lo que significa que la implementación del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional promueve al desarrollo de la inteligencia emocional en su dimensión independencia en los niños.

7. Se evidenció que existe una relación positiva moderada entre la variable juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia, lo que significa que la implementación del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional promueve el desarrollo de la inteligencia emocional en su dimensión persistencia en los niños.
8. Se evidenció que existe una relación positiva significativa entre la variable juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad, lo que significa que la implementación del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional promueve el desarrollo de la inteligencia emocional en su dimensión amabilidad en los niños.

VII. RECOMENDACIONES

Se recomienda que la Institución Educativa realice capacitaciones y evaluaciones esporádicas respecto al manejo del juego didáctico, de cada uno de los maestros y maestras de la institución educativa, a fin de garantizar que se apliquen de manera correcta y se obtengan los resultados deseados.

Se recomienda que la institución educativa, difunda la importancia del juego didáctico en el desarrollo de la inteligencia emocional.

Se recomienda que las maestras del nivel inicial, se capacitan en juegos didácticos específicos para cada una de las dimensiones de la inteligencia emocional en que los niños presenten problemas.

Se recomienda a las maestras de inicial capacitarse para identificar las características de la inteligencia emocional en las que sus alumnos presentan dificultades.

Se recomienda la implementación de juego didáctico como herramienta terapéutica, para ayudar a los pequeños en el aula a mejorar la inteligencia emocional en sus siete dimensiones.

REFERENCIAS

- Alvarez Risco, A. (2020). *Clasificación de las investigaciones*. (F. d. Universidad de Lima, Ed.) Obtenido de <https://hdl.handle.net/20.500.12724/10818>
- Arenas Ospina, C., & Jaramillo Jaramillo, N. (2018). Conceptions of empathy at a general, psychological level and from its measurement instruments. *Electronic Magazine Psyconex*, 9(15), 1-10. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/330991>
- Benitez, C., Moreira, R., Fabero, W., Diaz, M., Quintana, F., & Rodriguez, H. (2018). Develop emotional intelligence through the work of the guidance teacher. 10(4), 013-121. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742018000400007&lng=es&tlng=es.
- Bereiro, J. (2017). Two interpretations of play and play, from Freud to Winnicott: rupture or continuity? *Playfully magazine*, 6(12), 1-13. <https://doi.org/https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/76311>
- Caqueo-Urizar, A., Mena-Chamorro, P., Flores, J., Narea, M., & Irrarázaval, M. (2020). Problemas de regulación emocional y salud mental en adolescentes del norte de Chile. *Terapia Psicológica*, 38(2), 203-222. <https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082020000200203>
- Castrillón Diaz, L. (2017). Los juegos y su rol en el aprendizaje de una lengua. *La Tercera Orilla. Revista de la Universidad Autónoma de Bucaramanga*.(19), 86-93. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.29375/21457190.2893>
- Castro, N., Suarez, X., & Barra, E. (2021). Relationships of emotional regulation difficulties and personality factors with the life satisfaction of university students. *Liberabit*, 27(1), 433. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24265/liberabit.2021.v27n1.02>.
- Chavez, Z., Espinoza, A., Espino, A., Melgarejo, R., Chavez, R., & Guerrero, O. (2021). El juego como estrategia didáctica para el desarrollo motriz. *Ciencia*

Latina Revista Científica Multidisciplinar, 5(4), 4937-4950.
https://doi.org/https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v5i4.668

Cienfuegos Velasco, M. (2019). Reflexiones en torno al método científico y sus etapas. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas.*, 8(15), 60-77. <https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ricsh.v8i15.161>

Coronel, C. (2018). Problemas emocionales y de comportamiento en niños con discapacidad intelectual. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 14(2), 351-362. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.15332/s1794-9998.2018.0002.11>

Cvetkovic-Vega, A., Maguiña, J., Soto, A., Lama-Valdivia, J., & Correa López, L. (2021). Estudios transversales. *Revista de la Facultad de Medicina Humana.*, 21(1), 179-185. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.25176/rfmh.v21i1.3069>

Del Sol Fabregat, L., Tejada Castañeda, E., & Mirabal Díaz, J. (2017). Los métodos teóricos: una necesidad de conocimiento en la investigación científico-pedagógica. *EDUMECENTRO*, 9(4), 250-253. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742017000400021&lng=es&tlng=es.

Editorial ETC. (2021). Persistencia. *Revista* . Obtenido de <https://definicion.de/persistencia/>

Escalante, M., Hernández, M., & Paz, A. (2017). *La formación de la autonomía de los hijos. Un reto en los estilos de crianza*. Congreso Nacional de la Investigación Educativa COMIE.

Esteban, N. (2018). *Tipos de investigación*. Universidad Santo Domingo de Guzmán. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/250080756.pdf>

Fabbri, M. (2020). *Técnica de investigación: la observación*. Instituto de Ciencias Humanas. México.

- Fernández-García, L., & Fernández-Río, J. (2018). Project Wonderwall. Emotions' identification and management in Primary Education Physical Education. *Revista Retos*, 35, 381-386. doi:<https://doi.org/10.47197/retos.v0i35.63259>
- Flores Morales, J. (2017). John Rawls and the theory of justice. *Revista PHAINOMENON*, 16(2), 35.
- Fragoso-Luzuriaga, R. (2018). Importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en la formación de personas investigadoras. *Revista actualidades investigativas en educación.*, 19(1), 655-679. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15517/aie.v19i1.35410>
- García, D., López, I., & Eslava, M. (2018). Soccer as a strategy for the development of emotional intelligence in elementary school students: a didactic experience. *Education Form*, 3(8), 17-36. <https://doi.org/https://doi.org/10.25053/redufor.v3i8.268>
- Giraldo, L., & Diaz , O. (2018). Tipos de amistad según Aristóteles: diferencias entre la amistad por placer, por utilidad y la amistad verdadera. *Revista Espacios.*, 39(6), 25.
- Goleman, D. (2018). *emotional intelligence*. Penguin random house. Obtenido de <https://www.danielgoleman.info/books/emotional-intelligence/>
- Goleman, D., & Davidson, R. (2017). *Los beneficios de la meditación: la ciencia demuestra cómo la meditación cambia la mente, el cerebro y el cuerpo*. Barcelona:: KAIROS.
- Gómez, L. (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*(52), 174-185. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194253828011>
- Gòmez-Escalonilla, G. (2021). Mètodos y tècniques de investigaciòn utilizados en los estudios sobre comunicaciòn en España. *Revista mediterrànea de comunicaciòn.*, 12(1), 115-127. <https://doi.org/https://doi.org/10.14198/MEDCOM000018>

- Guajardo-Leal, B., & Gallardo Còrdova, K. (2021). Compromiso, motivaciòn y persistencia de participantes en xMOOC. *Revista de Educaciòn a Distancia (RED)*, 21(66). doi:<https://doi.org/10.6018/red.440241>
- Gùzman, M. (2018). Development of social skills through play activities in 3-years-old children in the Cumbaya Valley children`s center. *Coronado*, 14(64), 153-156. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000400153&lng=es&nrm=iso
- Hernàndez-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodologia de la investigaciòn. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill Mèxico.
- Imaginario, A. (2019). Significado de independencia. *Significados*. Obtenido de <https://www.significados.com/independencia/>
- Instituto Nacional para la Evaluaciòn de la Educaciòn (INEE). Criterios tècnicos y de procedimiento para el anàlisis de los instrumentos de evaluaciòn, el proceso de calificaciòn y la emisiòn de resultados para llevar a cabo la evaluaciòn del desempeñò. (2017).
- Jimenez Jimenez, A. (2018). *Emotional intelligence In: AEPap (ed). Pediatric Update Course.Madrid: Lùa Ediciones 3.0; p 457-469*. Madrid.
- López V., M., & García, V. (2020). El juego como recurso didàctico para la enseñanza de las ciencias: matemàticas y quìmica. *Espacio I+D, Innovaciòn más desarrollo*, 9(23), 39-53. <https://doi.org/https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31644/IMASD.23.2020.a03>
- Martìnez Otero, J. (2017). La hipertrofia del principio de autonomìa en el debate bioètico. *Cuadernos de Bioètica.*, 28(3), 329-340. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87553352004>
- MCLean, D., Hurd, A., & Anderson, D. (2017). *Kraus Recreation and Leisure in Modern Society* (11a ed.). Jones & Bartlett Learning.

- Mendieta Toledo, L., Bermeo Muñoz, S., & Vera Reyes, J. (2018). Técnica lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. *Espirales Revista Multidisciplinaria de investigación.*, 2(23). <https://doi.org/https://doi.org/10.31876/re.v2i23.388>
- Montenegro, J. (2020). Emotional intelligence and its protective effect against anxiety, depression and academic stress in university students. *Institutional Scientific Journal TZHOECOEN*, 12(4), 449-461. <https://doi.org/https://doi.org/10.26495/tzh.v12i4.1395>
- Montero Lòpez, M. (2020). Self-concept, self-efficacy and tolerance to frustration: in children with and without learning difficulties. *Cardenal Cisneros. University center Magazine. Alcala University. Spain*. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10017/43551>
- Montero, B. (2017). Experiencias docentes: aplicación de juegos didácticos, como metodología de enseñanza. *Revista de investigación pensamiento matemático*, 7(1). Obtenido de http://www2.caminos.upm.es/Departamentos/matematicas/revistapm/revista_impresa/vol_VII_num_1/exp_doc_apl_jue_did.pdf
- Moreira-Mero, K., Marin-Llaver, L., & Vera-Viteri, L. (2021). Education of autonomy in children of initial sublevel ii of the school Gabriela Mistral. *Revista Polo del Conocimiento*, 6(8), 135-153. doi:DOI: 0.23857/pc.v6i5.2734
- Muñoz Lòpez, M., Ortega Muñoz, F., Castro Luna, E., & Espinosa Sànchez, D. (2018). Persistence as a strength of character present in undergraduate students from the update center of the Ministry of Durango, Mexico. *INNOVA Research Journal*, 3(6), 136-142. <https://doi.org/https://doi.org/10.33890/innova.v3.n6.2018.723>
- Ochoa-Pachas, J., & Yunko-Romero, Y. (2020). El estudio descriptivo en la investigación científica. *Universidad Autónoma del Perú*. <https://doi.org/http://revistas.autonoma.edu.pe/index.php/AJP/article/view/24/191>

- Oliveros P, V. (2018). Emotional intelligence from the perspective of Rafael Bisquerra. *research journal*, 42(93). <https://doi.org/https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376157736006>
- Palomino, P., & Almenara, C. (2019). Inteligencia emocional en estudiantes de comunicación: Estudio comparativo bajo el modelo de educación por competencias. *Revista digital de Investigación en Docencia Universitaria.*, 13(1), 1-16. <https://doi.org/https://doi.org/10.19083/ridu.2019.840>
- Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. (2018). *Manual formativo en prevenció n y resolució n de conflictos.*
- REA (2021). Diccionario de la lengua española. Obtenido de <https://dle.rae.es/persistencia>
- Ricce Salazar, C., & Ricce Salazar, C. (2021). Educational games in learning mathematics. *Horizons. Journal of research in educational sciences.*, 5(18), 391-404. <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.182>
- Rodriguez, I. (2017). El juego y su dimensió n Psico-Social-Afectiva y emocional. *Revista Innova.* Obtenido de www.e-innova.ucm
- Ruiz Silva, A., & Giraldo Giraldo, Y. (2019). *La solidaridad.* Bogotá. Colombia: Universiad Pedagógica Nacional.
- Rusca-Jordán, F., Cortez-Vergara, C., Tirado-Hurtado, B., & Strobbe-Barbat, M. (2020). Una aproximación a la salud mental de los niños, adolescentes y cuidadores en el contexto de la Covid-19 en el Perú. *Acta Med Perú*, 37(4), 556-8. <https://doi.org/https://doi.org/10.35663/ amp.2020.374.1851>
- Soriano Màrquez, A. &, & Dìaz Cerò n, A. M. (2019). Emotional intelligence as an important factor in leadership. *Institute of Research and Higher Studies of Administrative Sciences of the Veracruzana University (I.I.E.S.C.A) ISSN 1870-9427(1).*
- Tamayo , A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógico en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de

sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>

Tamayo, G., Echeverry, C., & Araque, L. (2006). *Cuestionario de inteligencia emocional para niños y niñas de preescolar CIEMPRE*. Medellín: Universidad Cooperativa de Colombia.

Ungar, V. (2017). Imaginación, fantasía y juego. *Mentalización. Revista de Psicoanálisis y Psicoterapia*, 9-10. Obtenido de <https://revistamentalizacion.com/ultimonumero/ungar.pdf>

Unicef. (2020). La salud mental de niñas, niños y adolescentes en contexto de COVID-19. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Perú / 3 Departamento de Epidemiología, Johns Hopkins Bloomberg School of Public Health / 4 Universidad Peruana Cayetano Heredia, Facul. Obtenido de <https://www.unicef.org/peru/informes/salud-mental-ninas-ninos-adolescentes-contexto-covid-19-estudio-en-linea-peru-2020#>

Universidad del Rosario. (2019). ¿Cómo identificar nuestras emociones? *NovaEtVetera*. Obtenido de <https://www.urosario.edu.co/Periodico-NovaEtVetera/Nuestra-U/Como-identificar-nuestras-emociones/>

Valenzuela, J., Kuzmanic, D., & Díaz, R. (2021). Aprendizajes a partir de la experiencia de la reapertura en los establecimientos de Educación parvularia en el contexto de la pandemia. <https://doi.org/https://www.unicef.org/chile/informes/aprendizajes-educacion-parvularia-medidas>

Vasefi, A., Dehghani, M., & Mirzaaghapoor, M. (2018). Emotional intelligence of medical students of shiraz university of medical sciences cross sectional study. *Ann Med Surge*, 10(32), 26-31. <https://doi.org/doi:10.1016/j.amsu.2018.07.005>.

Ventura-Leòn, J., Caycho-Rodriguez, T., Vargas-Tenazoa, D., & Flores-Pino, G. (2018). Adaptation and validation of the Frustration Tolerance Scale (ETF) in Peruvian children. *Journal of Clinical Psychology with children and adolescents.*, 5(2), 23-29. doi:doi.org/10.21134/rpcna.2018.05.2.3

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz De Consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
<p>¿Cuál es la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001– Zarumilla, 2021?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumentos</p> <p>La ficha de observación</p> <p> cuestionario de inteligencia emocional para niños y niñas de preescolar “CIEMPRE”, desarrollado por Tamayo & Araque (2006)</p>
	<p>Objetivos específicos</p> <p>¿Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021?</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>H1: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión actitud de compartir en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	
	<p>Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	<p>H2: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión identificación de sentimientos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	
	<p>Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	<p>H3: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión solución creativa de conflictos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	
	<p>Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	<p>H4: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión empatía en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	
	<p>Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	<p>H5: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión independencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021</p>	
	<p>Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	<p>H6: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión persistencia en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	
	<p>Determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión Amabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021</p>	<p>H7: Existe relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en su dimensión Amabilidad en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°001 Zarumilla, 2021.</p>	

Diseño de investigación**Población y muestra****Variables y dimensiones**

Población La población estuvo constituida por 50 alumnos del nivel inicial de la institución educativo N° 001 Zarumilla.

Muestra: La muestra estuvo constituida por 20 alumnos del nivel inicial.

Variables**Dimensiones**

Juego didáctico

Afectiva emocional

Inteligencia
EmocionalActitud de compartir
Identificación de sentimientos
Solución creativa de conflictos
Empatía
Independencia
Persistencia
Amabilidad

ANEXO 2: Matriz de Operacionalización

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de medición
Juego didáctico	Flores (2009), (citado por Montero 2017, p. 77), se trata de una técnica colectiva donde se participa voluntariamente, cuya finalidad es promover el desarrollo de métodos y conductas, que posibiliten al niño tener un buen nivel de decisión y determinación, mediante métodos de dirección y conducta correcta.	La inclusión del juego didáctico en las actividades escolares facilita el desarrollo de la inteligencia emocional del niño.	Afectiva emocional	<p>Efectividad</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego consigue que todos los niños participen de la actividad. - El juego consigue que el niño forme equipos. - El juego consigue que el niño proponga nuevos juegos. - El juego que el niño solicite establecer nuevas reglas. - El juego permite mejorar el vínculo maestro alumno. <p>Eficiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> - El juego consigue que el niño pueda expresar sus ideas. - El juego consigue que el niño pueda identificarse. - El juego consigue que el niño diferencie la fantasía de la realidad - El juego consigue que el niño exprese sus sentimientos. - El juego consigue que el niño pueda comprender la importancia de las reglas. - El juego permite que el niño tenga un mayor control de su cuerpo. - El juego permite que el niño diferencie los objetos a través de los sentidos. <p>Satisfacción</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se observa motivación del niño para jugar. - Se denota alegría en el rostro del menor. - El niño tiene una mejor relación con sus compañeros. - El niño tiene una mejor relación con su maestra. - El niño tiene una mejor relación con su familia. - El niño obtiene mejores calificaciones. 	Ordinal
Inteligencia emocional	De acuerdo a Jiménez (2018), trata del conocimiento que tienen los individuos de sus propias emociones, por lo tanto, es lógico decir que la IE, es la facultad de reconocer lo que sentimos en el preciso momento en que el sentimiento o emoción se manifiesta, por lo tanto, trata de la realización de	Se midió la variable con cuestionario "CIEMPRE", desarrollado por Tamayo et al. (2006), el cual mide la inteligencia emocional del niño.	Identificación de sentimientos	<p>Actitud de compartir</p> <ul style="list-style-type: none"> - El niño acepta sugerencias de sus pares en el juego. - Le gusta realizar actividades de aseo dentro del aula - Participa de las actividades proactivamente cuando trabaja en grupo. - Disfruta las actividades realizadas en grupo - Forma grupo y equipos voluntariamente. - Respeta las reglas que se establecieron para el juego. - Durante el juego prefiere aislarse del grupo. - Reconoce que sus compañeros, tienen los mismos derechos que él. - Reconoce con facilidad sentimientos de alegría. - Busca expresiones de afecto de los adultos - Expresa sus sentimientos con facilidad ante los adultos. - Es capaz de expresar sus sentimientos acertadamente. - Expresa serenidad cuando sus compañeros le ganan el juego. - Manifiesta tristeza ante la ausencia de un ser querido. - Manifiesta recibir poco afecto a los adultos que lo rodean. - Lloro cuando es incapaz de realizar algo. 	Ordinal

una introspección, también denominada introvisión psicológica, siendo eficaz para la autocomprensión.

Solución creativa de conflictos

- Acepta ayuda de los adultos cuando tiene dificultades.
- Cuando sus amigos se pelean, interviene buscando solucionar el conflicto.
- Se interesa por sus compañeros cuando tienen dificultades para ello.
- Es tenido en cuenta por amigos de su edad para mediar, cuando se presentan conflictos entre ellos
- Busca sus compañeros, soluciones a los problemas de relaciones entre ellos.
- Muestra preocupación cuando un compañero de clase está enfermo.
- Se acerca a consolar a otro niño que está llorando.
- Cuando es sancionado comprende el motivo de la sanción.

Empatía

- Se muestra comprensivo ante el llanto de otro niño.
- Sus compañeros buscan estar con él.
- Apoya a sus compañeros de grupo cuando son sancionados
- Se encuentra a gusto cuando está con niños de su edad
- Personalidad desinhibida cuando se relaciona con nuevas personas.
- Se integra a los grupos, aun cuando no conoce a todos.

Independencia

- Obtiene buenas calificaciones cuando realiza actividades de forma independiente.
- Muestra seguridad al actuar frente a otros niños.
- Necesita que constantemente se le acompañe cuando realiza actividades
- Reinicia las actividades pendientes sin dificultad.

Persistencia

- Presenta tenacidad cuando juega deportes.
- Hace esfuerzo por ser líder positivo del equipo.
- Valora su esfuerzo, cuando cumple con las tareas de la escuela.
- Se molesta cuando debe volver a realizar las tareas.
- Es persistente frente a una nueva actividad o tarea.
- Se comporta adecuadamente al momento del refrigerio.
- Ayuda a sus compañeros en caso se lastimen.

Amabilidad

- Se molesta cuando debe ceder el turno a alguien más.
 - Cumple puntualmente con las actividades de la escuela.
 - Colabora de manera solícita en las tareas de la escuela como ordenar los juguetes en sus respectivos lugares.
-

NEXO 3: Instrumentos

INSTRUMENTO PARA MEDIR LA VARIABLE JUEGO DIDACTICO EN SU DIMENSIÓN AFECTIVA EMOCIONAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

APELLIDOS Y NOMBRES.....

EDAD..... SEXO:

Indicaciones:

Lea cuidadosamente los siguientes enunciados y marque con una X según corresponda, de acuerdo a las actitudes que observe en los niños que participan en el estudio.

Valoración:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Ítems	Dimensión Afectiva emocional	Niveles				
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	siempre
Efectividad						
1	El juego consigue que los todos los niños participen de la actividad.					
2	El juego consigue que el niño forme equipos.					
3	El juego consigue que el niño proponga nuevos juegos.					
4	El juego que el niño solicite establecer nuevas reglas.					
5	El juego permite mejorar el vínculo maestro alumno					
Eficiencia						
6	El juego consigue que el niño pueda expresar sus ideas.					
7	El juego consigue que el niño pueda identificarse.					
8	El juego consigue que el niño diferencie la fantasía de la realidad.					
9	El juego consigue que el niño exprese sus sentimientos.					
10	El juego consigue que el niño pueda comprender la importancia de las reglas.					
11	El juego permite que el niño tenga un mayor control de su cuerpo.					
12	El juego permite que el niño diferencie los objetos a través de los sentidos.					
Satisfacción						
13	Se observa motivación del niño para jugar.					
14	Se denota alegría en el rostro del menor.					
15	El niño tiene una mejor relación con sus compañeros.					
16	El niño tiene una mejor relación con su maestra.					
17	El niño tiene una mejor relación con su familia.					
18	El niño obtiene mejores calificaciones					

INSTRUMENTO PARA MEDIR LA VARIABLE INTELIGENCIA EMOCIONAL CUESTIONARIO

APELLIDOS Y NOMBRES:

EDAD: SEXO:

Indicaciones:

Lea cuidadosamente los siguientes enunciados y marque con una x, según corresponda, plantee la pregunta de acuerdo a la capacidad cognitiva del niño. Escoja una sola alternativa de las planteadas.

Escala de medida: Tipo Linkert

Valoración:

Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
1	2	3	4	5

Ítems	Dimensiones	Niveles				
		Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
ACTITUD DE COMPARTIR						
1	El niño acepta sugerencias de sus pares en el juego.					
2	Le gusta realizar actividades de aseo dentro del aula					
3	Participa de las actividades proactivamente cuando trabaja en grupo.					
4	Disfruta las actividades realizadas en grupo					
5	Forma grupo y equipos voluntariamente.					
6	Respeto las reglas que se establecieron para el juego.					
7	Durante el juego prefiere aislarse del grupo.					
8	Reconoce que sus compañeros, tienen los mismos derechos que él.					
IDENTIFICACIÓN DE SENTIMIENTOS						
9	Reconoce con facilidad sentimientos de alegría.					
10	Busca expresiones de afecto de los adultos.					
11	Expresa sus sentimientos con facilidad ante los adultos.					
12	Es capaz de expresar sus sentimientos acertadamente.					
13	Expresa serenidad cuando sus compañeros le ganan el juego.					
14	Manifiesta tristeza ante la ausencia de un ser querido.					
15	Manifiesta recibir poco afecto a los adultos que lo rodean.					
16	Llora cuando es incapaz de realizar algo.					
SOLUCIÓN CREATIVA DE CONFLICTOS						
17	Acepta ayuda de los adultos cuando tiene dificultades.					
18	Cuando sus amigos se pelean, interviene buscando solucionar el conflicto.					
19	Se interesa por sus compañeros cuando tienen dificultades para ello.					
20	Es tenido en cuenta por amigos de su edad para mediar, cuando se presentan conflictos entre ellos.					
21	Busca sus compañeros, soluciones a los problemas de relaciones entre ellos.					

EMPATÍA						
22	Muestra preocupación cuando un compañero de clase está enfermo					
23	Se acerca a consolar a otro niño que está llorando.					
24	Cuando es sancionado comprende el motivo de la sanción.					
25	Se muestra comprensivo ante el llanto de otro niño.					
26	Sus compañeros buscan estar con él.					
27	Apoya a sus compañeros de grupo cuando son sancionados.					
28	Se encuentra a gusto cuando está con niños de su edad.					
INDEPENDENCIA						
29	Personalidad desinhibida cuando se relaciona con nuevas personas.					
30	Se integra a los grupos, aun cuando no conoce a todos,					
31	Obtiene buenas calificaciones cuando realiza actividades de forma independiente					
32	Muestra seguridad al actuar frente a otros niños.					
33	Necesita que constantemente se le acompañe cuando realiza actividades.					
PERSISTENCIA						
34	Reinicia las actividades pendientes sin dificultad.					
35	Presenta tenacidad cuando juega deportes.					
36	Hace esfuerzo por ser líder positivo del equipo.					
37	Valora su esfuerzo, cuando cumple con las tareas de la escuela.					
38	Se molesta cuando debe volver a realizar las tareas.					
39	Es persistente frente a una nueva actividad o tarea.					
AMABILIDAD						
40	Se comporta adecuadamente al momento del refrigerio.					
41	Ayuda a sus compañeros en caso se lastimen.					
42	Se molesta cuando debe ceder el turno a alguien más.					
43	Cumple puntualmente con las actividades de la escuela.					
44	Colabora de manera solícita en las tareas de la escuela como ordenar los juguetes en sus respectivos lugares .					

ANEXO 4: Autorización de aplicación del instrumento



"Año del bicentenario del Perú: 200 años de independencia"

Zarumilla, 14 de octubre de 2021.

OFICIO N°053-2021-GOB.REG.TUMBES-UGEL-Z-DIECJN°001" ZTP"

Señora

Ruth Angélica Chicana Becerra

Coordinadora General de Programas de Posgrado Semipresenciales – UCV
Zarumilla. -

ASUNTO: Respuesta a solicitud para facilidades en desarrollo de trabajo de investigación.

REF. : Carta P. 424-2021-UCV-EPG-SP

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo muy cordialmente en nombre de la Institución Educativa Cuna Jardín N°001 "Zoila Tudela de Puell", de la provincia de Zarumilla, la cual me honro en dirigir, a la vez hacer de su conocimiento que, en relación al documento de la referencia, es política de nuestra Institución Educativa brindar siempre las facilidades a quienes demuestran deseos de superación personal y profesional.

En tal sentido y con las atribuciones que me compete, informo a su persona de la aceptación para que doña **AMALIA BANESSA REVOLLEDO MORAN DE SIANCAS** cumpla con realizar su trabajo de investigación en nuestra I.E. en los términos descritos. De lo que informo a usted para los fines correspondientes.

Esperando que el presente sea de su conformidad, aprovecho la oportunidad para expresarle las muestras de mi consideración y estima.

Atentamente

ANEXO 5: Consentimiento informado

Consentimiento Informado

El propósito de esta ficha de consentimiento es dar a los participantes de esta investigación una clara explicación de la misma, así como de su rol de participante.

La presente investigación es conducida por Amalia Banessa Revolledo Morán de Siancas estudiante de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de esta investigación es determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°001 - Zarumilla.

Si ud. Accede a participar de este estudio se le pedirá responder a unos cuestionarios de juego didáctico e inteligencia emocional. Esto tomará aproximadamente 40 minutos de su tiempo. La participación de este estudio estrictamente voluntarias. La información que se recoja será estrictamente confidencial siendo codificados mediante un número de identificación por lo que serán de forma anónima, por último, solo será utilizada para los propósitos de esta investigación. Una vez transcritas las respuestas los cuestionarios se destruirá. Si tiene alguna duda de la investigación puede hacer las preguntas que requiera en cualquier momento durante su participación. Igualmente puede dejar de responder el cuestionario sin que esto le perjudique.

De tener preguntas sobre su participación en este estudio puede contactar Amalia Banessa Revolledo Morán de Siancas, al teléfono 968175169 o correo Banessarevo@hotmail.com

Agradecida desde ya para su valioso aporte.

Atentamente



Amalia B. Revolledo Morán de Siancas

Yo acepto _____
preciso haber sido informado/a respecto al propósito del estudio y sobre los aspectos relacionados con la investigación

Acepto que mi menor hijo (a) _____
participe en la investigación científica referida juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°001 – Zarumilla, 2021

Nombres y apellidos.....

DNI N°

Consentimiento Informado

El propósito de esta ficha de consentimiento es dar a los participantes de esta investigación una clara explicación de la misma, así como de su rol de participante.

La presente investigación es conducida por Amalia Banessa Revolledo Morán de Siancas estudiante de Posgrado de la Universidad Cesar Vallejo. El objetivo de esta investigación es determinar la relación entre el juego didáctico en su dimensión afectiva emocional y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°001 - Zarumilla.

Si ud. Accede a participar de este estudio se le pedirá responder a unos cuestionarios de juego didáctico e inteligencia emocional. Esto tomará aproximadamente 40 minutos de su tiempo. La participación de este estudio estrictamente voluntarias. La información que se recoja será estrictamente confidencial siendo codificados mediante un número de identificación por lo que serán de forma anónima, por último, solo será utilizada para los propósitos de esta investigación. Una vez transcritas las respuestas los cuestionarios se destruirá. Si tiene alguna duda de la investigación puede hacer las preguntas que requiera en cualquier momento durante su participación. Igualmente puede dejar de responder el cuestionario sin que esto le perjudique.

De tener preguntas sobre su participación en este estudio puede contactar Amalia Banessa Revolledo Morán de Siancas, al teléfono 968175169 o correo Banessarevo@hotmail.com

Agradecida desde ya para su valioso aporte.

Atentamente

Amalia B. Revolledo Morán de Siancas

Yo acepto Graciela mechato nole
preciso haber sido informado/a respecto al propósito del estudio y sobre los aspectos relacionados con la investigación

Acepto que mi menor hijo (a) breysson infante mechato
participe en la investigación científica referida juego didáctico y la inteligencia emocional en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°001 – Zarumilla, 2021

Nombres y apellidos..... Graciela mechato nole
DNI N° 71102372

ANEXO 6: Confiabilidad del instrumento

fiabilidad de la variable Inteligencia Emocional

Estadísticas de fiabilidad			
Alfa de Cronbach	N de elementos		
,914	44		
Estadísticas de elemento			
	Media	Desv. Desviación	N
1. El niño acepta sugerencias de sus pares en el juego.	4,60	,516	10
2. Le gusta realizar actividades de aseo dentro del aula	3,70	1,160	10
3. Participa de las actividades proactivamente cuando trabaja en grupo.	4,00	,943	10
4. Disfruta las actividades realizadas en grupo	3,70	,823	10
5. Forma grupo y equipos voluntariamente.	4,30	,823	10
6. Respeta las reglas que se establecieron para el juego.	4,20	,919	10
7. Durante el juego prefiere aislarse del grupo.	4,40	,516	10
8. Reconoce que sus compañeros, tienen los mismos derechos que él.	4,70	,483	10
9. Reconoce con facilidad sentimientos de alegría.	4,40	,699	10
10. Busca expresiones de afecto de los adultos.	4,10	,876	10
11. Expresa sus sentimientos con facilidad ante los adultos.	3,80	1,317	10
12. Es capaz de expresar sus sentimientos acertadamente.	4,50	,972	10
13. Expresa serenidad cuando sus compañeros le ganan el juego.	4,50	,707	10
14. Manifiesta tristeza ante la ausencia de un ser querido.	3,60	1,174	10
15. Manifiesta recibir poco afecto a los adultos que lo rodean.	4,10	,876	10
16. Lloro cuando es incapaz de realizar algo.	3,30	1,418	10
17. Acepta ayuda de los adultos cuando tiene dificultades.	4,50	,527	10
18. Cuando sus amigos se pelean, interviene buscando solucionar el conflicto.	4,20	,919	10
19. Se interesa por sus compañeros cuando tienen dificultades para ello.	4,40	,516	10
20. Es tenido en cuenta por amigos de su edad para mediar, cuando se presentan conflictos entre ellos.	4,70	,483	10
21. Busca sus compañeros, soluciones a los problemas de relaciones entre ellos.	4,70	,483	10
22. Muestra preocupación cuando un compañero de clase está enfermo	4,00	,816	10
23. Se acerca a consolar a otro niño que está llorando.	4,30	,483	10
24. Cuando es sancionado comprende el motivo de la sanción.	2,80	,632	10

25. Se muestra comprensivo ante el llanto de otro niño.	4,40	,843	10
26. Sus compañeros buscan estar con él.	4,00	,816	10
27. Apoya a sus compañeros de grupo cuando son sancionados.	4,20	1,033	10
28. Personalidad desinhibida cuando se relaciona con nuevas personas.	4,20	,632	10
29. Se integra a los grupos, aun cuando no conoce a todos,	4,20	1,033	10
30. ¿Entiende que aprender no es memorizar, aunque la memoria juega un papel importante.?	4,40	1,075	10
31. Obtiene buenas calificaciones cuando realiza actividades de forma independiente	4,10	1,101	10
32. Muestra seguridad al actuar frente a otros niños.	4,10	1,287	10
33. Necesita que constantemente se le acompañe cuando realiza actividades.	4,10	,876	10
34. Reinicia las actividades pendientes sin dificultad.	3,80	1,317	10
35. Presenta tenacidad cuando juega deportes.	4,70	,483	10
36. Hace esfuerzo por ser líder positivo del equipo.	4,10	,738	10
37. Valora su esfuerzo, cuando cumple con las tareas de la escuela.	4,50	,527	10
38. Se molesta cuando debe volver a realizar las tareas.	4,60	,699	10
39. Es persistente frente a una nueva actividad o tarea.	4,20	1,033	10
40. Se comporta adecuadamente al momento del refrigerio.	4,40	,699	10
41. Ayuda a sus compañeros en caso se lastimen.	4,00	1,155	10
42. Se molesta cuando debe ceder el turno a alguien más.	4,40	,516	10
43. Cumple puntualmente con las actividades de la escuela.	4,90	,316	10
44. Colabora de manera solícita en las tareas de la escuela como ordenar los juguetes en sus respectivos lugares.	4,90	,316	10

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
1. El niño acepta sugerencias de sus pares en el juego.	181,10	286,989	,818	,910
2. Le gusta realizar actividades de aseo dentro del aula	182,00	290,667	,242	,915
3. Participa de las actividades proactivamente cuando trabaja en grupo.	181,70	288,678	,375	,912
4. Disfruta las actividades realizadas en grupo	182,00	290,889	,356	,913
5. Forma grupo y equipos voluntariamente.	181,40	282,044	,681	,909
6. Respeta las reglas que se establecieron para el juego.	181,50	290,500	,326	,913
7. Durante el juego prefiere aislarse del grupo.	181,30	292,456	,501	,912

8. Reconoce que sus compañeros, tienen los mismos derechos que él.	181,00	288,000	,813	,910
9. Reconoce con facilidad sentimientos de alegría.	181,30	286,011	,637	,910
10. Busca expresiones de afecto de los adultos.	181,60	294,489	,210	,914
11. Expresa sus sentimientos con facilidad ante los adultos.	181,90	309,656	-,212	,923
12. Es capaz de expresar sus sentimientos acertadamente.	181,20	278,178	,692	,908
13. Expresa serenidad cuando sus compañeros le ganan el juego.	181,20	281,067	,844	,908
14. Manifiesta tristeza ante la ausencia de un ser querido.	182,10	284,544	,395	,913
15. Manifiesta recibir poco afecto a los adultos que lo rodean.	181,60	294,711	,203	,914
16. Lloro cuando es incapaz de realizar algo.	182,40	267,600	,689	,908
17. Acepta ayuda de los adultos cuando tiene dificultades.	181,20	293,067	,456	,912
18. Cuando sus amigos se pelean, interviene buscando solucionar el conflicto.	181,50	290,500	,326	,913
19. Se interesa por sus compañeros cuando tienen dificultades para ello.	181,30	292,456	,501	,912
20. Es tenido en cuenta por amigos de su edad para mediar, cuando se presentan conflictos entre ellos.	181,00	288,000	,813	,910
21. Busca sus compañeros, soluciones a los problemas de relaciones entre ellos.	181,00	288,000	,813	,910
22. Muestra preocupación cuando un compañero de clase está enfermo	181,70	279,344	,790	,908
23. Se acerca a consolar a otro niño que está llorando.	181,40	293,600	,467	,912
24. Cuando es sancionado comprende el motivo de la sanción.	182,90	319,433	-,808	,922
25. Se muestra comprensivo ante el llanto de otro niño.	181,30	282,233	,657	,909
26. Sus compañeros buscan estar con él.	181,70	283,567	,630	,910
27. Apoya a sus compañeros de grupo cuando son sancionados.	181,50	276,278	,705	,908
28. Personalidad desinhibida cuando se relaciona con nuevas personas.	181,50	300,722	,020	,915
29. Se integra a los grupos, aun cuando no conoce a todos,	181,50	272,722	,814	,907
30. ¿Entiende que aprender no es memorizar, aunque la memoria juega un papel importante.?	181,30	275,344	,703	,908
31. Obtiene buenas calificaciones cuando realiza actividades de forma independiente	181,60	278,044	,608	,909
32. Muestra seguridad al actuar frente a otros niños.	181,60	271,378	,673	,908
33. Necesita que constantemente se le acompañe cuando realiza actividades.	181,60	294,489	,210	,914
34. Reinicia las actividades pendientes sin dificultad.	181,90	309,656	-,212	,923

35. Presenta tenacidad cuando juega deportes.	181,00	288,000	,813	,910
36. Hace esfuerzo por ser líder positivo del equipo.	181,60	295,600	,214	,914
37. Valora su esfuerzo, cuando cumple con las tareas de la escuela.	181,20	289,511	,657	,911
38. Se molesta cuando debe volver a realizar las tareas.	181,10	286,989	,595	,910
39. Es persistente frente a una nueva actividad o tarea.	181,50	283,167	,499	,911
40. Se comporta adecuadamente al momento del refrigerio.	181,30	288,011	,551	,911
41. Ayuda a sus compañeros en caso se lastimen.	181,70	280,456	,511	,911
42. Se molesta cuando debe ceder el turno a alguien más.	181,30	292,456	,501	,912
43. Cumple puntualmente con las actividades de la escuela.	180,80	299,289	,199	,914
44. Colabora de manera solícita en las tareas de la escuela como ordenar los juguetes en sus respectivos lugares.	180,80	299,289	,199	,914

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desv. Desviación	N de elementos
185,70	301,567	17,366	44

Confiabilidad de la variable juego didáctico

Escala: ALL VARIABLES

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,883	,889	18

Estadísticas de elemento

	Media	Desv. Desviación	N
45. El juego consigue que los todos los niños participen de la actividad.	3,90	,738	10
46. El juego consigue que el niño forme equipos.	4,80	,422	10
47. El juego consigue que el niño proponga nuevos juegos.	4,00	,667	10

48. El juego que el niño solicite establecer nuevas reglas.	4,30	,823	10
49. El juego permite mejorar el vínculo maestro alumno	4,20	,789	10
50. El juego consigue que el niño pueda expresar sus ideas.	4,40	,699	10
51. El juego consigue que el niño pueda identificarse.	4,50	,850	10
52. El juego consigue que el niño diferencie la fantasía de la realidad.	4,10	1,101	10
53. El juego consigue que el niño exprese sus sentimientos.	4,20	,919	10
54. El juego consigue que el niño pueda comprender la importancia de las reglas.	3,90	1,101	10
55. El juego permite que el niño tenga un mayor control de su cuerpo.	4,60	,699	10
56. El juego permite que el niño diferencie los objetos a través de los sentidos.	4,50	,850	10
57. Se observa motivación del niño para jugar.	4,60	,516	10
58. Se denota alegría en el rostro del menor.	3,80	1,229	10
59. El niño tiene una mejor relación con sus compañeros.	3,90	,994	10
60. El niño tiene una mejor relación con su maestra.	3,70	,823	10
61. El niño tiene una mejor relación con su familia.	4,40	,699	10
62. El niño obtiene mejores calificaciones	4,20	,919	10

Estadísticas de elemento de resumen

	Media	Mínimo	Máximo	Rango	Máximo / Mínimo	Varianza
Medias de elemento	4,222	3,700	4,800	1,100	1,297	,098

Estadísticas de elemento de resumen

	N de elementos
Medias de elemento	18

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
45. El juego consigue que los todos los niños participen de la actividad.	72,10	72,989	,337	.	,882
46. El juego consigue que el niño forme equipos.	71,20	79,733	-,283	.	,893
47. El juego consigue que el niño proponga nuevos juegos.	72,00	68,222	,827	.	,868
48. El juego que el niño solicite establecer nuevas reglas.	71,70	66,456	,793	.	,867
49. El juego permite mejorar el vínculo maestro alumno	71,80	69,289	,599	.	,874
50. El juego consigue que el niño pueda expresar sus ideas.	71,60	68,711	,740	.	,870
51. El juego consigue que el niño pueda identificarse.	71,50	66,722	,744	.	,868

52. El juego consigue que el niño diferencie la fantasía de la realidad.	71,90	65,878	,598	.	,873
53. El juego consigue que el niño exprese sus sentimientos.	71,80	65,733	,752	.	,867
54. El juego consigue que el niño pueda comprender la importancia de las reglas.	72,10	64,767	,666	.	,870
55. El juego permite que el niño tenga un mayor control de su cuerpo.	71,40	70,933	,540	.	,876
56. El juego permite que el niño diferencie los objetos a través de los sentidos.	71,50	65,389	,849	.	,864
57. Se observa motivación del niño para jugar.	71,40	71,156	,730	.	,873
58. Se denota alegría en el rostro del menor.	72,20	77,067	-,037	.	,905
59. El niño tiene una mejor relación con sus compañeros.	72,10	68,322	,515	.	,877
60. El niño tiene una mejor relación con su maestra.	72,30	74,011	,218	.	,887
61. El niño tiene una mejor relación con su familia.	71,60	69,600	,659	.	,873
62. El niño obtiene mejores calificaciones	71,80	72,400	,290	.	,885

Estadísticas de escala

Media	Varianza	Desv. Desviación	N de elementos
76,00	77,778	8,819	18

ANEXO 7: Criterios de jueces de los instrumentos



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO DIDÁCTICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Afectiva emocional								
Efectividad								
1	El juego consigue que los todos los niños participen de la actividad.	X		X		X		
2	El juego consigue que el niño forme equipos.	X		X		X		
3	El juego consigue que el niño proponga nuevos juegos.	X		X		X		
4	El juego permite que el niño solicite establecer nuevas reglas.	X		X		X		
5	El juego permite mejorar el vínculo maestro alumno.	X		X		X		
Eficiencia								
6	El juego consigue que el niño pueda expresar sus ideas.	X		X		X		
7	El juego consigue que el niño pueda identificarse.	X		X		X		
8	El juego consigue que el niño diferencie la fantasía de la realidad.	X		X		X		
9	El juego consigue que el niño exprese sus sentimientos.	X		X		X		
10	El juego consigue que el niño pueda comprender la importancia de las reglas.	X		X		X		
11	El juego permite que el niño tenga un mayor control de su cuerpo.	X		X		X		
12	El juego permite que el niño diferencie los objetos a través de los sentidos.	X		X		X		
Satisfacción								
13	Se observa motivación del niño para jugar.	X		X		X		
14	Se denota alegría en el rostro del menor.	X		X		X		
15	El niño tiene una mejor relación con sus compañeros.	X		X		X		
16	El niño tiene una mejor relación con su maestra.	X		X		X		
17	El niño tiene una mejor relación con su familia.	X		X		X		
18	El niño obtiene mejores calificaciones.	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO DIDÁCTICO

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: MOGELLÓN LÓPEZ ANA DEL CARMEN DNI: 00365193

Especialidad del validador: Ma. Administración de la Educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Tumbes, 30 de Setiembre del 2020

Firma del Experto Informante

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO DIDÁCTICO

Nº	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Afectiva emocional							
	Efectividad	X		X		X		
1	El juego consigue que los todos los niños participen de la actividad.	X		X		X		
2	El juego consigue que el niño forme equipos.	X		X		X		
3	El juego consigue que el niño proponga nuevos juegos.	X		X		X		
4	El juego permite que el niño solicite establecer nuevas reglas.	X		X		X		
5	El juego permite mejorar el vínculo maestro alumno.	X		X		X		
	Eficiencia							
6	El juego consigue que el niño pueda expresar sus ideas.	X		X		X		
7	El juego consigue que el niño pueda identificarse.	X		X		X		
8	El juego consigue que el niño diferencie la fantasía de la realidad.	X		X		X		
9	El juego consigue que el niño exprese sus sentimientos.	X		X		X		
10	El juego consigue que el niño pueda comprender la importancia de las reglas.	X		X		X		
11	El juego permite que el niño tenga un mayor control de su cuerpo.	X		X		X		
12	El juego permite que el niño diferencie los objetos a través de los sentidos.	X		X		X		
	Satisfacción							
13	Se observa motivación del niño para jugar.	X		X		X		
14	Se denota alegría en el rostro del menor.	X		X		X		
15	El niño tiene una mejor relación con sus compañeros.	X		X		X		
16	El niño tiene una mejor relación con su maestra.	X		X		X		
17	El niño tiene una mejor relación con su familia.	X		X		X		
18	El niño obtiene mejores calificaciones	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO DIDÁCTICO

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [x] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: **Gomero Calderon Estelita del Rosario** DNI: 40972190

Especialidad del validado: **Magíster en Psicología educativa**

Tuñabes, 30 de Setiembre del 2021

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específicos del constructo.
³Claridad: Se refiere a la dificultad alguna el enunciado del ítem, es preciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.


 Firma del Experto Informante

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO DIDÁCTICO

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: Afectiva emocional							
	Efectividad	X		X		X		
1	El juego consigue que todos los niños participen de la actividad.	X		X		X		
2	El juego consigue que el niño forme equipos.	X		X		X		
3	El juego consigue que el niño proponga nuevos juegos.	X		X		X		
4	El juego permite que el niño solicite establecer nuevas reglas.	X		X		X		
5	El juego permite mejorar el vínculo maestro alumno.	X		X		X		
	Eficiencia							
6	El juego consigue que el niño pueda expresar sus ideas.	X		X		X		
7	El juego consigue que el niño pueda identificarse.	X		X		X		
8	El juego consigue que el niño diferencie la fantasía de la realidad.	X		X		X		
9	El juego consigue que el niño exprese sus sentimientos.	X		X		X		
10	El juego consigue que el niño pueda comprender la importancia de las reglas.	X		X		X		
11	El juego permite que el niño tenga un mayor control de su cuerpo.	X		X		X		
12	El juego permite que el niño diferencie los objetos a través de los sentidos.	X		X		X		
	Satisfacción							
13	Se observa motivación del niño para jugar.	X		X		X		
14	Se denota alegría en el rostro del menor.	X		X		X		
15	El niño tiene una mejor relación con sus compañeros.	X		X		X		
16	El niño tiene una mejor relación con su maestra.	X		X		X		
17	El niño tiene una mejor relación con su familia.	X		X		X		
18	El niño obtiene mejores calificaciones.	X		X		X		

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE JUEGO DIDÁCTICO

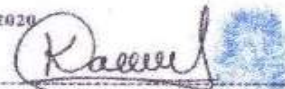
Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable / Aplicable después de corregir [] / No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador: Barrientos Pacheres De Guevara Kateriny DNI: 00248073

Especialidad del validador: Educación Inicial

Tumbes, 30 de Setiembre del 2020



Firma del Experto Informante
Dra. Kateriny Barrientos Pacheres De Guevara

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar el componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es sencillo, exacto y directo.

Nota: Suficiente, se dice suficiente cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: INTELIGENCIA EMOCIONAL

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1 Actitud de compartir								
1	Comparte los materiales del aula con sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Se muestra entusiasmado cuando trabaja en grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Ayuda a algún compañero que se ha lastimado.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	Comparte su lonchera con sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5	Disfruta las actividades realizadas en grupo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DIMENSIÓN 2 Conciencia de sí mismo								
6	Expresa sus sentimientos con facilidad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7	Manifiesta tristeza cuando alguien se va.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Se muestra irritable cuando algo le molesta.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
9	Reconoce con facilidad sentimientos de alegría.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
10	Muestra serenidad cuando un compañero le gana el juego.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DIMENSIÓN 3 Solución creativa de conflictos								
11	Acepta ayuda de los adultos cuando tiene dificultades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
12	Ayuda a recoger los juguetes.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
13	Incentiva a sus compañeros a cuidar los juguetes.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
14	Respetar los acuerdos establecidos en las actividades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
15	Interviene ante algún problema que tengan sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DIMENSIÓN 4 Empatía								
16	Pregunta por un compañero si está enfermo.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
17	Pregunta por un compañero cuando no asiste a clases.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
18	Ayuda a su compañero si se ha lastimado.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
19	Consuela a su compañero si está llorando.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
20	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DIMENSIÓN 5 Independencia								
21	Interactúa con otros niños.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
22	Es persistente al terminar una actividad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
23	Muestra autonomía.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
24	Muestra alegría para realizar una actividad.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
25	Es alegre con sus compañeros.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

09 de Mayo del 2017

Apellidos y nombres del juez evaluador: Cutho Jeyva Herrera Patricia DNI: 43560138

Especialidad del evaluador: Lic. Educ. Inicial

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



 Firma

N°	DIMENSIONES / Ítems	Pertinencia ^a		Relevancia ^a		Claridad ^a		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1 Actitud de compartir								
1	Comparte los materiales del aula con sus compañeros.	✓		✓		✓		
2	Se muestra entusiasmado cuando trabaja en grupo.	✓		✓		✓		
3	Ayuda a algún compañero que se ha lastimado.	✓		✓		✓		
4	Comparte su lonchera con sus compañeros.	✓		✓		✓		
5	Disfruta las actividades realizadas en grupo.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 2 Conciencia de sí mismo								
6	Expresa sus sentimientos con facilidad.	✓		✓		✓		
7	Manifiesta tristeza cuando alguien se va.	✓		✓		✓		
8	Se muestra irritable cuando algo le molesta.	✓		✓		✓		
9	Reconoce con facilidad sentimientos de alegría.	✓		✓		✓		
10	Muestra serenidad cuando un compañero le gana el juego.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 3 Solución creativa de conflictos								
11	Acepta ayuda de los adultos cuando tiene dificultades.	✓		✓		✓		
12	Ayuda a recoger los juguetes.	✓		✓		✓		
13	Incentiva a sus compañeros a cuidar los juguetes.	✓		✓		✓		
14	Respeto los acuerdos establecidos en las actividades.	✓		✓		✓		
15	Interviene ante algún problema que tengan sus compañeros.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 4 Empatía								
16	Pregunta por un compañero si está enfermo.	✓		✓		✓		
17	Pregunta por un compañero cuando no asiste a clases.	✓		✓		✓		
18	Ayuda a su compañero si se ha lastimado.	✓		✓		✓		
19	Consuela a su compañero si está llorando.	✓		✓		✓		
20	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan.	✓		✓		✓		
DIMENSIÓN 5 Independencia								
21	Interactúa con otros niños.	✓		✓		✓		
22	Es persistente al terminar una actividad.	✓		✓		✓		
23	Muestra autonomía.	✓		✓		✓		
24	Muestra alegría para realizar una actividad.	✓		✓		✓		
25	Es alegre con sus compañeros.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

El parente instrumento es aplicable.

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

13 de marzo del 2015

Apellidos y nombres del juez evaluador: Cruz Montoya Jovana Maria DNI: 02545893

Especialidad del evaluador: Educación Inicial

^aPertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
^aRelevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.
^aClaridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

Jovana Montoya Cruz
 Firma

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: INTELIGENCIA EMOCIONAL

N°	DIMENSIONES / Items	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerecias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSION 1 Actuar de equipo								
1	Comparte los materiales del aula con sus compañeros	/		/		/		
2	Se muestra colaborativo cuando trabaja en grupo	/		/		/		
3	Ayuda a algún compañero que se ha olvidado	/		/		/		
4	Comparte sus vivencias con sus compañeros	/		/		/		
5	Disfruta las actividades realizadas en grupo	/		/		/		
DIMENSION 2 Percepción de sentimientos								
6	Expresa sus sentimientos con facilidad	/		/		/		
7	Manifiesta tristeza cuando alguien se va	/		/		/		
8	Se muestra estable cuando algo le molesta	/		/		/		
9	Reconoce con facilidad se sentimientos de alegría	/		/		/		
10	Muestra serenidad cuando sus compañeros le gana el juego	/		/		/		
DIMENSION 3 Solución creativa de conflictos								
11	Acepta ayuda de los adultos cuando tiene dificultades	/		/		/		
12	Ayuda a recoger los juguetes	/		/		/		
13	Incentiva a sus compañeros a cuidar los juguetes	/		/		/		
14	Respeto los acuerdos establecidos en las actividades	/		/		/		
15	Interviene ante algún problema que tengan sus compañeros	/		/		/		
DIMENSION 4 Empatía								
16	Pregunta por un compañero si está enfermo	/		/		/		
17	Pregunta por un compañero cuando no existe a clases	/		/		/		
18	Ayuda a su compañero si se ha lastimado	/		/		/		
19	Consuela a su compañero si está llorando	/		/		/		
20	Ayuda a sus compañeros cuando lo necesitan	/		/		/		
DIMENSION 5 Independencia								
21	Interactúa con otros niños	/		/		/		
22	Es persistente al trabajar con dificultad	/		/		/		
23	Muestra autonomía	/		/		/		
24	Muestra alegría para realizar una actividad	/		/		/		
25	Es alegre con sus compañeros	/		/		/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

13 de junio del 2017

Apellidos y nombres del juez evaluador: Dra. Lina Poma DNI: 07868150

Especialidad del evaluador: Lic. Educación Inicial

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado

²Relevancia: El ítem es importante para representar al constructo o dimensión específica de estudio

³Claridad: Se entiende la dificultad según el lenguaje del ítem, es no vago, exacto y directo

Nota: Si la marca "X" se coloca en el cuadro de las ítems puntuales son evidencias para validar la dimensión


Firma

Tabla 28

N°	Apellidos y Nombres	DNI	Grado
1	Mogollón López, Ana del Carmen	00365193	Magister Administración de la Educación
2	Gomero Calderón, Estelita del Rosario	40972190	Magister en Psicología Educativa
3	Barrientos Pacherras de Guevara, Kateriny	00248073	Doctora en Educación
4	Cucho Leyva, María Patricia	43560138	Magister en Educación Inicial
5	Díaz León, Rosario Adela	07868490	Magister en Ciencias de la Educación
6	Cruz Montero, Juana María	07545873	Doctora en Educación