



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

La Enseñanza Lúdica Mejora la Inteligencia Emocional en Niños de Inicial de una Institución Educativa Publica en Abancay, 2022

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestra en Psicología Educativa

AUTORA:

Cárdenas Manrique, Betsabé (ORCID: 0000-0002-3337-2893)

ASESORA:

Dra. Leiva Torres, Jakline Gicela (ORCID:0000-0001-7635-5746)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención integral del infante, niño y el adolescente

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA — PERÚ

2022

Dedicatoria

A mis dos hijos Rodrigo y Meylí que fueron mi inspiración para seguir avanzando con mis objetivos trazados y ser un ejemplo para ellos, a mis hermanos que siempre alentaron mis logros

Agradecimiento

A todas las personas que me apoyaron de manera incondicional, especialmente a mi docente asesora por su paciencia, motivación y las orientaciones brindadas para superar algunas dificultades.

Índice de Contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de Contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	21
3.1 Tipo y diseño de investigación	21
3.2 Variables y operacionalización	22
3.3 Población	23
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	24
3.5 Procedimientos	26
3.6 Método de análisis de datos	26
3.7 Aspectos éticos	26
IV. RESULTADOS	28
V. DISCUSIÓN	57
VI. CONCLUSIONES	63
VII. RECOMENDACIONES	66
REFERENCIAS	
ANEXOS	

Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 Población y muestra de la investigación	24
Tabla 2 Resultados validación de expertos del instrumento	25
Tabla 3 Resultado de confiabilidad del alfa de Cronbach	26
Tabla 4 Distribución de frecuencias de la variable enseñanza lúdica y sus dimensiones	28
Tabla 5 Distribución de frecuencias de la variable inteligencia emocional y sus dimensiones	30
Tabla 6 Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado para la enseñanza lúdica para identificar la inteligencia emocional	31
Tabla 7 Prueba de normalidad enseñanza lúdica y la inteligencia emocional	32
Tabla 8 Correlación de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional	33
Tabla 9 Tabla de contingencia de las variables enseñanza lúdica e inteligencia emocional	34
Tabla 10 Prueba de normalidad enseñanza lúdica y la inteligencia emocional del autoconocimiento	36
Tabla 11 Correlación de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional del autoconocimiento	37
Tabla 12 Tabla de contingencia de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional del autoconocimiento	38
Tabla 13 Prueba de normalidad enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la autorregulación	40
Tabla 14 Correlación de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la autorregulación	41
Tabla 15 Tabla de contingencia de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la autorregulación	42
Tabla 16 Prueba de normalidad de la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la motivación	44
Tabla 17 Correlación de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la motivación	45
Tabla 18 Tabla de contingencia de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la motivación	46
Tabla 19 Prueba de normalidad de la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la empatía	48

Tabla 20 Correlación de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la empatía	49
Tabla 21 Tabla de contingencia de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la empatía	50
Tabla 22 Prueba de normalidad de la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la empatía	52
Tabla 23 Correlación de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de las habilidades sociales	53
Tabla 24 Tabla de contingencia de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de las habilidades sociales	54

Resumen

La tesis enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay, 2022. Objetivo general identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay, metodología Investigación de tipo aplicada, su enfoque es cuantitativo, diseño no experimental. El resultado encuesta 50 participantes, tenemos un nivel del 8% me disgusta mucho a la educación lúdica y a la vez la inteligencia emocional, 6% nivel no me gusta a la educación lúdica y a la inteligencia emocional, 8% nivel no sé la educación lúdica y a inteligencia emocional, 10% nivel me gusta la educación lúdica y a inteligencia emocional y 8% nivel me gusta mucho a la educación lúdica y a la inteligencia emocional; se puede indicar los niveles con mayor significancia la enseñanza lúdica nivel me gusta entonces permite un nivel significativamente positivo la inteligencia emocional de los estudiantes. Concluyendo Rho Spearman el valor de $r=0,594$ de correlación positiva, $p=0,038$ para ambas variables, regla de decisión, rechazar hipótesis nula y se acepta hipótesis alterna, entonces la enseñanza lúdica permite la mejora de la inteligencia emocional de niños de inicial de manera positiva.

Palabras clave: enseñanza lúdica, inteligencia emocional, niños de inicial.

Abstract

The ludic teaching thesis improves emotional intelligence in preschool children of a public Educational Institution in Abancay, 2022. General objective to identify how playful teaching improves the emotional intelligence of preschool children of a public institution in Abancay, methodology Research of applied type, its approach is qualitative, non-experimental design. The result is a survey of 50 participants, we have a level of 8%: I really dislike playful education and at the same time emotional intelligence, 6% level I don't like playful education and emotional intelligence, 8% level I don't know playful education and emotional intelligence. emotional intelligence, 10% level I like playful education and emotional intelligence and 8% level I really like playful education and emotional intelligence; It is possible to indicate the levels with greater significance, the playful teaching level I like, then it allows a significantly positive level of emotional intelligence of the students. Concluding Rho Spearman, the value of $r = 0.594$ of positive correlation, $p = 0.038$ for both variables, decision rule, reject null hypothesis and alternative hypothesis is accepted, then playful teaching allows the improvement of emotional intelligence of children from initial in a way positive.

Keywords: playful teaching, emotional intelligence, initial children.

I. INTRODUCCIÓN

Actualmente podemos observar que la educación en el Perú y en el mundo ha venido pasando por un proceso bastante complicado por la pandemia SARS-CoV- 2, donde el sector educación modifico la forma de llegar al estudiante para poder otorgarle los instrumentos pertinentes y necesarias para el proceso de aprendizaje. De aquí es que vi por conveniente realizar la investigación sobre la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños del nivel inicial de la ciudad de Abancay, departamento de Apurímac.

Entendiéndose que la enseñanza lúdica, son todas aquellas actividades que tienen un fin de juego para llegar a los niños, es decir la herramienta principal de este tipo de estrategias son los diferentes tipos de juegos, con la meta de reforzar un aprendizaje, adquisición de un nuevo conocimiento o experiencia en el aula o simplemente desarrollada en su vida diaria. (Portero, 2018).

Conceptualmente la inteligencia emocional, es signo de dominio sobre nuestras emociones, cuyo fin es llegar a los objetivos planteados, poder ser determinante en las labores que se nos presenten o guiar de manera adecuada el comportamiento, se manifiesta cuando un niño afronta de manera más adecuada una decepción o frustración, pues llega a levantarse o animarse más rápidamente. (Additude, 2021).

La investigación se realiza teniendo en cuenta a los niños del nivel inicial, ya que una adecuada educación en esta etapa generará las bases sólidas para la formación de su personalidad en lo cognitivo y emocional. Actualmente el mundo en que vivimos, el tema de las emociones tomó uno de los papeles más importantes en el vivir del ser humano, si hacemos una comparación con tiempos que pasaron no se daba la importancia necesaria a este punto. Las emociones en los niños juegan un papel muy trascendental, ya que fortalecen en desarrollar la inteligencia emocional, así mismo estimulan para que se desarrolle el pensamiento creativo, la estabilidad de sus emociones y permiten logros académicos significativos.

Los docentes en la actualidad no solo se deben centrar en compartir conocimientos a los estudiantes, su responsabilidad como profesional de la educación va más allá, como la de brindar una educación integral priorizando la atención de sus emociones y fortaleciendo las habilidades emocionales que estarán presentes en cada momento de su existir. Identificar, reconocer sus emociones les

permitirá a los niños el reconocimiento de su mundo emocional y en momentos complicados tendrá la posibilidad de pensar antes de reaccionar de manera no incorrecta, identificando sus emociones para encontrar una solución a su estado emocional y su actuar sea de manera correcta sin dañar a su entorno.

El uso de la enseñanza lúdica ayudase a lograr mejorar la inteligencia emocional en favor de los niños, ya que son recursos que se utilizan para promover, desarrollar y mejora actividades y técnicas que permiten a los estudiantes lograr un aprendizaje significativo, estas estrategias son muy importantes porque se diseñan pensando en los estudiantes y tomando en cuenta sus necesidades e intereses.

Luego de conocer sobre el problema de estudio, es que nos formulamos el problema ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?, y con ello iremos en la búsqueda de la justificación pertinente, a nivel teórico el estudio plantea experiencias de aprendizaje respecto al uso de la enseñanza lúdica que mejora la inteligencia emocional en niños del nivel inicial, porque tenemos que ver que el propósito es formar parte de las bases teóricas para que otras investigaciones similares apoyen en el que hacer de otras Instituciones Educativas del Nivel Inicial del medio local, país y el mundo.

A nivel metodológico, el presente trabajo será la base o formara parte del principio en la construcción de una guía metodológica porque es importante que otros docentes conozcan este tipo de trabajo y este sea más metodológico y práctico para con los docentes del nivel inicial, para que podamos encontrar darle la finalidad correspondiente ya que el propósito es que se puedan atender oportunamente casos similares que puedan afectar el desarrollo emocional de los niños del nivel inicial.

A nivel práctico, el estudio proporcionara pautas para poder trabajar los indicadores porque serán quienes muestren el actuar que tiene el uso de la enseñanza lúdicas con respecto a la mejora de la inteligencia emocional en los niños del nivel inicial, para que los docentes podamos trabajar con el objetivo de ir mejorando el trabajo pedagógico de los docentes en favor de sus educandos. A nivel social, el trabajo nos muestra como el uso de la enseñanza lúdicas con respecto mejora la inteligencia emocional de los niños, son fundamentales porque

permitirán llegar a un control paulatino de estas mismas, para que también estos puedan tener la finalidad de que servirán en el desarrollo de su vida diaria.

Teniendo como objetivo general, identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay. Además, contamos con los objetivos específicos, identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento, a la autorregulación, a la motivación, a la empatía y las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay. Del mismo modo se cuenta con la hipótesis general, la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay, igualmente contamos con las hipótesis específicas, la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento, a la autorregulación, a la motivación, a la empatía y las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay.

En el ámbito internacional observamos el gran valor que tiene el uso de enseñanza lúdicas para poder fortalecer de manera más eficiente la inteligencia emocional con el fin de que el niño aprenda a resolver de manera más asertiva todo tipo de conflicto que puedan surgir en su vida cotidiana. (Bravo, E., Pacho, M., Angulo, F., 2021).

Muestra como las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas en el avance de la inteligencia emocional en niños de preparatoria, investigación de tipo cuantitativa, evaluando a estudiantes de la unidad educativa 19 de septiembre de la provincia de Granma en Cuba. (Villalva, M., Copo, J., 2020)

Cuando la lúdica es utilizada con la finalidad de convertirla en una herramienta y siendo su objetivo el que aprendan a manejar la agresividad en la niñez en el nivel primario, investigación de cuantitativa, población y muestra es de 25 estudiantes. (Hernandez, 2020)

En el ámbito Nacional se han desarrollado muchas investigaciones al respecto del tema, pero entre ellas destaco un programa que utilizo a enseñanza lúdica con el fin de potenciar la educabilidad de lo emocional de niños menores de 4 años, donde se determinó el valioso aporte que este tipo de estrategias tiene para mejora la parte emocional de los investigados. (Daza, 2021).

Como la efectividad de implementar algunas estrategias de contexto o sobre el tema de gamificación es la construcción de una innovación educativa con el propósito de poder desarrollar la inteligencia emocional de niños a temprana edad en los colegios públicos, investigación cuantitativa, evaluando estadísticamente a los jardines de ámbito urbano de Arequipa. (Gutierrez, G., Olortegui, Z., 2020)

Cuando las actividades tienen el carácter lúdico pueden dar frente a las capacidades emocionales para con los niños, investigación cuantitativa, población es de 72 participantes. (Villamar, 2020)

Con respecto a las investigaciones de carácter local son variadas, pero cabe destacar las disposiciones para el proceso lectivo del año escolar 2021, que nos ofrece el minedu para las instituciones educativas y también son dirigidas a todos los programas de la educación básica, donde en uno de los puntos dan a conocer algunas formas para mejora la inteligencia emocional de los niños, para ser aplicadas en los departamentos o regiones del país. (RVM-273-MINEDU, 2021)

Desde ese enfoque, se pretende que la presente investigación, revele y describa la mayor cantidad posible de información de campo para evaluar en qué forma las variables mejora la inteligencia emocional de los niños. Por todo ello es necesario implementar un programa utilizando la enseñanza lúdica ya que su principal interés de los niños es el juego, se tomará en cuenta los juegos de mesa, los juegos al aire libre y las dinámicas grupales mediante el desarrollo de estas, se encaminarán a fortalecer este tema de las emociones en niños del nivel inicial, con lo cual les permita tener una vida saludable.

De aquí es que planteamos el problema general ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay? teniendo los problemas específicos (a) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?; (b) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?; (c) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?; (d) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a

la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?; (e) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?;

En tal sentido la investigación se justifica como sigue, a nivel teórico, el estudio plantea experiencias de aprendizaje respecto al uso de la enseñanza lúdica que mejora la inteligencia emocional en niños del nivel inicial, porque tenemos que ver que el propósito es formar parte de las bases teóricas para que otras investigaciones similares apoyen en el que hacer de otras Instituciones Educativas del Nivel Inicial del medio local, país y el mundo.

A nivel metodológico, el presente trabajo será la base o formara parte del principio en la construcción de una guía metodológica porque es importante que otros docentes conozcan este tipo de trabajo y este sea más metodológico y práctico para con los docentes del nivel inicial, para que podamos encontrar darle la finalidad correspondiente ya que el propósito es que se puedan atender oportunamente casos similares que puedan afectar el desarrollo emocional de los niños del nivel inicial.

A nivel práctico, el estudio proporcionara pautas para poder trabajar los indicadores porque serán quienes muestren el actuar que tiene el uso de la enseñanza lúdicas con respecto a la mejora de la inteligencia emocional en los niños del nivel inicial, para que los docentes podamos trabajar con el objetivo de ir mejorando el trabajo pedagógico de los docentes en favor de sus educandos.

A nivel social, el trabajo nos muestra como el uso de la enseñanza lúdicas con respecto mejora la inteligencia emocional de los niños, son fundamentales porque permitirán llegar a un control paulatino de estas mismas, para que también estos puedan tener la finalidad de que servirán en el desarrollo de su vida diaria.

Teniendo como objetivo general, identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay; además, contamos con los objetivos específicos, (a) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay; (b) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de

Abancay; (c) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay; (d) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay; (e) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay;

Del mismo modo se cuenta con la hipótesis general, la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay; igualmente contamos con las hipótesis específicas, (a) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay; (b) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay; (c) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay; (d) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay; (e) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay.

II. MARCO TEÓRICO

Los antecedentes internacionales, que hemos podido priorizar lo detallamos a continuación.

(Bravo, E., Pacho, M., Angulo, F., 2021) Cuando las estrategias de tipo lúdico-pedagógicas son herramientas que tienen una finalidad de poder para fortalecer la actividad o práctica de la inteligencia emocional con el objetivo que esta pueda servir para la resolución asertiva de cualquier tipo de conflictos es de gran utilidad, investigación de tipo cuantitativa, evaluando a una población de 463 estudiantes de los cuales 41 fueron la muestra resultante. Resultado que nos ofrece al aplicar el instrumento del test de inteligencia emocional y la enseñanza lúdica, un 60% demuestran que es importante aplicar estrategias lúdicas para mejorar la inteligencia emocional. Concluyendo la inteligencia emocional, usando como medio el juego o estrategia lúdica, es favorable.

La investigación nos muestra información más relevante para el proceso de investigación, porque el juego o enseñanza lúdica es importante pues mejorar la inteligencia emocional de los participantes, usa la parte lúdica de las actividades como una herramienta ludo-pedagógica para desarrollar la inteligencia emocional.

(Villalva, M., Copo, J., 2020) Muestra como las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas en el avance de la inteligencia emocional en niños de preparatoria, investigación de tipo cuantitativa, evaluando a estudiantes de la unidad educativa 19 de septiembre de la provincia de Granma en Cuba. Resultado que nos ofrece que el uso de estrategias lúdicas como un medio pedagógico, su naturaleza flexible beneficia a los niños, se encuentran estipulados en la constitución política, normas y demás documentos que sirven de apoyo para que el docente y sea una herramienta psicopedagógica. Concluyendo que la inteligencia emocional empieza a tempranas edades, teniendo el juego como una estrategia importante, es algo natural, es más complicado expresarlas en la adolescencia y adultez y el rol de la familia. La investigación puede otorgar el valor necesario, pues a temprana edad es mejor la lúdica como herramienta pedagógica en busca de la inteligencia emocional.

(Hernandez, 2020) Cuando la lúdica es utilizada con la finalidad de convertirla en una herramienta y siendo su objetivo el que aprendan a manejar la agresividad en la niñez en el nivel primario, investigación de cuantitativa, población

y muestra es de 25 estudiantes. Resultado que nos ofrece al usar como herramienta el diario de campo donde anotaremos la información al observar las aulas, para incluir las estrategias lúdicas y mejorar la inteligencia emocional de nuestros niños en las aulas y mejorar la educación. Concluyendo, al evaluar las sesiones de aprendizaje lúdicas, los niños aceptaron positivamente los mencionados juegos como una oportunidad para el control más específico de emociones por medio de los juegos lúdicos. Esta investigación aporta información significativa pues en el desarrollo de la investigación muestra como las actividades de enseñanza lúdica pueden ser favorables para las emociones, siendo los familiares un actor principal en la enseñanza lúdica en favor de la inteligencia emocional.

(Joya, 2019) las estrategias de tipo lúdica nos sirven para fomentar el manejo de las emociones a temprana edad, siendo una investigación cuantitativa, evaluando a niños de 3 y 5 años que se encuentran en pre jardín y jardín, teniendo una población de 81 niños, pero la muestra fue de 39 niños, ubicado en Florida Blanca en Santander, Colombia. Resultado que nos ofrece al usar estrategias lúdicas es llegar al manejo de nuestra inteligencia emocional, socializándola como una propuesta educativa.

La estrategia lúdica genera un impacto positivo en las emociones en los niños, se diseñaron proyectos educativos, para las relaciones interpersonales e intrapersonales, socializando los resultados entre los docentes. La investigación es una fuente rica de referencia, porque permite ver el impacto que tienen la enseñanza lúdica en beneficio de la inteligencia emocional de los niños, a través de las relaciones inter e intra personales.

(Astuti, Y., Prajana, A., 2019) Para el desarrollo de la inteligencia socio-emocional se realizó a través de una serie de actividades de juego en favor de la primera infancia con el uso de materiales tradicionales de la zona, con la consigna de ir en busca de los resultados que validen la investigación, siendo un estudio de tipo cuantitativo, evaluando a niños entre las edades de 0 hasta los 8 años. Resultado descriptivo puesto que toda la información acopiada fue directamente de la biblioteca, diarios, periódicos, libros que van en busca de la relación que tiene la inteligencia emocional-social.

La inteligencia emocional en niños es dirigida por padres y docentes busca lo social y emocional para su futura vida, formando grupos de trabajo siendo

positivos pues serán buenos socialmente y emocionalmente aceptables. El desarrollo de la investigación aporta informaciones muy importantes, porque los actores principales de utilizarla como herramienta son los docentes y padres, la lúdica demostró tener una influencia importante en la obtención de la inteligencia emocional.

(Warren, 2018) Como el juego puede involucrar y negociar con respecto a las emociones para poder llegar a la enseñanza en la primera infancia, se llegó a determinar o elaborar un tema titulada “Hacia la crítica creativa y la experimentación” dirigida al personal docente de la ciudad, investigación de tipo cuantitativa-experimental, se evaluó al personal docente de mioha, nueva Zelanda. Resultado observación en campo, las actividades lúdicas y la inteligencia emocional en los niños de nueva Zelanda mejoran, docentes que trabajan con el amor y cariño a sus niños, ofreciendo teoría-metodología para la investigación.

En conclusión, el estudio fue positiva entre los docentes, la observación de la interacción adulto-niño, documentando los episodios a través de videos, poner a prueba un programa educativo para determinar las emociones a través de la educación. Siendo esta investigación de contenido textual importante para los planes de la investigación, usando a la observación como recurso principal al momento de desarrollar la enseñanza lúdica en beneficio de la inteligencia emocional.

(Lozano, 2018) Muestra como la Pedagogía siendo utilizada para poder ver las Emociones es muy útil, teniendo siempre presente que la exploración es parte de la educación emocional y muestra como el juego está basado en la naturaleza básica del niño. Siendo base fundamental en el preescolar, pues la finalidad es construir vínculos afectivos el medio natural, siendo una investigación cuantitativa, siendo evaluados 25 niños y 4 docentes de ur skur preschool. Resultado el medio natural, la observación, archivos fotográficos y anotación de datos demuestran que el jugar al aire libre en el medio natural es mucho más rico y beneficiosos.

Las emociones son fundamentales para los niños, juegan en un medio natural y su comportamiento en el juego, con el fin de crear un laso social – sistemático y la relación persona – naturaleza. La investigación de tipo antecedentes, brinda la información constante, los juegos como herramienta, la enseñanza lúdica busca centrar el trabajo en beneficio de la inteligencia emocional.

(Baradaran, S., Yaghobi, Q., Asghar, A., Unesi, Z., 2018) tenemos como los efectos que tienen los juegos tradicionales para con la vida social de los niños en edad preescolar, se procedió a desarrollar la Inteligencia Emocional, conformando dos grupos, pre test, post test, aleatorizado y controlado, que tienen resultados en la investigación de tipo cuasi experimental, evaluando a 50 estudiantes del preescolar, provenientes de Irán. Resultado la investigación se desarrolló en dos grupos de control un pretest y posttest, aplicando 16 sesiones de 30-45 minutos, dos veces por semana, escala de madures social vineland y aplicando el test de inteligencia emocional bradberry-greaves, se obtuvo un ($P < 0,05$), la lúdica se vincula significativamente con la inteligencia emocional de los niños.

Los juegos tradicionales aportan en lo social y la inteligencia emocional, en niños, los padres de familia deben conocer lo positivo de sus efectos y animar a que sus hijos lo practiquen.

información es que la enseñanza lúdica como herramienta educativa es importante, pues su inteligencia emocional beneficia significativamente a la inteligencia emocional, siendo un recurso en que los participantes deben conocer.

(Moreno, 2018) Como las estrategias de la practica lúdica sirven para el fortalecimiento con respecto de las competencias en beneficio de las ciudadanías, que apoyen a incrementar las emociones en lo que es la educación del nivel preescolar, siendo la base que fundamentan el progreso o desarrollo de la ciudadanía, investigación cuantitativa, población de 40 participantes de preescolar. Resultado el análisis de los diarios de campo, encuesta, entrevista a docentes y a los niños, la observación el juego o la estrategia lúdica es importante el 83% opto por si frente a la aplicación de la lúdica en el aula.

Llegando a la conclusión de que es positivo aplicar las actividades lúdicas-pedagógicas en beneficio de las emociones, herramienta ludo-pedagogía. La investigación manifiesta información relevante a nuestro estudio, porque las actividades lúdico-pedagógica para mejorar la inteligencia emocional, porque el juego fortalece las emociones de los participantes, y es una herramienta valiosa para la humanidad.

(Portero, 2018) Manifiesta que las actividades psicomotrices tienen una gran incidencia en el desarrollo integral y emocional de niños y niñas que se

encuentran cursando el primer año general básico, estudio de tipo cuantitativo, evaluando a 35 niños de la escuela particular Eugenio espejo. Resultado el 100% opto por si datos que hacen posible determinar el desarrollo integral por actividades psicomotrices-lúdicas mejora la inteligencia. Las actividades psicomotrices es desarrollo integral y emocional, con limitaciones en su crecimiento mental, acentuando las actividades psicomotrices. Que esta investigación proporcionara la información necesaria y relevante, donde observo que algunos productos son beneficiosos para el desarrollo de la inteligencia emocional, a través de la enseñanza lúdica.

Se llegó a encontrar los siguientes antecedentes nacionales, como se detalla a continuación.

(Daza, 2021) Nos brinda la elaboración de un programa respecto a la aplicación de estrategias lúdicas corporales con el objetivo de que estas puedan potenciar o beneficiar a la construcción de una educación emocional para con los niños de 4 años de la escuela Benjamín Rosales de Guayaquil, siendo una investigación cuantitativa por sus características, evaluando a 180 participantes de los cuales tuvo una muestra de 46 participantes. Resultado un 40% 9 de 23 niños si necesita fortalecer su aprendizaje respecto a los diseños lúdicos actividades lúdicas para vincular sus emociones y que estas afloren a nivel intelectual y motriz.

La aplicación del programa de estrategias lúdicas fortalece las necesidades educativas emocionales, los docentes trabajan en favor de la educación emocional de los niños.

La tesis nos proporciona la información necesaria para que esta pueda ser distribuida de manera general, porque se empleó y aplico una educación lúdica que es importante para el crecimiento de la inteligencia intelectual.

(Gutierrez, G., Olortegui, Z., 2020) Como la efectividad de implementar algunas estrategias de contexto o sobre el tema de gamificación es la construcción de una innovación educativa con el propósito de poder desarrollar la inteligencia emocional de niños a temprana edad en los colegios públicos, investigación cuantitativa, evaluando estadísticamente a los jardines de ámbito urbano de Arequipa. Resultado que nos ofrece al aplicar cuestionarios, programa mindpower, test, para recoger datos y realizar un autodiagnóstico gamificación o lúdicos pueden

proporcionar beneficio en los niños, comportamientos emocionales en el campo educativo-social, pudiendo controlar sus emociones.

Podemos afirmar que la inteligencia emocional desarrollada en la infancia es adecuada para ir previniendo problemas emocionales más adelante en su vida social, la gamificación aprendizaje puedan incluir competencias emocionales en ellos. El trabajo de investigación muestra que a través de la gamificación o enseñanza del juego proporcionara las herramientas necesarias para poder trabajar la inteligencia emocional, influenciada por la enseñanza lúdica.

(Villamar, 2020) Cuando las actividades tienen el carácter lúdico pueden dar frente a las capacidades emocionales para con los niños, investigación cuantitativa, población es de 72 participantes. Resultado un 46,67% está de acuerdo a sus capacidades emocionales, conocimiento de innovación pedagógica para los docentes. Al observar las actividades lúdicas mejoran las actitudes de grado emocional entre los niños, los docentes son beneficiados mediante este tipo de método lúdico. El aporte de la investigación es relevante pues la enseñanza lúdica, puede ser la base para las investigaciones posteriores, provocadas por estudiantes de minas, en beneficio de las personas y sus emociones intelectuales.

(García, 2019) Cuando se desarrolla un programa con el propósito de incluir variadas actividades lúdicas o de juego con el objetivo de ir desarrollando en niños las habilidades sociales necesarias para la vida, investigación cuantitativo-cuantitativo, evaluando a 35 participantes de la edad de 4 años del jardín Leandro Campos. Resultado un 54.3% son altos referentes a las habilidades sociales, demostrando que este programa es de gran importancia por sus actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales-emocionales en los niños. Al aplicar las actividades lúdicas el nivel de habilidades sociales es competente, pero aún falta lograr habilidades específicas como son en la escuela, para hacer amigos, sentimentalmente, en un contexto de agresión y frente al estrés. La investigación brinda información relevante, pues muestra como las actividades lúdicas son para mejorar la inteligencia emocional es la mejor y beneficiosa.

(Quiroz, 2018), Al diseñar un programa que contenga algunas actividades lúdico-recreativas con el nombre de "psemoc", cuyo fin está basado en la inclusión del modelo de inteligencia emocional del autor bizquera, con el objetivo de desarrollar en los niños algunas habilidades socioemocionales, investigación

cuantitativo-cuantitativo, evaluando a son niños 78 estudiantes de 05 año de la I.E.I. 1639, siendo una muestra de 26 participantes. Resultado un 58% tienen un nivel bajo de habilidades socio-emocional este programa es necesario para mejorar la inteligencia emocional en los niños. Su conclusión fue, que hay problemas en las habilidades socioemocionales, programa con actividades lúdicas-recreativas, con el fin de construir competencias de bienestar y para la vida. El desarrollo de la investigación donde las habilidades socioemocionales son importantes entre los niños, nos brindan información relevante, por que usa un programa lúdico-recreativo que vendría a cumplir la función de la enseñanza lúdica con el propósito de ir sumando a la consecución de la inteligencia emocional.

(De la Borda, 2018), Desarrolla un programa con contenido de juego para ser más preciso trabajando con sectores con el fin de mejorar el desarrollo la inteligencia emocional, trabajo directamente para los niños cuya edad es 5 años, cuasi experimental, evaluando a 104 niños, pero con una muestra de 50 con dos grupos de control. Resultado que nos ofrece al aplicar un test observo que el programa lúdico de jugo en sectores es favorable para la inteligencia emocional, un 68% tiene el nivel medio de inteligencia emocional, logrando trabajar con 25 niños, con un grupo experimental. El programa mejora la inteligencia emocional, a niveles media-alta, como herramienta, desarrollando la inteligencia emocional en los participantes. La tesis nos brinda información relevante para nuestro estudio, porque muestra como la inteligencia emocional, es referenciado cuando es proporcionada por la enseñanza lúdica.

(Paredes, 2018), La formulación y aplicación de un taller de juegos tradicionales con el propósito de ir desarrollando la inteligencia emocional en los participantes de la edad de 5 años, investigación cuantitativa, evaluando a 30 niños del jardín particular Abraham Lincoln International School. Resultado pretest un 33% su nivel es moderado, posttest un 60% logro la inteligencia emocional a través de las actividades lúdicas. Concluyendo los talleres se mejora la inteligencia emocional en los niños, entonces su uso metodológico es aceptable para aplicarlos en otros colegios del mismo nivel. Este trabajo de investigación nos proporciona información relevante para nuestro estudio, porque nos detalla que hay herramientas como son los talleres lúdicos que cumplen la función de la enseñanza lúdica en beneficio o el logro del objetivo del desarrollo de la inteligencia emocional.

La variable, la enseñanza lúdica, hemos podido encontrar las siguientes referencias que aportan al estudio.

(Lazarus, M. & Palacios, C., 2019) Trabajo con la teoría recreativa sobre el esparcimiento y es en donde se desarrolla la recuperación, es decir el niño come, descansa con el fin de guardar sus energías, una estrategia es que el juego ayuda a eliminar el excedente de la energía acumulada.

(Groos, K. & Troya, Z., 2018) La teoría referente a la práctica instintiva, uso al juego como instinto estratégicamente el juego puede apoyar a los roles del trabajo, por su aprendizaje de estrategias y destrezas para su vida futura.

(Kraus, C. & Valles, A., 2019) En su teoría sobre la catarsis, mostro la estrategia que tiene el juego pues esta sirve como una válvula de escape para eliminar las emociones que con el tiempo se encuentran reprimidas

(Piaget, J. & Valdes, A., 2019) Con el desarrollo de la teoría sobre la reestructuración cognoscitiva, estratégicamente el juego es un fenómeno que va perdiendo valor mientras el niño va creciendo e integrando nuevos conocimientos va aclarando sus ideas y observando su realidad.

(Eggen, D., Kauchak , D. & Rojas, P., 2020) Estrategia para la educación se encuentra entrelazada con lo que representa la acción del aprendizaje y por ende por parte de la enseñanza, que prescriben pues son en su mayoría modelos educativos.

(Gallego, R., Salvador G & Miranda, P., 2017) Pedagógicamente las estrategias tienen la finalidad de ser claras y también específicas, construidas por los docentes en las aulas, al planificar didácticamente en conocimiento de tipo pedagógico.

(Dinello, R. & Dominguez, C., 2019) Lúdica es una palabra que terminológicamente latín ludus es divertido-juego, pues se puede definir como una serie de actividades que son expresivas e interactivas motivando en el participante el interés y la expectativa como un medio de aprendizaje.

(Torres, C. & Minerva, C., 2018) Juego o lúdica son lo mismo, fortalecen la posibilidad de aprendizaje, con docentes que tienen la capacidad de lograr innovar su trabajo, proporcionando en su rutina una variedad de juegos que tenga un ritmo de acuerdo a la edad y necesidad del participante.

(Portero, 2018) Entendiéndose que la enseñanza lúdica, son todas aquellas actividades que tienen un fin de juego para llegar a los niños, es decir la herramienta principal de este tipo de estrategias son los diferentes tipos de juegos, con la meta de reforzar un aprendizaje, adquisición de un nuevo conocimiento o experiencia en el aula o simplemente desarrollada en su vida diaria.

(Cañizales, T. & Guamán, P, 2021) La lúdica como una estrategia son de carácter muy significativo para la educación, entendiéndose que favorece lo creativo, social y el carácter de enseñanza-aprendizaje, pues es método interactivo-dialógico, trabajando con ejercicios y también con juegos tipo didácticos, con el fin de brindar aprendizajes muy significativos.

(Chero, 2018) La lúdicas estratégicamente usada se realizan en el tiempo libre a través de una rutina con el fin de diversión, entretenimiento y placer, también para desarrollar la expresión corporal, concentración, agilidad mental, equilibrio-flexibilidad, circulación sanguínea, libera endorfina y serotonina en el cerebro, inclusión social.

Es importante las estrategias lúdicas, para la investigación, referenciando algunos aportes al respecto.

(Astudillo, 2017) Todo ser humano necesita expresarse emotivamente, entonces lo lúdico es o puede ser una condición meramente personal o una necesidad que conlleva a observar el comportamiento frente a lo lúdico cuando este se encuentra en su entorno real, es decir en su vida habitual.

Siendo significativas estas actividades de condición lúdica pues convierten a una clase más amena y repotencia el interés en el participante.

Pues niños de entre 3-4 años de edad, su probabilidad de asimilación de los conocimientos propuestos por el docente desarrolla hábitos positivos y relaciones de tipo interpersonales, que son adquiridos a través de lo lúdico permitiendo lo práctico y natural.

Perfectamente el juego es más útil para la expresión infantil, pues proyecta enteramente el mundo de los niños. Siendo las experiencias reproducidas continuamente por el niño al jugar, al igual su relación que puede tener con su entorno, pues su finalidad o espíritu es el aprender, algunos pedagogos como Rousseau, identifica al juego como lo eficiente que un docente tiene para proporcionar el aprendizaje, pero también hay beneficios en su desarrollo corporal

pues permite que los musculo y las funciones motoras se conecten, siendo la respiración proporciona al sistema nervioso una oportunidad que estos puedan moverse y ejercitarse, moviéndose con lo más básico al aprender el niño.

Consistiendo en proporcionar diversos o múltiples tipos de razonamientos, a través del juego, incitando a que el niño sea curioso, por descubrir, investigar, atender y expresar parte de su imaginación, siendo la creatividad un instinto lúdico que va sometido a reglas de juego específicas y flexibles que se acomode a todos los participantes.

(Mita, 2017) Una oportunidad que no puede dejarse es que todo participante va a poder obtener una actitud lúdicamente aceptable, pues tendrá que ir aprendiendo cada momento a ser más empático con el compañero de juego, pues si hay que corregir a un integrante, tendrá presente que no sea de manera abrupta o impropia, ahora deberá de hacerlo sin amenazar, obligar, regañar, es más se tendrá que entender que es una oportunidad para poder reír mucho más y gritar súper menor. Siendo este un comportamiento de favorecimiento o ayuda al prójimo y que este se pueda sentir al jugar bien, observando y practicando el dialogo.

También siendo un aporte de la investigación los tipos de estrategias lúdicas y lo referenciaron como sigue.

Tenemos los juegos de actitudes; son ejercicios físicos, y por ende hay un desgaste energético, se puede practicar desde los primeros dos años de vida, pues son de carácter libre y también espontaneo, se procesó de desarrollo es a mandato del participante, cada vez que le pueda provocar, es exploratoria pues los niños aprenden por medio de experiencias directas que son provocadas por su entorno.

Tenemos los juegos de dramatización, el participante adopta ciertas actitudes para interpretar papeles o roles lejos de lo real, que pueden ser personajes imaginarios o habituales de la vida real, exagerándolos en su vida y situaciones ordinarias, de carácter productivo o reproductivo, es decir fluye lo creativo, estimulando cada momento la imaginación y también la parte creativa, variando en cada niño, es más práctico entre los infantes y la etapa preescolar.

Tenemos el juego activo o constructivo, entre los cinco a seis años, donde el participante usa materiales específicos y muy apropiados para construir su juego y todo lo maneja el mismo estableciendo sus normas y reglas. La imaginación y el factor creativo está presente, la música interviene con un fin de complementarse en

lo lúdico, las forma de comunicarse entre los participantes es original, inventando sus propias palabras, hasta sus propios pasos de baile.

Tenemos los juegos pasivos, es divertido, pero no derrocha o usa mucha energía vital, es unipersonal, su finalidad es el observar cómo juegan, el ver la televisión, leer o jugar con un aparato electrónico, producen placer, incentiva lo intelectual, pues el participante tiene la necesidad de concentrarse, usar su razonamiento y la memoria o recordar, siendo su creatividad un medio estratégico para estos fines.

Tenemos los juegos cooperativos y competitivos, pues lo lúdico en forma cooperativa es construir entre los participantes un objetivo en común, pero lo lúdico de manera competitiva hace que el objetivo es de carácter individual, éxito de un participante, pues puede ser también el fracaso de los demás.

Algunos ejemplos que tenemos dentro de las estrategias lúdicas como actividades para con los participantes.

(Tapia, 2020) En primer plano tenemos a los juegos de tipo grupales como es de persecución, el famoso policía y ladrones, escondite, los ponchados y los que corresponden a los deportivos con balón y también sin balón.

En segundo plano tenemos a los juegos físicos y de habilidad como carretilla, caballito, pulsos, salto con cuerda, pasamanos.

En tercer plano tenemos a los reconocidos juegos tradicionales como el rey, pañuelitos, rayuela o mundo, rondas, yemis, pelota caliente.

(Díaz, B. & Esquen, M., 2017) Tenemos que entender que la metodología al ser aplicada integra y armoniza la planificación del conocimiento, donde usara los recursos, también las técnicas y sobre todo los procedimientos para verterlos en las aulas y lograr lo que significa el aprendizaje significativo para con los estudiantes.

(Néirici, 2017) Siendo el método para con la enseñanza, una variedad de conjuntos y técnicas que se encuentran coordinadas con el fin de poder guiar lo que representa el aprendizaje hacia los objetivos que el docente los tiene planteados a través de su planificador personal.

(Medina, 2017) Trabajando con la didáctica siendo esta un acto que el docente proporciona para con los estudiantes con el fin de proporcionar un aprendizaje y sus respectivos procesos A-E, operaciones de tipo cognitivas.

(Camilloni, 2017) Siendo la didáctica la disciplina de tipo teórica que va a estudiar en las aulas la acción que representa la pedagogía, la enseñanza como una norma que se pone en práctica por los docentes en las aulas.

La variable, inteligencia emocional, hemos podido encontrar las siguientes referencias que aportan al estudio.

(Gardner, H. & Avila, A., 2019) Con su teoría sobre las inteligencias múltiples, nos aportó la idea sobre el desarrollo en las personas de la inteligencia interpersonal e intrapersonal, que es una forma de mejorar, controlar y regular las emociones.

(Goleman, D. & Garcia, A., 2020) Daniel Goleman, con su teoría sobre la inteligencia emocional, donde nos permite entender que las emociones cuando estas son negativas, pueden ocasionar en los individuos una forma distractora para atender cosas de su entorno, es decir las emociones mientras más fuertes son ocasionan una explosión de confusión en el cerebro y no permiten que este se desarrolle normalmente.

(Aldaz, 2017) Inteligencia es un potencial psico-biológico, que permite la resolución de los problemas, pero es también el valor de crear lo que representa un producto para el medio cultural, de un entorno familia, educación y demás. Destreza proveniente de cada persona.

(Gardner, H. & Paniagua, K., 2018) Inteligencia es la capacidad de crear un producto que beneficie a una o muchas cultural, también tiene una intencionalidad de resolución de problemas, siendo destreza que progresivamente se va a desarrollar.

(Luca, 2019) Abordando el tema de las inteligencias múltiples; dividiéndose en lo lógico-matemático, es usado justo en la materia de matemática, característica de una persona científica, siendo el pensamiento hemisferio lógico, que culturalmente es único; lingüística, es propia de los escritores, los que hacen redacción y los denominados poetas, usa los dos hemisferios; espacial, diseña un modelo mental en lo que representa tres dimensiones, lo obtienen los marineros, cirujano, arquitectos, ingenieros, escultores, decoradores; musical, propia de compositores, bailarines, cantantes, músicos; corporal-kinestésica, su herramienta básica es el cuerpo propio, con el fin de resolver problemas y actividades físicas, representada en artesanos, bailarines, cirujanos, deportistas; naturista, propia de

herbolarios, biólogos, que le permiten desarrollar la capacidad de estudiar y observar lo natural; intrapersonal, no está relacionada a ningún tipo de actividad concreta o exacta, su fin es poder entendernos a nosotros como seres vivientes; interpersonal, propia de vendedores, docentes, políticos, terapeutas, es la que nos permite que podamos llegar a entender a otra persona.

Siendo lo interpersonal e intrapersonal, estas juntas las que nos permite obtener una inteligencia emocional para la vida.

(Additude, 2021) Conceptualmente la inteligencia emocional, es signo de dominio sobre nuestras emociones, cuyo fin es llegar a los objetivos planteados, poder ser determinante en las labores que se nos presenten o guiar de manera adecuada el comportamiento, se manifiesta cuando un niño afronta de manera más adecuada una decepción o frustración, pues llega a levantarse o animarse más rápidamente.

(Goleman, Inteligencia emocional: las 8 claves para entender y desarrollar esta capacidad, 2020) Es propia de uno mismo, basado en conocer y tener la capacidad de poder controlar y también el inducir emociones, que demuestren el verdadero estado de ánimo propio y poder distinguir el de los demás, siendo esta un factor muy importante para llegar al éxito.

(Bisquera , R., & Pérez N., 2018) Las competencias emocionales, es la capacidad de mover una variedad de conocimientos, las capacidades, las habilidades y también actitudes diversas que buscan la calidad y mucho de eficacia, del ser-hacer-estar.

(Goleman, 2020) Clasifico la inteligencia emocional como sigue; intrapersonal que corresponde a la autoconocimiento, siendo una capacidad consciente de lo propia y demás, en un contexto que es determinado por las emociones, teniendo presente lo siguiente, conciencia emociones propias, evaluación fortalezas y debilidades, autoconfianza; autorregulación, maneja las emociones apropiadamente, verifica la relación emoción-cognición-comportamiento, estrategia para autogenerarse un tipo de emociones que seas positivas para la persona, teniendo presente lo siguiente, modular las emociones, confiabilidad y responsabilidad, adaptabilidad, innovación; motivación, características de autogestión de la persona, incluido la autoestima, el ser positivo,

para llegar a atender la auto eficiencia de la emoción, teniendo en cuenta lo siguiente, iniciativa y motivación al logro, compromiso, optimismo.

Interpersonales que corresponde a las Habilidades sociales, con el fin de buscar relacionarse con otra persona, de manera efectiva, teniendo en cuenta lo siguiente, persuasión, escucha, liderazgo, construcción de redes, colaboración, desarrollo competencias para logro objetivos comunes; empatía, con el objetivo que se pueda entender y sobre todo el reconocer las emociones de las personas, teniendo en cuenta lo siguiente, comprender y desarrollar a otros, orientación al servicio, anticiparse, leer la claves emocionales del grupo.

También debemos conocer sobre la educación emocional, siendo un proceso educativo, de carácter permanente y continuo, esenciales referente a la personalidad, con el fin de conocer las emociones para llegar a bien personal y también a lo social. Trabajando directamente con el contexto familiar, siendo los padres los que imparten valores, hábitos y conductas positivas, siendo la figura que el hijo tienen constantemente para poder imitarlo y reflejarse en él; escuela, donde los docentes afianzan lo aprendido en casa, siendo parte de la socialización en las aulas, estando en el currículo como herramienta académica, con el fin de que el niño aprenda a modular sus emociones.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

(Darwin, 2021) El tipo de investigación tiene la finalidad de ser aplicada, pues su propósito principal es que esta pueda servir de apoyo para mejorar la forma de vivir, a través de la construcción de nuevos conocimientos. Teniendo un enfoque cuantitativo, por su objetivo de ir en la búsqueda de lo real, subjetivo e inductivo, neutralizando y evitando desorientarse hacia la calificación y también a la parcialización que se puede originar en la investigación. Con un alcance descriptivo, pues las cualidades y características de la investigación son tratados por medio de la encuesta para describirlas, Teniendo un diseño no experimental, pues no cambian o varían las variables de estudio. Siendo su fuente de datos investigados, por medio de la observación y netamente el registro de los fenómenos estudiados, interactuando directamente con el problema, es decir evaluándolo directamente, siendo esta propia de la investigación de campo.

(Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M., 2018) podemos ubicar a esta investigación de tipo cuantitativa, involucrando procesos, también lo que corresponde a los métodos y centrándose netamente en el diseño de esta, su objetivo es la validación o aceptación de la hipótesis, para llegar a eso se manipulan las muestras.

(Romero, 2018) siendo cuantitativa, pues su fin es el validar la hipótesis, por medio de aplicación de cuestionarios o también lo que corresponde a la encuesta, pues se analiza e interpreta la información o datos obtenidos para conseguir el objetivo propuesto en las hipótesis.

Investigación cuyas características son de tipo aplicada, puesto que podemos señalar que su objetivo es el proporcionar conocimientos nuevos para la educación y la pedagogía, su enfoque es cuantitativo, dentro del desarrollo de esta investigación no busca calificar a la investigación, su propósito principal es ir orientada a la de ir en la búsqueda de lo real, de lo que corresponde a lo subjetivo e inductivo del estudio, teniendo un diseño no experimental, pues el estudio en realidad no busca manipular las variables, si no llegar a validar la hipótesis planteada, teniendo un alcance descriptivo aplicando encuestas, usando la fuente de datos de la investigación de campo, herramienta es la observación del fenómeno para interactuar y evaluarlo.

3.2 Variable y Operacionalización

Variable independiente: La enseñanza lúdica

Definición conceptual

Entendiéndose que la enseñanza lúdica, son todas aquellas actividades que tienen un fin de juego para llegar a los niños, es decir la herramienta principal de este tipo de estrategias son los diferentes tipos de juegos, con la meta de reforzar un aprendizaje, adquisición de un nuevo conocimiento o experiencia en el aula o simplemente desarrollada en su vida diaria. (Portero, 2018).

Definición operacional

La variable de la enseñanza lúdica se llega a operacionalizar en primer lugar teniendo en cuenta sus características en lo grupales, físicos, tradicionales; los que tienen un rol importante en el grupo de estudio.

Indicadores

La variable de la enseñanza lúdica se medirá con los siguientes indicadores; **Grupales**; Policía y ladrones/ Escondite/ deportivos; **Físicos**; Carretilla/ Caballito/ Salto con cuerda/ Pasamanos; **tradicionales**; Rayuela/ Rondas/ Canicas/ Pelota caliente

Escala de medición

Para la presente investigación hemos visto por conveniente la utilidad de la Escala de Likert.

Variable dependiente: La inteligencia emocional

Definición conceptual

Conceptualmente la inteligencia emocional, es signo de dominio sobre nuestras emociones, cuyo fin es llegar a los objetivos planteados, poder ser determinante en las labores que se nos presenten o guiar de manera adecuada el comportamiento, se manifiesta cuando un niño afronta de manera más adecuada una decepción o frustración, pues llega a levantarse o animarse más rápidamente. (Additude, 2021)

Definición operacional

La variable de la inteligencia emocional se llega a operacionalizar en primer lugar teniendo en cuenta sus características en el autoconocimiento, autorregulación, motivación, empatía, habilidades sociales los que tienen un rol importante en el grupo de estudio.

Indicadores

La variable de la inteligencia emocional se medirá con los siguientes indicadores; Autoconocimiento; Conciencia emociones propias/ Evaluación fortalezas y debilidades/ autoconfianza; Autorregulación; Modular las emociones/ Confiabilidad y responsabilidad/ Adaptabilidad/ Innovación; Motivación; Iniciativa y motivación al logro/ Compromiso/ Optimismo; Empatía; Comprender y desarrollar a otros/ Orientación al servicio, anticiparse/ Leer las claves emocionales del grupo; Habilidades sociales; Persuasión/ Escucha/ Liderazgo/ Construcción de redes/ Colaboración/ Desarrollo competencias para logro objetivos comunes.

3.3 Población, muestra y muestreo

La investigación se encuentra ubicada, en el departamento de Apurímac, en la provincia de Abancay, para ser más específico en una Institución Educativa publica de Abancay en el año 2022, serán evaluados niños del nivel inicial de la ciudad de Abancay, los accesos por el Norte vía Panamericana Norte, por el Sur vía Panamericana Cusco, socialmente es una ciudad en crecimiento geográfico y poblacional, con gente que vive en el ámbito urbano, teniendo estudiantes con acceso a los medios de comunicación y oportunidades de desarrollo educativo, las instituciones educativas que participaran son del ámbito urbano. La investigación se ejecutará en los meses de marzo – octubre.

Población

Conjunto de casos, definido, accesible y limitado, que formará parte crucial para la selección de la muestra en la investigación. (Arias, 2018)

La población está constituida con los niños de inicial de una Institución Educativa publica en Abancay del año 2022, a quienes se les aplicara las sesiones lúdicas y también la encuesta para así poder obtener la información o los datos necesarios para poder validar la hipótesis. Siendo niños que se encuentran en las edades de 03 a 05 años, ubicados en el ámbito urbano de la ciudad.

Muestra

Parte o porción que representa a un grupo de la población, la muestra está dirigida a seleccionar a los futuros participantes involucrados a una investigación. (master, 2021)

La muestra es de 50 niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay del año 2022. Teniendo como característica el ser un tipo de muestra finita.

Muestreo

Técnica utilizada para así poder obtener la cantidad o tamaño muestra en la investigación, siendo probabilística o no probabilística. (Soto, 2018)

Para la investigación se ha dispuesto el usar el muestreo no probabilístico, con características de ser un muestreo por conveniencia.

La muestra será seleccionada por medio de lo conveniente indicando a los individuos más cercanos para asegurar su participación.

Tabla 1

Población y muestra de la investigación

Población	Muestra
Institución Educativa pública en Abancay	muestra es de 50 niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay

Fuente: Elaboración propia

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnicas

Encuesta es útil en una investigación cuantitativa, por contener información con bajo nivel de error y más exactitud para poder interpretar y pasar a describir. Teniendo como herramienta a la encuesta donde a través de un breve cuestionario el participante brinda la data para el trabajo de investigación. (Gonzalez, R. & Pulido, M., 2017)

En la presente investigación hemos visto por conveniente utilizar la encuesta, a través del diseño de un cuestionario para poder recoger la información que aporte a la validación de la hipótesis.

Instrumentos

Podemos poner como herramienta a el cuestionario y a la guía de observación al estudiante, pues son instrumentos que permiten a los participantes incorporar la información necesaria sin presión y a plena voluntad, los cuales serán elaborados por el investigador de acuerdo a sus necesidades e importancia.

Prosiguiendo luego de haber determinado la técnica y el instrumento a aplicar, se

validará el instrumento a cargo de cinco expertos como lo determina las normas de la universidad, quienes serán los que analizarán y luego procederán a determinar la confiabilidad del instrumento y determinarán si este es aplicable, para la investigación. Los cinco expertos son como lo detallaremos a continuación.

Tabla 2

Resultados validación de expertos del instrumento

Nº	Grado académico	Expertos	Resultado
1	DOCTOR	Luis Alberto ESQUEN PERALES	Aplicable
2	DOCTOR	Edgar Martin ESQUEN PERALES	Aplicable
3	DOCTOR	Carlos Alberto FLORES CRUZ	Aplicable
4	MAGISTER	Alina Milagros ESPINOZA GUTIERREZ	Aplicable
5	MAGISTER	Elva Gladys ATAUJE VALENZUELA	Aplicable

Fuente: Elaboración propia

La investigación al usar la encuesta, estará determinado por la escala de Likert, pero por su diseño y características, el siguiente procedimiento es validarlo a través del coeficiente del alfa de Cronbach, con el fin también de validar el instrumento a aplicar en la investigación, está determinado por la siguiente fórmula.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum v_i}{v_t} \right]$$

α = Alfa de Cronbach
 K = Número de ítems
 v_i = Varianza de cada ítem
 v_t = Varianza total

Se procedió a aplicar una prueba piloto a 25 niños, usando la fórmula del coeficiente de Cronbach, para así poder determinar la validación del instrumento que es la encuesta, otorgándonos el siguiente resultado, que nos indicó que, si es válida el instrumento, por lo tanto, podemos utilizarla en la investigación, los resultados obtenidos lo detallaremos a continuación como sigue.

Tabla 3

Confiabilidad de prueba piloto

Instrumentos	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
C1	.898	25

Fuente: Procesamiento SPSS

Interpretación: Donde muestra la confiabilidad como sigue, el $CC = 0.898$, del instrumento C1, se encuentra en el rango determinado, $0.6 < CC < 1$, es decir, indica que el $CC = 0.898 < 1$, entonces podemos afirmar la confiabilidad del instrumento y por lo tanto es válido, puede ser aplicable a nuestra investigación.

3.5 Procedimientos

Su desarrollo tiene un inicio desde la identificación de los participantes, siendo la acogida una Institución Educativa de Abancay, a quienes se les informara acerca de la aplicación de una encuesta y también el uso de la guía de observación para con el estudiante, siendo los medios de información muy importante para el trascurso de la investigación, donde se les realizaron algunas preguntas a través de la encuesta, herramienta formal de la investigación y también al aplicar las sesiones en el aula podemos dar uso a la observación permitiendo recoger información de manera periférica contempladas en la labor académica del docente.

3.6 Método de análisis de datos

(Blaikie, 2018) Lo principal de poner en marcha una investigación es ir en busca de lo válido de los datos resultantes y así poder llegar a mitigar los problemas que se encuentren en el camino y evitar a toda costa el sesgo de la información.

(Castellanos, 2018) La acción de recopilar y también procesar la información y que esta sea pertinente, tiene que realizarse con los instrumentos correspondientes para así el resultado sea válido para con la investigación.

Investigación que hizo un análisis de manera sistémica de los datos, usando para ello el SPSS, procesando la información que es originado por la aplicación de la encuesta y la observación, a los participantes con el fin de llegar a obtener datos y resultados posteriores.

3.7 Aspectos éticos

Se necesita trabajar con la moral, para con el investigador, con el propósito de autoevaluarse e ir en busca de la conducta ética para con la investigación cuantitativa y esta sea aplicada.

(Wiersma, J. & Soto, J., 2017) La ética en la investigación, es seguir conceptos, como lo es ir en busca del consentimiento o la aprobación de los que van a participar, proteger la confidencialidad de los datos, objetividad, es no sesgar los datos administrados por el investigador, veracidad de datos para con la investigación en proceso.

IV. RESULTADOS

Análisis descriptivos

De la encuesta realizada a 50 participantes, se observa en la tabla 1 la variable estrategias psicomotrices, con un nivel me gusta en un 32%, mientras que un 22% indica estar en el nivel me gusta mucho, también un 20% indica estar en el nivel no sé, mientras que un 16% indica estar en el nivel no me gusta y solo un 10% está en el nivel me disgusta mucho. Asimismo, vemos los resultados de las dimensiones de la variable independiente. En la D1. grupales los encuestados opinaron que están en un nivel me gusta un 30%, en el nivel me gusta mucho un 24%, en un nivel no sé un 18%, en un nivel no me gusta un 16% y un 12% en el nivel me disgusta mucho. Para la D2. físicos los encuestados opinaron que están en un nivel me gusta un 34%, en el nivel me gusta mucho un 22%, en un nivel no sé un 20%, en un nivel no me gusta un 16% y un 8% en el nivel me disgusta mucho. Para la D3. tradicionales los encuestados opinaron que están en un nivel me gusta un 34%, en el nivel me gusta mucho un 22%, en un nivel no sé un 20%, en un nivel no me gusta un 14% y un 10% en el nivel me disgusta mucho. Es decir que los participantes en la encuesta se encuentran en el nivel me gusta respecto a la enseñanza lúdica siendo significativos los resultados con el objetivo de mejorar sus actividades de aprendizaje y su inteligencia emocional en el nivel inicial.

Tabla 4

Distribución de frecuencias de la variable enseñanza lúdica y sus dimensiones

Nivel	VI. Enseñanza lúdica		D1. Grupales		D2. Físicos		D3. Tradicionales	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Me disgusta mucho	5	10.0	6	12.0	4	8.0	5	10.0
No me gusta	8	16.0	8	16.0	8	16.0	7	14.0
No se	10	20.0	9	18.0	10	20.0	10	20.0
Me gusta	16	32.0	15	30.0	17	34.0	17	34.0
Me gusta mucho	11	22.0	12	24.0	11	22.0	11	22.0
Total	50	100.0	50	100.0	50	100.0	50	100.0

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los datos obtenidos al aplicar la encuesta en cuanto a la variable inteligencia emocional y sus dimensiones, en la tabla 2 se percibe que de los 50 participantes el 32% se encuentran en el nivel me gusta, un 24% se encuentra en el nivel me gusta mucho, un 18% percibe que está en el nivel no sé, un 14% percibe que está en el nivel no me gusta y solo un 12% está en el nivel me disgusta mucho, es decir que los participantes encuestados tienen un nivel de significancia me gusta se encuentra la enseñanza lúdica que influye en la inteligencia emocional para el logro de los objetivos propuestos. Así también la D1. Autoconocimiento está en el nivel me gusta con un 32%, es decir que los encuestados se encuentran comprometidos con referencia a su inteligencia emocional, pero están dispuestos a adaptarse al cambio.

Mientras que la D2. Autorregulación está en el nivel me gusta con un 34%, es decir que los encuestados se encuentran comprometidos con su inteligencia emocional, pero están dispuestos a adaptarse al cambio. D3. motivación está en el nivel me gusta con un 34%, es decir que los encuestados se encuentran comprometidos con su inteligencia emocional, pero están dispuestos a adaptarse al cambio. D4. Empatía está en el nivel me gusta con un 30%, es decir que los encuestados se encuentran comprometidos con su inteligencia emocional, pero están dispuestos a adaptarse al cambio. Mientras que la D5. Habilidades sociales está en el nivel me gusta con un 34%, es decir que los encuestados aún se encuentran comprometidos con su inteligencia emocional, pero están dispuestos a adaptarse al cambio

Tabla 5

Distribución de frecuencias de la variable inteligencia emocional y sus dimensiones

Nivel	VI. La Inteligencia emocional		D1. autoconocimiento		D2. Autorregulación		D3. Motivación		D4. Empatía		D5. Habilidades sociales	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Me disgusta mucho	6	12.0	5	10.0	5	10.0	4	8.0	6	12.0	5	10.0
No me gusta	7	14.0	6	12.0	7	14.0	8	16.0	8	16.0	6	12.0
No se gusta	9	18.0	10	20.0	9	18.0	9	18.0	10	20.0	9	18.0
Me gusta	16	32.0	16	32.0	17	34.0	17	34.0	15	30.0	17	34.0
Me gusta mucho	12	24.0	13	26.0	12	24.0	12	24.0	11	22.0	13	26.0
Total	50	100.0	50	100.0	50	100.0	50	100.0	50	100.0	50	100.0

Fuente: Elaboración propia

Análisis inferencial

Para realizar el análisis inferencial se realizaron pruebas no paramétricas. La comprobación de la hipótesis se realizó mediante regresión logística ordinal para determinar la influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente. Se ha considerado un nivel de significancia del 5% y $p_valor < 0.05$ que rechaza la H_0 .

Prueba de hipótesis general

En la tabla 3 podemos observar los resultados de la prueba de regresión logística ordinal, donde se determina que la enseñanza lúdica influye en la inteligencia emocional, determinado por el Chi cuadrado = 51.240 y el $p_valor = 0.000 < 0.05$ y el valor pseudo-R cuadrado de Nagelkerke 0.329 indica que la variabilidad explicada por el modelo, estima un 32.9%, indicando que la variable predictora (gestión de capacitación) influye sobre la variable dependiente (inteligencia emocional).

Tabla 6

Pruebas de ajuste de los modelos y pseudo R cuadrado para las enseñanza lúdica para identificar la inteligencia emocional

	Chi cuadrado	gl	Sig.	Pseudo R cuadrado	
Enseñanza lúdica para mejorar la inteligencia emocional	51.240	2	0.000	Cox y Snell	0.295
				Nagelkerke	0.329
				Mc Fadden	0.297

Fuente: Elaboración propia

Objetivo General

Identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay.

Tabla 7

Prueba de normalidad enseñanza lúdica y la inteligencia emocional

	Pruebas de normalidad		
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
ENSEÑANZA_LUDICA	,150	50	,022
INTELIGENCIA_EMOCIONAL	,143	50	,014

Fuente: Elaboración propia

En la prueba de la normalidad se determinó, el test kolmogorov, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig. para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.022 y la otra variable es = 0.014, por tanto, rechaza la Ho y se acepta la Ha, los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman.

Tabla 8*Correlación de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional*

		Correlaciones	
		ENSEÑANZA_LUDICA_A	INTELIGENCIA_EMOCIONAL
Rho de Spearman	ENSEÑANZA_LUDICA_A	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,594
		N	,038
			50
	INTELIGENCIA_EMOCIONAL	Coeficiente de correlación	,594
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	,038
			50

Fuente: Elaboración propia

En la tabla se observó el p valor es 0,038 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la Ho y se acepta la Ha por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,594$, correlación positiva moderada.

Tabla 9

Tabla de contingencia de las variables enseñanza lúdica e inteligencia emocional

			ENSEÑANZA_LUDICA (agrupado)					Total
			Me disgusta mucho	No me gusta	No sé	Me gusta	Me gusta mucho	
INTELIGENCIA_EMO CIONAL_AUTOCONO CIMIENTO (agrupado)	Me disgust a mucho	Recu ento % del total	4 8,0%	1 2,0%	1 2,0%	1 2,0%	1 2,0%	8 16,0%
	No me gusta	Recu ento % del total	1 2,0%	3 6,0%	1 2,0%	1 2,0%	2 2,0%	8 16,0%
	No sé	Recu ento % del total	1 2,0%	1 2,0%	4 8,0%	2 4,0%	1 2,0%	9 18,0%
	Me gusta	Recu ento % del total	2 4,0%	1 2,0%	2 4,0%	5 10,0%	3 6,0%	13 26,0%
	Me gusta mucho	Recu ento % del total	2 4,0%	2 4,0%	1 2,0%	3 6,0%	4 8,0%	12 24,0%
	Total	Recu ento % del total	10 20,0%	8 16,0%	9 18,0%	12 24,0%	11 22,0%	50 100,0%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 9 los encuestados se encuentran en un nivel del 8% en me disgusta

mucho respecto a la educación lúdica y a la vez la inteligencia emocional, con un 6% en el nivel no me gusta respecto a la educación lúdica y a la inteligencia emocional, el 8% consideraron un nivel no sé a la educación lúdica y a inteligencia emocional, el 10% consideraron un nivel me gusta a la educación lúdica y a inteligencia emocional y por último el 8% consideraron un nivel me gusta mucho a la educación lúdica y a la inteligencia emocional. Considerando la interpretación se puede indicar que según los niveles con mayor significancia en la enseñanza lúdica se encuentran en el nivel me gusta entonces permite un nivel significativamente positivo respecto a la inteligencia emocional de los estudiantes.

Objetivo Especifico

Identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay.

Tabla 10

Prueba de normalidad enseñanza lúdica y la inteligencia emocional del autoconocimiento

	Pruebas de normalidad		
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
ENSEÑANZA_LUDICA	,187	50	,017
INTELIGENCIA_EMOCIONAL_AUTO CONOCIMIENTO	,147	50	,014

Fuente: Elaboración propia

En la prueba de la normalidad se determinó, el test kolmogorov, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.022 y la otra variable es = 0.014, por tanto, rechaza la Ho y se acepta la Ha, los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman

Tabla 11

Correlación de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional del autoconocimiento

		Correlaciones	
		ENSEÑANZA_LUDICA	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_AUTOCONOCIMIENTO
Rho de Spearman	ENSEÑANZA_LUDICA	1,000	,483
		Sig. (bilateral)	,037
		N	50
	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_AUTOCONOCIMIENTO	,483	1,000
		Sig. (bilateral)	,037
		N	50

Fuente: Elaboración propia

En la tabla se observó el p valor es 0,037 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,483$, correlación positiva moderada.

Tabla 12

Tabla de contingencia de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional del autoconocimiento

			ENSEÑANZA_LUDICA (agrupado)					Total
			Me disgusta mucho	No me gusta	No sé	Me gusta	Me gusta mucho	
INTELIGENCIA_EMOCIONAL_AUTOCONOCIMIENTO (agrupado)	Me disgusta mucho	Recuento % del total	3 6,0%	1 2,0%	1 2,0%	1 2,0%	2 4,0%	8 16,0%
	No me gusta	Recuento % del total	0 0,0%	4 8,0%	1 2,0%	2 4,0%	2 4,0%	9 16,0%
	No sé	Recuento % del total	1 2,0%	0 0,0%	5 10,0%	1 2,0%	1 2,0%	8 18,0%
	Me gusta	Recuento % del total	1 2,0%	1 2,0%	2 4,0%	6 12,0%	4 8,0%	14 24,0%
	Me gusta mucho	Recuento % del total	1 2,0%	1 2,0%	2 4,0%	3 6,0%	4 8,0%	11 22,0%
Total	Recuento % del total	6 12,0%	7 14,0%	11 22,0%	13 26,0%	13 26,0%	50 100,0%	

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 12 los encuestados se encuentran en un nivel del 6% en me disgusta mucho respecto a la educación lúdica y a la vez la inteligencia emocional de autoconocimiento, con un 8% en el nivel no me gusta respecto a la educación lúdica y a la inteligencia emocional de autoconocimiento, el 10% consideraron un nivel no sé a la educación lúdica y a inteligencia emocional de autoconocimiento, el 12% consideraron un nivel me gusta a la educación lúdica y a inteligencia emocional de autoconocimiento de autoconocimiento y por último el 8% consideraron un nivel me

gusta mucho a la educación lúdica y a la inteligencia emocional de autoconocimiento. Considerando la interpretación se puede indicar que según los niveles con mayor significancia en la enseñanza lúdica se encuentran en el nivel me gusta entonces permite un nivel significativamente positivo respecto a la inteligencia emocional de autoconocimiento de los estudiantes.

Identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay.

Tabla 13

Prueba de normalidad enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la autorregulación

Pruebas de normalidad			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
ENSEÑANZA_LUDICA	,240	50	,013
INTELIGENCIA_EMOCIONAL_AUTO RREGULACION	,166	50	,020

Fuente: Elaboración propia

En la prueba de la normalidad se determinó, el test kolmogorov, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.013 y la otra variable es = 0.020, por lo tanto, rechaza la Ho y se acepta la Ha, los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman.

Tabla 14

Correlación de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la autorregulación

		Correlaciones		
		ENSEÑANZA_LUDICA	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_AUTORREGULACION	
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	1,000	,560
	ENSEÑANZA_LUDICA	Sig. (bilateral)	.	,043
	A	N	50	50
		Coeficiente de correlación	,560	1,000
	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_AUTORREGULACION	Sig. (bilateral)	,043	.
		N	50	50

Fuente: Elaboración propia

En la tabla se observó el p valor es 0,043 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,560$, correlación positiva moderada.

Tabla 15

Tabla de contingencia de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la autorregulación

			ENSEÑANZA_LUDICA (agrupado)					Total
			Me disgusta mucho	No me gusta	No sé	Me gusta	Me gusta mucho	
INTELIGENCIA_EMO CIONAL_AUTOREGU LACION (agrupado)	Me disgust a mucho	Recue nto % del total	4 8,0%	1 2,0%	1 2,0%	2 4,0%	2 4,0%	10 20,0%
	No me gusta	Recue nto % del total	1 2,0%	3 6,0%	1 2,0%	1 2,0%	2 4,0%	8 16,0%
	No sé	Recue nto % del total	1 2,0%	1 2,0%	5 10,0%	1 2,0%	1 2,0%	9 18,0%
	Me gusta	Recue nto % del total	1 2,0%	1 2,0%	2 4,0%	5 10,0%	3 6,0%	12 24,0%
	Me gusta mucho	Recue nto % del total	1 2,0%	1 2,0%	2 4,0%	3 6,0%	4 8,0%	11 22,0%
	Total	Recue nto % del total	8 16,0%	7 14,0%	11 22,0%	12 24,0%	12 24,0%	50 100,0%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 15 los encuestados se encuentran en un nivel del 8% en me disgusta mucho respecto a la educación lúdica y a la vez la inteligencia emocional de autorregulación, con un 6% en el nivel no me gusta respecto a la educación lúdica y a la inteligencia emocional de autorregulación, el 10% consideraron un nivel no sé a la educación lúdica y a inteligencia emocional de autorregulación, el 10% consideraron un nivel me gusta a la educación lúdica y a inteligencia emocional de autorregulación y por último el 8% consideraron un nivel me gusta mucho a la

educación lúdica y a la inteligencia emocional de autorregulación. Considerando la interpretación se puede indicar que según los niveles con mayor significancia en la enseñanza lúdica se encuentran en el nivel me gusta entonces permite un nivel significativamente positivo respecto a la inteligencia emocional de autorregulación de los estudiantes.

Identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay.

Tabla 16

Prueba de normalidad de la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la motivación

Pruebas de normalidad			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
ENSEÑANZA_LUDICA	,135	50	,021
INTELIGENCIA_EMOCIONAL_MOTIVACION	,131	50	,021

Fuente: Elaboración propia

En la prueba de la normalidad se determinó, el test kolmogorov, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.021 y la otra variable es = 0.021, por tanto, rechaza la Ho y se acepta la Ha, los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman.

Tabla 17

Correlación de las variables enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la motivación

		Correlaciones	
		ENSEÑANZA_LUDICA	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_MOTIVACION
Rho de Spearman	ENSEÑANZA_LUDICA	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,491
		N	,023
	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_MOTIVACION	Coeficiente de correlación	50
		Sig. (bilateral)	50
		N	,491
			,023
			50

Fuente: Elaboración propia

En la tabla se observó el p valor es 0,041 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,491$, correlación positiva moderada.

Tabla 18

Tabla de contingencia de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la motivación

			ENSEÑANZA_LUDICA (agrupado)					Total
			Me disgusta mucho	No me gusta	No sé	Me gusta	Me gusta mucho	
INTELIGENCIA_EMO CIONAL_MOTIVACIO N (agrupado)	Me disgust a mucho	Recue nto % del total	2 4,0%	2 4,0%	2 4,0%	1 2,0%	1 2,0%	8 16,0%
	No me gusta	Recue nto % del total	0 0,0%	3 6,0%	2 4,0%	2 4,0%	1 20%	8 16,0%
	No sé	Recue nto % del total	1 2,0%	1 2,0%	4 8,0%	2 4,0%	2 4,0%	10 20,0%
	Me gusta	Recue nto % del total	1 2,0%	2 4,0%	2 4,0%	5 10,0%	3 6,0%	13 24,0%
	Me gusta mucho	Recue nto % del total	1 2,0%	1 2,0%	3 6,0%	2 4,0%	4 8,0%	11 22,0%
	Total	Recue nto % del total	5 10,0%	9 18,0%	13 26,0%	12 24,0%	11 22,0%	50 100,0%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 18 los encuestados se encuentran en un nivel del 4% en me disgusta mucho respecto a la educación lúdica y a la vez la inteligencia emocional de motivación, con un 6% en el nivel no me gusta respecto a la educación lúdica y a la inteligencia emocional de motivación, el 8% consideraron un nivel no sé a la educación lúdica y a inteligencia emocional de motivación, el 10% consideraron un nivel me gusta a la educación lúdica y a inteligencia emocional de motivación y por

último el 8% consideraron un nivel me gusta mucho a la educación lúdica y a la inteligencia emocional de motivación. Considerando la interpretación se puede indicar que según los niveles con mayor significancia en la enseñanza lúdica se encuentran en el nivel me gusta entonces permite un nivel significativamente positivo respecto a la inteligencia emocional de motivación de los estudiantes.

Identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay.

Tabla 19

Prueba de normalidad de la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la empatía

Pruebas de normalidad			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
ENSEÑANZA_LUDICA	,127	50	,019
INTELIGENCIA_EMOCIONAL_EMPATIA	,144	50	,030

Fuente: Elaboración propia

En la prueba de la normalidad se determinó, el test kolmogorov, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.019 y la otra variable es = 0.030, por tanto, rechaza la Ho y se acepta la Ha, los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman.

Tabla 20

Correlación de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la empatía

		Correlaciones	
		ENSEÑANZA_LUDICA	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_EMPATIA
Rho de Spearman		Coeficiente de correlación	1,000
	ENSEÑANZA_LUDICA	Sig. (bilateral)	,443
		N	50
	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_EMPATIA	Coeficiente de correlación	,039
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	50

Fuente: Elaboración propia

En la tabla se observó el p valor es 0,039 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,443$, correlación positiva moderada.

Tabla 21

Tabla de contingencia de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de la empatía

			ENSEÑANZA_LUDICA (agrupado)					Total
			Me disgusta mucho	No me gusta	No sé	Me gusta	Me gusta mucho	
INTELIGENCIA_EMO CIONAL_EMPATIA (agrupado)	Me disgust a mucho	Recue nto % del total	3 6,0%	1 2,0%	0 0,0%	2 4,0%	2 4,0%	8 16,0%
	No me gusta	Recue nto % del total	1 2,0%	4 8,0%	1 2,0%	2 4,0%	1 2,0%	9 18,0%
	No sé	Recue nto % del total	2 4,0%	1 2,0%	4 8,0%	2 4,0%	2 4,0%	11 22,0%
	Me gusta	Recue nto % del total	3 6,0%	2 4,0%	1 2,0%	6 12,0%	3 6,0%	15 30,0%
	Me gusta mucho	Recue nto % del total	1 2,0%	1 2,0%	0 0,0%	2 4,0%	3 6,0%	7 14,0%
	Total	Recue nto % del total	5 10,0%	9 18,0%	13 26,0%	12 24,0%	11 22,0%	50 100,0%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 21 los encuestados se encuentran en un nivel del 8% en me disgusta mucho respecto a la educación lúdica y a la vez la inteligencia emocional de empatía, con un 6% en el nivel no me gusta respecto a la educación lúdica y a la inteligencia emocional de empatía, el 10% consideraron un nivel no sé a la educación lúdica y a inteligencia emocional de empatía, el 10% consideraron un nivel me gusta a la educación lúdica y a inteligencia emocional de empatía y por último el 8% consideraron un nivel me gusta mucho a la educación lúdica y a la

inteligencia emocional de empatía. Considerando la interpretación se puede indicar que según los niveles con mayor significancia en la enseñanza lúdica se encuentran en el nivel me gusta entonces permite un nivel significativamente positivo respecto a la inteligencia emocional de empatía de los estudiantes.

Identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay.

Tabla 22

Prueba de normalidad de la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de las habilidades sociales

Pruebas de normalidad			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
ENSEÑANZA_LUDICA	,193	50	,000
INTELIGENCIA_EMOCIONAL_HABILID ADES_SOCIALES	,144	50	,020

Fuente: Elaboración propia

En la prueba de la normalidad se determinó, el test kolmogorov, según prueba los datos la muestra es mayor a 30, que el Sig para ambas variables son menores que 0,05 ya que una variable es = 0.000 y la otra variable es = 0.020, por tanto, rechaza la Ho y se acepta la Ha, los datos no siguen una distribución normal, se aplicara coeficiente de spearman

Tabla 23

Correlación de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de las habilidades sociales

		Correlaciones	
		ENSEÑANZA_LUDICA	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_HABILIDADES_SOCIALES
Rho de Spearman	ENSEÑANZA_LUDICA	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,583
		N	50
	INTELIGENCIA_EMOCIONAL_HABILIDADES_SOCIALES	Coeficiente de correlación	,025
		Sig. (bilateral)	,583
		N	50

Fuente: Elaboración propia

En la tabla se observó el p valor es 0,025 para ambas variables siendo menor a 0,05, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente existe una correlación entre variables, teniendo $r=0,583$, correlación positiva moderada.

Tabla 24

Tabla de contingencia de las variables la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional de las habilidades sociales

			ENSEÑANZA_LUDICA (agrupado)					Total
			Me disgusta mucho	No me gusta	No sé	Me gusta	Me gusta mucho	
INTELIGENCIA_EMOCIONAL_HABILIDADES_SOCIALES (agrupado)	Me disgusta mucho	Recuento	3	1	1	2	2	9
		% del total	6,0%	2,0%	2,0%	4,0%	4,0%	18,0%
	No me gusta	Recuento	1	3	2	1	1	8
		% del total	2,0%	6,0%	4,0%	2,0%	1,0%	16,0%
	No sé	Recuento	2	1	4	2	3	12
		% del total	4,0%	2,0%	8,0%	4,0%	6,0%	26,0%
	Me gusta	Recuento	1	1	1	6	2	11
		% del total	2,0%	2,0%	2,0%	12,0%	4,0%	20,0%
	Me gusta mucho	Recuento	1	2	2	1	4	10
		% del total	2,0%	4,0%	4,0%	2,0%	8,0%	20,0%
Total	Recuento	5	9	12	13	11	50	
	% del total	10,0%	18,0%	26,0%	24,0%	22,0%	100,0%	

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 24 los encuestados se encuentran en un nivel del 6% en me disgusta mucho respecto a la educación lúdica y a la vez la inteligencia emocional de habilidades sociales, con un 6% en el nivel no me gusta respecto a la educación lúdica y a la inteligencia emocional de habilidades sociales, el 10% consideraron un nivel no sé a la educación lúdica y a inteligencia emocional de habilidades sociales, el 12% consideraron un nivel me gusta a la educación lúdica y a inteligencia

emocional de habilidades sociales y por último el 8% consideraron un nivel me gusta mucho a la educación lúdica y a la inteligencia emocional de habilidades sociales. Considerando la interpretación se puede indicar que según los niveles con mayor significancia en la enseñanza lúdica se encuentran en el nivel me gusta entonces permite un nivel significativamente positivo respecto a la inteligencia emocional de habilidades sociales de los estudiantes.

Estadística Inferencial

Hipótesis General

enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional de niños del nivel la inicial de una institución pública de Abancay

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,594$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es 0,038 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a por consiguiente la enseñanza lúdica permite mejorar a la inteligencia emocional de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Abancay

Hipótesis Específica

la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay.

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,483$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es 0,037 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a consiguiente la enseñanza lúdica permite mejorar a la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Abancay

la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,560$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es 0,043 para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a consiguiente la enseñanza lúdica permite mejorar a la inteligencia emocional respecto al autorregulación de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Abancay

la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del

coeficiente de relación $r = 0,491$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es $0,023$ para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a consiguiente la enseñanza lúdica permite mejorar a la inteligencia emocional respecto a la motivación de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Abancay

la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,443$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es $0,039$ para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a consiguiente la enseñanza lúdica permite mejorar a la inteligencia emocional respecto a la empatía de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Abancay

la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay

En la tabla los resultados de la correlación de Spearman se observa el valor del coeficiente de relación $r = 0,583$ indicando una correlación positiva moderada, además el p valor es $0,025$ para ambas variables, considerando la regla de decisión, se rechaza la H_0 y se acepta la H_a consiguiente la enseñanza lúdica permite mejorar a la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de manera positiva en una Institución Educativa Inicial, Abancay

V. DISCUSIÓN

En la investigación la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay, 2022. En relación del objetivo general identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay, teniendo los resultados de correlación de spearman podemos observar que el valor del coeficiente de relación de $r = 594$, nos muestra una correlación positiva moderada, el valor de $p = 0,38$ para ambas variables, por lo tanto la regla de decisión, rechaza la H_0 y se acepta la H_a , por consiguiente se asume que la enseñanza lúdica si mejora la inteligencia emocional de manera positiva. Al respecto (Bravo, E., Pacho, M., Angulo, F., 2021) las estrategias lúdico-pedagógicas fortalecen la actividad o práctica de la inteligencia emocional para la resolución asertiva de conflictos, investigación cuantitativa, población 463, muestra 41 estudiantes. Concluyendo la inteligencia emocional, usando como medio el juego o estrategia lúdica, es favorable.

El juego o enseñanza lúdica es importante pues mejorar la inteligencia emocional de los participantes, usa la parte lúdica de las actividades como una herramienta ludo-pedagógica para desarrollar la inteligencia emocional. Por su parte (Kraus, C. & Valles, A., 2019) En su teoría sobre la catarsis, mostro la estrategia que tiene el juego pues esta sirve como una válvula de escape para eliminar las emociones que con el tiempo se encuentran reprimidas.

Muy al contrario (Goleman, 2020) Clasifico la inteligencia emocional; intrapersonal el autoconocimiento, siendo una capacidad consciente de lo propia y demás, en un contexto determinado por las emociones, conciencia emociones propias, evaluación fortalezas y debilidades, autoconfianza; autorregulación, maneja las emociones apropiadamente, verifica la relación emoción-cognición-comportamiento, estrategia para autogenerarse un tipo de emociones que seas positivas para la persona, modular las emociones, confiabilidad y responsabilidad, adaptabilidad, innovación; motivación, autogestión de la persona, incluido la autoestima, el ser positivo, para llegar a atender la auto eficiencia de la emoción, iniciativa y motivación al logro, compromiso, optimismo. Interpersonales que corresponde a las Habilidades sociales, con el fin de buscar relacionarse con otra persona, de manera efectiva, persuasión, escucha, liderazgo, construcción de

redes, colaboración, desarrollo competencias para logro objetivos comunes; empatía, con el objetivo que se pueda entender y sobre todo el reconocer las emociones de las personas, comprender y desarrollar a otros, orientación al servicio, anticiparse, leer las claves emocionales del grupo.

En la investigación la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay, 2022. En relación de los objetivos específicos tenemos identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay, teniendo los resultados de correlación de spearman podemos observar que el valor del coeficiente de relación de $r= 483$, nos muestra una correlación positiva moderada, el valor de $p= 0,37$ para ambas variables, por lo tanto la regla de decisión, rechaza la H_0 y se acepta la H_a , por consiguiente se asume que la enseñanza lúdica si mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de manera positiva.

Al respecto (Villalva, M., Copo, J., 2020) las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas en el avance de la inteligencia emocional en niños, investigación cuantitativa, evaluando a estudiantes de la unidad educativa 19 de septiembre de la provincia de Granma en Cuba. Concluyendo la inteligencia emocional empieza a tempranas edades, el juego es una estrategia importante, es natural, es más complicado expresarlas en la adolescencia y adultez. Por su parte (Piaget, J. & Valdes, A., 2019) teoría sobre la reestructuración cognoscitiva, estratégicamente el juego es un fenómeno que va perdiendo valor mientras el niño va creciendo e integrando nuevos conocimientos va aclarando sus ideas y observando su realidad. Muy al contrario (Tapia, 2020) tenemos los juegos grupales persecución, el famoso policía y ladrones, escondite, los ponchados y los que corresponden a los deportivos con balón y también sin balón. los juegos físicos y de habilidad, carretilla, caballito, pulsos, salto con cuerda, pasamanos. Los juegos tradicionales, el rey, pañuelitos, rayuela o mundo, rondas, pelota caliente.

En la investigación la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay, 2022. En relación del objetivo general identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay, teniendo los resultados de correlación de spearman

podemos observar que el valor del coeficiente de relación de $r= 560$, nos muestra una correlación positiva moderada, el valor de $p= 0,43$ para ambas variables, por lo tanto la regla de decisión, rechaza la H_0 y se acepta la H_a , por consiguiente se asume que la enseñanza lúdica si mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de manera positiva. Al respecto (Joya, 2019) las estrategias lúdica fomenta el manejo de las emociones a temprana edad, investigación cuantitativa, niños de 3 y 5 años en pre jardín y jardín, población de 81 niños, muestra 39 niños, ubicado en florida blanca en Santander, Colombia. Concluyendo la estrategia lúdica genera un impacto positivo en las emociones, diseñaron proyectos educativos, para las relaciones interpersonales e intrapersonales, socializando los resultados entre los docentes.

Por su parte (Gardner, H. & Avila, A., 2019) teoría inteligencias múltiples, aporta la idea del desarrollo en las personas inteligencia interpersonal e intrapersonal, controlar y regular las emociones. Muy al contrario (Luca, 2019) Aborda el tema inteligencias múltiples; lógico-matemático, usado en la matemática, característica persona científica, siendo el pensamiento hemisferio lógico, que culturalmente es único; lingüística, propia de escritores, hacen redacción y los poetas, usa los dos hemisferios; espacial, diseña un modelo mental en tres dimensiones, marineros, cirujano, arquitectos, ingenieros, escultores, decoradores; musical, propia de compositores, bailarines, cantantes, músicos; corporal-kinestésica, su herramienta el cuerpo, fin de resolver problemas y actividades físicas, representada en artesanos, bailarines, cirujanos, deportistas; naturista, propia de herbolarios, biólogos, que le permiten desarrollar la capacidad de estudiar y observar lo natural; intrapersonal, no está relacionada a ningún tipo de actividad concreta o exacta, su fin es poder entendernos a nosotros como seres vivientes; interpersonal, propia de vendedores, docentes, políticos, terapeutas, es ala que nos permite que podamos llegar a entender a otra persona. Siendo lo interpersonal e intrapersonal, estas juntas las que nos permite obtener una inteligencia emocional para la vida.

En la investigación la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa publica en Abancay, 2022. En relación de los objetivos específicos tenemos identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial

de una institución pública de Abancay, teniendo los resultados de correlación de spearman podemos observar que el valor del coeficiente de relación de $r = 491$, nos muestra una correlación positiva moderada, el valor de $p = 0,23$ para ambas variables, por lo tanto la regla de decisión, rechaza la H_0 y se acepta la H_a , por consiguiente se asume que la enseñanza lúdica si mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de manera positiva. Al respecto (Daza, 2021) programa de aplicación de estrategias lúdicas corporales para potenciar o beneficiar la construcción de una educación emocional para niños de 4 años de la escuela Benjamín Rosales de Guayaquil, investigación cuantitativa, evaluando 180 participantes, muestra de 46 participantes. Concluyendo aplicación del programa estrategias lúdicas fortalece las necesidades educativas emocionales, los docentes trabajan en favor de la educación emocional de los niños.

Por su parte (Aldaz, 2017) Inteligencia es un potencial psico-biológico, permite la resolución de los problemas, el valor de crear lo que representa un producto para el medio cultural, entorno familia, educación y demás. Destreza proveniente de cada persona. Muy al contrario (Additude, 2021) la inteligencia emocional, es signo de dominio sobre nuestras emociones, cuyo fin es llegar a los objetivos planteados, poder ser determinante en las labores que se nos presenten o guiar de manera adecuada el comportamiento, se manifiesta cuando un niño afronta de manera más adecuada una decepción o frustración, pues llega a levantarse o animarse más rápidamente.

En la investigación la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa publica en Abancay, 2022. En relación de los objetivos específicos tenemos identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay, teniendo los resultados de correlación de spearman podemos observar que el valor del coeficiente de relación de $r = 443$, nos muestra una correlación positiva moderada, el valor de $p = 0,39$ para ambas variables, por lo tanto la regla de decisión, rechaza la H_0 y se acepta la H_a , por consiguiente se asume que la enseñanza lúdica si mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de manera positiva. Al respecto (Gutierrez, G., Olortegui, Z., 2020) efectividad de implementar estrategias de gamificación y la construcción de una innovación educativa para desarrollar la inteligencia emocional de niños a

temprana edad en los colegios públicos, investigación cuantitativa, población jardines de ámbito urbano de Arequipa. Concluyendo inteligencia emocional en la infancia es adecuada para ir previniendo problemas emocionales en su vida social, la gamificación aprendizaje puedan incluir competencias emocionales en ellos.

Por su parte (Gallego, R., Salvador G & Miranda, P., 2017) Pedagógicamente la estrategia debe ser claras y también específicas, construidas por los docentes en las aulas, al planificar didácticamente en conocimiento de tipo pedagógico. Muy al contrario (Astudillo, 2017) el ser humano necesita expresarse emotivamente, entonces lo lúdico es o puede ser una condición meramente personal o una necesidad que conlleva a observar el comportamiento frente a lo lúdico cuando este se encuentra en su entorno real, es decir en su vida habitual. Pues niños de entre 3-4 años de edad, su probabilidad de asimilación de los conocimientos propuestos por el docente desarrolla hábitos positivos y relaciones de tipo interpersonales, que son adquiridos a través de lo lúdico permitiendo lo práctico y natural. Perfectamente el juego es más útil para la expresión infantil, pues proyecta enteramente el mundo de los niños. Consistiendo en proporcionar diversos o múltiples tipos de razonamientos, a través del juego, incitando a que el niño sea curioso, por descubrir, investigar, atender y expresar parte de su imaginación, siendo la creatividad un instinto lúdico que va sometido a reglas de juego específicas y flexibles que se acomode a todos los participantes.

En la investigación la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay, 2022. En relación de los objetivos específicos tenemos identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay, teniendo los resultados de correlación de spearman podemos observar que el valor del coeficiente de relación de $r = 0,483$, nos muestra una correlación positiva moderada, el valor de $p = 0,37$ para ambas variables, por lo tanto la regla de decisión, rechaza la H_0 y se acepta la H_a , por consiguiente se asume que la enseñanza lúdica si mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de manera positiva. Al respecto (Villamar, 2020) las actividades lúdico pueden dar frente a las capacidades emocionales para con los niños, investigación cuantitativa, población de 72 participantes. Concluyendo las actividades lúdicas mejoran las actitudes de grado emocional entre los niños, los

docentes son beneficiados mediante este tipo de método lúdico. Por su parte (Bisquera , R., & Pérez N., 2018) Las competencias emocionales, es la capacidad de mover una variedad de conocimientos, las capacidades, las habilidades y también actitudes diversas que buscan la calidad y mucho de eficacia, del ser-hacer-estar.

Muy al contrario (Mita, 2017) Una oportunidad que no puede dejarse es que todo participante va a poder obtener una actitud lúdicamente aceptable, pues tendrá que ir aprendiendo cada momento a ser más empático con el compañero de juego, pues si hay que corregir a un integrante, tendrá presente que no sea de manera abrupta o impropia, ahora deberá de hacerlo sin amenazar, obligar, regañar, es más se tendrá que entender que es una oportunidad para poder reír mucho más y gritar súper menor. Siendo este un comportamiento de favorecimiento o ayuda al prójimo y que este se pueda sentir al jugar bien, observando y practicando el dialogo.

VI. CONCLUSIONES

Primera: Se identifica de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay. Se obtuvo de Rho Spearman el valor de $r = 0,594$ de correlación positiva, además el grado de significancia de $p = 0,038$ para ambas variables, según la regla de decisión, se procede a rechazar la hipótesis nula (H_0) y se acepta entonces la hipótesis alterna (H_a), dando como resultado que, si la enseñanza lúdica, entonces permite la mejora de la inteligencia emocional de niños de inicial de manera positiva.

Segunda: Se identifica de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay. Demostrando que un 12% se encuentran en el nivel me gusta la variable enseñanza lúdica y también en la variable inteligencia emocional respecto al autoconocimiento, caso contrario se obtuvo que un 6% se encuentra en el nivel me disgusta mucho de la variable enseñanza lúdica y también la variable inteligencia emocional respecto al autoconocimiento, estos resultados muestran que si hay enseñanza lúdica entonces permite un nivel de me gusta con relación a la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de los niños del nivel inicial.

Tercera: Se identifica de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay. Demostrando que un 10% se encuentran en el nivel no se y me gusta la variable enseñanza lúdica y también en la variable inteligencia emocional respecto a la autorregulación, caso contrario se obtuvo que un 6% se encuentra en el nivel no me gusta de la variable enseñanza lúdica y también la variable inteligencia emocional respecto a la autorregulación, estos resultados muestran que si hay enseñanza lúdica entonces permite un nivel me gusta con relación a la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de los niños del nivel inicial.

Cuarta: Se identifica de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay. Demostrando que un 10% se encuentran en el nivel me gusta la variable enseñanza lúdica y también en la variable inteligencia

emocional respecto a la motivación, caso contrario se obtuvo que un 4% se encuentra en el nivel me disgusta mucho de la variable enseñanza lúdica y también la variable inteligencia emocional respecto a la motivación, estos resultados muestran que si hay enseñanza lúdica entonces permite un nivel de me gusta con relación a la inteligencia emocional respecto a la motivación de los niños del nivel inicial.

Quinta: Se identifica de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay. Demostrando que un 12% se encuentran en el nivel me gusta la variable enseñanza lúdica y también en la variable inteligencia emocional respecto a la empatía, caso contrario se obtuvo que un 6% se encuentra en el nivel me disgusta mucho de la variable enseñanza lúdica y también la variable inteligencia emocional respecto a la empatía, estos resultados muestran que si hay enseñanza lúdica entonces permite un nivel de me gusta con relación a la inteligencia emocional respecto a la empatía de los niños del nivel inicial.

Sexta: Se identifica de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay. Demostrando que un 12% se encuentran en el nivel me gusta la variable enseñanza lúdica y también en la variable inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales, caso contrario se obtuvo que un 6% se encuentra en el nivel me disgusta mucho de la variable enseñanza lúdica y también la variable inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales, estos resultados muestran que si hay enseñanza lúdica entonces permite un nivel de me gusta con relación a la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de los niños del nivel inicial.

VII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda crear o diseñar una malla curricular con temas referidos al valioso aporte pedagógico que tiene la enseñanza lúdica para mejorar la inteligencia emocional, a los integrantes del sector educativo del nivel inicial.

SEGUNDA: También el capacitar a los miembros de la comunidad educativa, con talleres sobre el tema de la enseñanza lúdica para mejorar y aportar educativamente a mejorar la inteligencia emocional de los niños del nivel inicial.

TERCERA: Involucrar a los padres de familia proporcionándoles la información sobre la importancia que tienen la enseñanza lúdica para mejorar la inteligencia emocional de sus menores hijos.

CUARTA: Elaborar un plan estratégico mancomunado cuyo propósito es el monitorear, visorar y brindar la información adecuada al respecto de la importancia que tienen la enseñanza lúdica en los niños del nivel inicial y su formación de la inteligencia emocional para con los niños que pasarán por las aulas de primaria y secundaria.

REFERENCIAS

- Additude, E. (2021). *Take a Deep Breath: Teaching Kids to Control Emotions*. EE.UU.: ADHD. Retrieved from <https://www.additudemag.com/emotional-control-for-kids/#:~:text=Controlling%20emotions%2C%20or%20emotional%20control,a%20test%20and%20perform%20well>.
- Aldaz, M. (2017). *La inteligencia emocional aplicada en el aula de clases*. USA: MOM. Retrieved from <http://www.monografias.com/trabajos45/inteligenciaemocional/inteligencia-emocional2.shtml#ixzz30c8NxDe0>
- Arias, G. (2018). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. argentina: Redalyc. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>.
- Astudillo, E. (2017). *Las actividades lúdicas del docente y el desempeño académico de los niños de la escuela elias galarza del caserío el cedillo, parroquia paccha, cantón cuenca, provincia del azuay*. Ecuador: UTA. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/3620>
- Astuti, Y., Prajana, A. (2019). *DEVELOPING SOCIAL EMOTIONAL INTELLIGENCE THROUGH*. Nigeria: UNP. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/336998189_DEVELOPING_SOCIAL_EMOTIONAL_INTELLIGENCE_THROUGH_PLAYING_ACTIVITIES_FOR_EARLY_CHILDHOOD
- Baradaran, S., Yaghobi, Q., Asghar, A., Unesi, Z. (2018). *The Effects of Traditional Games on Preschool Children's Social Development and Emotional Intelligence: A Two - Group, Pretest - Posttest, Randomized, Controlled Trial*. Birjand, Iran: cros mark. Retrieved from <file:///C:/Users/ANDY/Downloads/1030120180102.pdf>
- Bisquera , R., & Pérez N. (2018). *inteligenciaemocional y educacion*. Italia: RUSS. Retrieved from <http://inteligenciaemocionalyeducacion.blogspot.mx/2005/09/concepto-deeducacin-emocional.html>
- Blaikie, N. (2018). *A critique of the use of triangulation in social*. USA: Quality and Quantity,. Retrieved from https://link-springer-com.translate.goog/article/10.1007/BF00145701?error=cookies_not_supported&code=9bb28551-b7ac-43b8-a56c-a6f0fdac645b&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es-419&_x_tr_pto=sc
- Bravo, E., Pacho, M., Angulo, F. (2021). *Playful-pedagogical strategies to strengthen practice of emotional intelligence in the assertive resolution of conflicts*. Bogota, Colombia: Los libertadores. Retrieved from

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4200/Bravo_Pacho_Angulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Camilloni, A. (2017). *El saber didactico*. Argentina: Paidós. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://www.bibliopsi.org/docs/carreras/profesorado/did/el%20saber%20didactico%20Camilioni.pdf
- Cañizales, T. & Guamán, P. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento en niños de tercer año de EGB de la unidad educativa particular Carlos Crespi II, año lectivo 2019 - 2020*. Cuenca, Ecuador: UPSSC. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPS-CT009080.pdf
- Castellanos, W. (2018). *Triangulación hermenéutica*. México: MMXX. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/46947/Fernandez_ADB-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Chero, P. (2018). *Aplicación del juego para la reducción de conductas agresivas en niñas y niños de 5 años del I.E.P. "Alexander Graham Bell" del distrito de Comas*. Perú: UCV. Retrieved from https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/16218/Chero_PDR.pdf?sequence=1
- Darwin, R. (2021). *Tipos de investigación científica*. USA: ICORG. Retrieved from <https://investigacioncientifica.org/tipos-investigacion-cientifica/>
- Daza, M. (2021). *Programa de estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional de niños de 4 años de la escuela Benjamín Rosales de Guayaquil, 2020*. Piura, Perú: UCV. Retrieved from https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/67985/Daza_VMM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- De la Borda, L. (2018). *El programa de juego en sectores mejora el desarrollo la inteligencia emocional en alumnos de 5 años de la IEI. Niño de Praga de Urcos - 2017*. Perú: UCV. Retrieved from https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33579/delaborada_II.pdf?sequence=1
- Díaz, B. & Esquen, M. (2017). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista*. Perú: UCV. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://repositorio.unsm.edu.pe/bitstream/handle/11458/469/TEDHU_75.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dinello, R. & Domínguez, C. (2019). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. México: UACJ. Retrieved from

<http://www3.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>.

- Eggen, D., Kauchak, D. & Rojas, P. (2020). *Estrategias docentes. Enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento*. España: Fi. Retrieved from <https://www.buscalibre.pe/libro-estrategias-docentes-ensenanza-de-contenidos-curriculares-y-desarrollo-de-habilidades-de-pensamiento/9789681664688/p/2849574>
- Gallego, R., Salvador G & Miranda, P. (2017). *Pedagogía*. Ecuador: UTA. Retrieved from https://scholar.google.de/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=fNn3yq8AAAAJ&citation_for_view=fNn3yq8AAAAJ:u-x6o8ySG0sC
- García, M. (2019). *PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 04 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL LEANDRO CAMPOS – MATAPALO - TUMBES*. Lambayeque, Perú: UNPRG. Retrieved from <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6878/BC-3640%20GARCIA%20PORTOCARRERO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gardner, H. & Paniagua, K. (2018). *La teoría de las inteligencias múltiples*. USA: LTIM. Retrieved from <http://www.institutoconstruir.org/centro-superacion/La%20Teor%EDa%>
- Gardner, H. & Avila, A. (2019). *Inteligencias múltiples: una aproximación a la teoría de Howard Gardner*. USA: Lorenz. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/332538868_INTELIGENCIAS_MULTIPLES_UNA_APROXIMACION_A_LA_TEORIA_DE_HOWARD_GARDNER
- Goleman, D. & García, A. (2020). *La inteligencia emocional en el desarrollo de la trayectoria del universo*. Cuba: Scielo. Retrieved from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000200015.
- Goleman, D. (2020). *Conoce cuáles son los tipos de inteligencia según Goleman en el campo emocional*. USA: Nebrija. Retrieved from <https://www.euroinnova.pe/blog/tipos-de-inteligencia-segun-goleman>
- Goleman, D. (2020). *Inteligencia emocional: las 8 claves para entender y desarrollar esta capacidad*. USA: EDUC. Retrieved from <https://educarestodo.com/blog/daniel-goleman-inteligencia-emocional/>
- González, R. & Pulido, M. (2017). *Métodos y técnicas de investigación*. Venezuela: MTIC. Retrieved from <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:DSkCOuQUIDYJ:https://www.redalyc.org/pdf/310/31043005061.pdf+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe>

- Groos, K. & Troya, Z. (2018). *Actividades lúdicas, para el desarrollo de habilidades sociales, en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial Nº 17565 del caserío san pedro. jaen.2018*. Lambayeque, Perú: UNPRG. Retrieved from <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/2711/BC-TES-TMP-1575.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutierrez, G., Olortegui, Z. (2020). *LA EFECTIVIDAD DE LA IMPLEMENTACIÓN DE ESTRATEGIAS GAMIFICADAS COMO PARTE DE LA INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE COLEGIOS PÚBLICOS*. Arequipa, Perú: UCSP. Retrieved from https://repositorio.ucsp.edu.pe/bitstream/20.500.12590/16591/1/GUTIERREZ_PAREDES_GIA_INT.pdf
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2018). *Metodología de la investigación*. Mexico: Mc Graw Hill.
- Hernandez, Y. (2020). *La lúdica como herramienta para manejar la agresividad de los niños y niñas de tercero de primaria*. Colombia: FULL. Retrieved from https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3156/Espinel_Nubia_2020.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Izcara, P. (2018). *La praxis de la investigación cualitativa: Guía para elaborar la tesis*. USA. Retrieved from chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/2661/DOC_T030_10550728_T%20%20%20RAMIREZ%20CAMAC%20ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Joya, D. (2019). *PLAYFUL STRATEGIES FOR THE PROMOTION OF THE MANAGEMENT OF EMOTIONS IN CHILDREN FROM 3 TO 5 YEARS OF THE GRADES PRE KINDERGARTEN AND JARDÍN IN FLORIDABLANCA (SANTANDER, COLOMBIA)*. Santander, Colombia: UNAB. Retrieved from https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/11809/2019_Tesis_Diana_Carolina_Joya_Jerez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kraus, C. & Valles, A. (2019). *Los juegos en sectores*. Tumbes, Perú: UNT. Retrieved from <http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1019/VALLLES%20AMASIFUEN%20%20LADY.pdf?sequence=1>
- Lazarus, M. & Palacios, C. (2019). *Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la unidad educativa manuel agustin aguirre del periodo lectivo 2019-2020*. Cuenca, Ecuador: UPSSC. Retrieved from <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>

- Lozano, P. (2018). *The Pedagogy of Emotions. Exploring Emotional Education in a Swedish Nature-Based Preschool: Building affective bonds with nature.* Linköping, Suecia: li.u. Retrieved from <https://liu.diva-portal.org/smash/get/diva2:1298166/FULLTEXT01.pdf>
- Luca, S. (2019). *El docente y las inteligencias multiples.* USA: ORG. Retrieved from <http://www.rieoei.org/deloslectores/616Luca.PDF>
- master, t. y. (2021). *¿Qué es una muestra y cómo se elige?* EEUU: TM. Retrieved from <https://tesisymasters.com.ar/que-es-una-muestra/>
- Medina, R. (2017). *Didáctica e interacción en el aula.* España: Cincel. Retrieved from <https://www.casadellibro.com/libro-didactica-e-interaccion-en-el-aula/9788470464584/389505>
- Mita, C. (2017). *Las estrategias lúdicas y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de educación inicial de tre a cuatro años.* Ecuador: UNCH. Retrieved from <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1919/1/UNACH-FCEHT-TG-E.PARV-2016-000069.pdf>
- Moreno, Y. (2018). *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencia ciudadanas emocionales en educación preescolar: bases para el desarrollo de ciudadanía.* Bogota, Colombia: UNIMINUTO. Retrieved from https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/7282/1/UVDTPEC_MorenoGonzalezYeniCarolina_2018%20.pdf
- Néirici, I. (2017). *didactica. procedimiento.* USA: NHT. Retrieved from chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/2.pdf
- Paredes, M. (2018). *TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE EDAD DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR ABRAHAM LINCOLN INTERNATIONAL SCHOOL- CERCADO.* Arequipa, Perú: UNSA. Retrieved from <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/6511/EDSpazeme.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Piaget, J. & Valdes, A. (2019). *Etapas del desarrollo cognitivo de Piaget.* Mexico: THERMO FISHER. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/327219515_Etapas_del_desarrollo_cognitivo_de_Piaget
- Portero, N. (2018). *Psychomotricity and its impact on development comprehensive boys and girls in the first year of education general basic of the private school eugenio espejo of the city of ambato. province of tungurahua.* Ambato, Ecuador: UNTECAM. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25938/1/TESIS%20DE%20PSICOMOTRICIDAD%20.pdf>

- Quiroz, P. (2018). *PROGRAMA DE ACTIVIDADES LÚDICO - RECREATIVAS "PSEMOC", BASADO EN EL MODELO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL DE BIZQUERA, PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 05 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA I.E.I. N° 1639 DE CHEPÉN, 2017.* Lambayeque, Perú: UNPRG. Retrieved from <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/6771/BC-2795%20QUIROZ%20CACEDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Romero, M. (2018). *Metodología de la investigación.* Colombia: Panamericana.
- RVM-273-MINEDU. (2021). *Orientaciones para el desarrollo del año escolar 2021 en instituciones educativas y programas educativos de la educación básica.* Perú: MINEDU. Retrieved from <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1486918/RVM%20N%C2%B0%20273-2020-MINEDU.pdf.pdf>
- Soto, A. (2018). *Muestreo y tamaño de muestra para una tesis.* EEUU: tesis-ciencia. Retrieved from <https://tesis-ciencia.com/2018/08/29/muestreo-muestra-tesis/>
- Tapia, M. (2020). *Estrategias colectivas en actividades Lúdicas 4th.* Perú: UNEFM. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=8gno7cTf9cc>
- Torres, C. & Minerva, C. (2018). *El juego: una estrategia importante.* Venezuela: RRCALCEP. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601907.pdf>.
- Villalva, M., Copo, J. (2020). *Ludic strategies in the development of emotional intelligence in the preparatory children. Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa 19 de Septiembre.* Granma, Cuba: Roca. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7414332>
- Villamar, J. (2020). *Actividades lúdicas y capacidades emocionales en niños de 2° grado de primaria, Durán - 2020.* Piura, Perú: UCV. Retrieved from https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/52160/Villamar_SJP%20-%20SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Warren, A. (2018). *Engaging and negotiating emotions in early childhood teaching.* Canterbury, Inglaterra: unocan. Retrieved from https://ir.canterbury.ac.nz/bitstream/handle/10092/16475/Warren%2C%20Alison_PhD%20Thesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Wiersma, J. & Soto, J. (2017). *La ética de la investigación.* Colombia: JURIS. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7763700.pdf>.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: La enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay, 2022						
Autor:						
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDIADORES			
Problema General:	Objetivo general:	Hipótesis general	Variable 1: La enseñanza lúdica			
¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?	Identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	La enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Grupales	Policía y ladrones Escondite deportivos	1 2 3	- Me disgusta mucho - No me gusta - No se - Me gusta - Me gusta mucho
			Físicos	Carretilla Caballito Salto con cuerda Pasamanos	4 5 6 7	- Me disgusta mucho - No me gusta - No se - Me gusta - Me gusta mucho
			tradicionales	Rayuela Rondas Canicas Pelota caliente	8 9 10 11	- Me disgusta mucho - No me gusta - No se - Me gusta - Me gusta mucho
Problemas Específicos	Objetivos específicos	Hipótesis específicos	variable 2: La inteligencia emocional			
(a) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?	(a) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	(a) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto al autoconocimiento de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
			Autoconocimiento	Conciencia emociones propias Evaluación fortalezas y debilidades Autoconfianza	1 2 3	- Me disgusta mucho - No me gusta - No se - Me gusta - Me gusta mucho

(b) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?	(b) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	(b) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a la autorregulación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	Autorregulación	Modular las emociones Confiabilidad y responsabilidad Adaptabilidad Innovación	4 5 6 7	- Me disgusta mucho - No me gusta - No se - Me gusta - Me gusta mucho
			Motivación	Iniciativa y motivación al logro Compromiso Optimismo	8 9 10	- Me disgusta mucho - No me gusta - No se - Me gusta - Me gusta mucho
(c) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?	(c) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	(c) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a la motivación de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	Empatía	Comprender y desarrollar a otros Orientación al servicio, anticiparse Leer las claves emocionales del grupo	11 12 13	- Me disgusta mucho - No me gusta - No se - Me gusta - Me gusta mucho
			Habilidades sociales	Persuasión Escucha Liderazgo Construcción de redes Colaboración Desarrollo competencias para logro objetivos comunes	14 15 16 17 18	- Me disgusta mucho - No me gusta - No se - Me gusta - Me gusta mucho

(d) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?	(d) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	(d) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a la empatía de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay			
(e) ¿De qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay?	(e) identificar de qué manera la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay	(e) la enseñanza lúdica significativamente mejora la inteligencia emocional respecto a las habilidades sociales de niños del nivel inicial de una institución pública de Abancay			
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN, MUESTRA		TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL	
Enfoque: cuantitativo Tipo: Correlacional Diseño: No experimental	Población: I.E. Nivel Inicial – Abancay Tipo de muestra: muestreo no probabilístico, por conveniencia. Muestra: 50 estudiantes del nivel inicial		Variable 1: enseñanza lúdica Técnicas: Cuestionario Instrumentos: Encuesta Autor: Betsabé, Cárdenas Manrique. Año: 2022 Monitoreo: 2022 Ámbito de aplicación: niños del Nivel Inicial – Abancay. Forma de administración: individual Variable 2: inteligencia emocional. Técnicas: Cuestionario Instrumentos: Encuesta Autor: Betsabé, Cárdenas Manrique. Año: 2022 Monitoreo: 2022	Descriptiva: se desarrollará con la estadística de tipo descriptiva e inferencial. De prueba: se desarrollará a través de la prueba de hipótesis. Nivel de significación: será la prueba de hipótesis mediante el estadístico p_valor en relación con el nivel de significación de 5%. Inferencial: será la prueba de hipótesis mediante el estadístico p_valor en relación con el nivel de significación de 5%	

		Ámbito de aplicación: niños del Nivel Inicial – Abancay. Forma de administración: individual	
--	--	---	--

Anexo 2. Matriz de Operacionalización de variables

La enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay

VARIABLE	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS
La enseñanza lúdica	Entendiéndose que la enseñanza lúdica, son todas aquellas actividades que tienen un fin de juego para llegar a los niños, es decir la herramienta principal de este tipo de estrategias son los diferentes tipos de juegos, con la meta de reforzar un aprendizaje, adquisición de un nuevo conocimiento o experiencia en el aula o simplemente desarrollada en su vida diaria. (Portero, 2018)	La variable de la enseñanza lúdica se llega a operacionalizar en primer lugar teniendo en cuenta sus características en lo grupales, físicos, tradicionales; los que tienen un rol importante en el grupo de estudio.	Grupales	Policía y ladrones	1
				Escondite	2
				Deportivos	3
			Físicos	Carretilla	4
				Caballito	5
				Salto con cuerda	6
				Pasamanos	7
			tradicionales	Rayuela	8
				Rondas	9
				Canicas	10
				Pelota caliente	11
La inteligencia emocional	Conceptualmente la inteligencia emocional, es signo de dominio sobre nuestras emociones, cuyo fin es llegar a los objetivos planteados, poder ser determinante en las labores que se nos presenten o guiar de manera adecuada el comportamiento, se	La variable de la inteligencia emocional se llega a operacionalizar en primer lugar teniendo en cuenta sus características en el autoconocimiento, autorregulación,	Autoconocimiento	Conciencia emociones propias	1
				Evaluación fortalezas y debilidades/ autoconfianza	2
			Autorregulación	Modular las emociones	3
				Confiabilidad y responsabilidad	4
				Adaptabilidad	5
				Innovación	6

	manifiesta cuando un niño afronta de manera más adecuada una decepción o frustración, pues llega a levantarse o animarse más rápidamente. (Additude, 2021)	motivación, empatía, habilidades sociales los que tienen un rol importante en el grupo de estudio.	Motivación	Iniciativa y motivación al logro	7
				Compromiso	8
				Optimismo	9
			Empatía	Comprender y desarrollar a otros	10
				Orientación al servicio, anticiparse	11
				Leer las claves emocionales del grupo	12
			Habilidades sociales	Persuasión	13
				Escucha	14
				Liderazgo	15
				Construcción de redes	16
				Colaboración	17
Desarrollo competencias para logro objetivos comunes	18				

Anexo 3. Instrumento/s de recolección de datos

ENCUESTA

Nombre de la IEI:

Fecha de aplicación:/...../2022

Recomendaciones: Queridos niños y niñas la presente encuesta es para poder cumplir con mi tarea, que tiene el nombre de "la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en niños de inicial de una Institución Educativa pública en Abancay, 2022", para lo cual pido de su apoyo.

Instrucciones: Marca con una X, el color o la imagen que te representa, la respuesta correcta. Para este ejercicio tendrás el apoyo de tu maestra.

Escala de Valores



Categoría: La enseñanza lúdica.

Sub categoría: juegos grupales

1. Juego "policía y ladrones": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



2. Juego "escondidas": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



3. Juego "deportivo": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



Sub categoría: juegos físicos

4. Juego "carnetilla": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



5. Juego "caballito": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



6. Juego "salto con cuerda": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



7. Juego "pasamanos": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



Sub categoría: tradicionales

8. Juego "rayuela": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



9. Juego "ronda": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



10. Juego "canicas": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



11. Juego "pelota caliente": Te gusto participar en el juego. Lo volverías a repetir.



Categoría: La inteligencia emocional.

Sub categoría: Autoconocimiento

1. Conciencia mociones propias: Sabes expresar tus emociones, sin vergüenza y con tus compañeros.



2. Evaluación fortalezas y debilidades: Conoces algo de ti que te caracteriza y te diferencia de los demás niños.



3. Autoconfianza: Eres seguro de ti mismo, pues conoces que tu tienes muchos talentos y hace que te diferencias de los demás. Actúas con seguridad frente a tus compañeros.



Sub categoría: Autorregulación

4. Modular las emociones: Tienes control de tus emociones, pues no siempre debes sentirte triste, alegre o furioso.



5. Confianza y responsabilidad: Conoces que estas aquí porque tus padres confían en que vas aprender mucho y también es tu responsabilidad venir al jardín a estudiar.



6. Adaptabilidad: Sabes que en jardín no siempre te van a dar lo que tu quieres, si no que tienes que aprender aceptar lo que hay.



7. Innovación: Como te sientes cuando creas algo nuevo y lo compartes con tus compañeros, pues es algo innovador que trajiste.



Sub categoría: Motivación

8. Iniciativa y motivación al logro: Cuando nadie quiere participar tú te animas y lo haces, te animas a ti mismo.



9. Compromiso: Te sientes comprometido con las actividades del jardín y participar activamente en ellas.



10. Optimismo: Como te sientes cuando algo no te está saliendo como habías pensado y sigues adelante y al final logras lo que te propusiste.



Sub categoría: Empatía

11. Comprender y desarrollar a otros: Cuando observas que alguien se da por vencido le ofreces tu apoyo y animas a tus demás compañeros hacer lo mismo.



12. Orientación al servicio, anticiparse: Sabes que si tu lo haces los demás te tomarán como ejemplo y harán lo mismo, como te sientes al hacerlo.



13. Leer las claves emocionales del grupo: Cuando alguien contagia a los demás las cosas malas o buenas, tu detectas esto y que decisión tomas.



Sub categoría: Habilidades sociales

14. Persuasión: Convinces a tus compañeros hacer las cosas que tu piensas, como te sientes cuando lo logras.



15. Escucha: Sabes tu escuchar las opiniones de tus compañeros sin interrumpir, cuál es tu sentir.



16. Liderazgo: Tomas la iniciativa y mandas al grupo hacer cosas en beneficio de todos, sin perjudicar a nadie.



17. Construcción de redes: Como te sientes al hacer un nuevo amigo y este te ayuda cuando lo necesitas.



18. Colaboración: Sabes buscar ayuda cuando lo necesitas y tener presente que debes ofrecer tu ayuda cuando te lo pidan, al hacerlo como te sientes.



19. Desarrollo de competencias para logro objetivos comunes: Diseñas una estrategia o plan para realizar un trabajo en común, como te sientes al hacerlo.



Anexo 4. Validación de instrumentos



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

Apellidos y nombres del juez validador. **Carlos Alberto Flores Cruz** DNI: 16804870

Especialidad del validador: **Magister / Doctor en Administración de la Educación**

05 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

Dr. CARLOS ALBERTO FLORES CRUZ

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 2 La inteligencia emocional							
	Autoconocimiento							
1	Conciencia emociones propias	X		X		X		
2	Evaluación fortalezas y debilidades	X		X		X		
3	Autoconfianza	X		X		X		
	Autorregulación	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Modular las emociones	X		X		X		
5	Confiabilidad y responsabilidad	X		X		X		
6	Adaptabilidad	X		X		X		
7	Innovación	X		X		X		
	Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Iniciativa y motivación al logro	X		X		X		
9	Compromiso	X		X		X		
10	Optimismo	X		X		X		
	Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Comprender y desarrollar a otros	X		X		X		
12	Orientación al servicio, anticiparse	X		X		X		
13	Leer las claves emocionales del grupo	X		X		X		
	Habilidades sociales	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Persuasión	X		X		X		
15	Escucha	X		X		X		
16	Liderazgo	X		X		X		
17	Construcción de redes	X		X		X		
18	Colaboración	X		X		X		
19	Desarrollo competencias para logro objetivos comunes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.



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

Apellidos y nombres del juez validador. **Carlos Alberto Flores Cruz** **DNI: 16804870**

Especialidad del validador: **Magister / Doctor en Administración de la Educación**

05 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

.....
Dr. CARLOS ALBERTO FLORES CRUZ

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ENSEÑANZA LÚDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 La enseñanza lúdica							
	Grupales							
1	Juego policías y ladrones	X		X		X		
2	Juego escondite	X		X		X		
3	Juego deportivo	X		X		X		
	Físicos							
4	Juego carretilla	X		X		X		
5	Juego caballito	X		X		X		
6	Juego salto con cuerda	X		X		X		
7	Juego pasamanos	X		X		X		
	tradicional							
8	Juego rayuela	X		X		X		
9	Juego rondas	X		X		X		
10	Juego canicas	X		X		X		
11	Juego pelota caliente	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Edgar Martin Esquen Perales DNI: 16626554

Especialidad del validador: Magister / Doctor en Administración de la Educación

05 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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



.....
Dr. Edgard Martin Esquén Perales

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 2 La inteligencia emocional							
	Autoconocimiento							
1	Conciencia emociones propias	X		X		X		
2	Evaluación fortalezas y debilidades	X		X		X		
3	Autoconfianza	X		X		X		
	Autorregulación	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Modular las emociones	X		X		X		
5	Confiabilidad y responsabilidad	X		X		X		
6	Adaptabilidad	X		X		X		
7	Innovación	X		X		X		
	Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Iniciativa y motivación al logro	X		X		X		
9	Compromiso	X		X		X		
10	Optimismo	X		X		X		
	Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Comprender y desarrollar a otros	X		X		X		
12	Orientación al servicio, anticiparse	X		X		X		
13	Leer las claves emocionales del grupo	X		X		X		
	Habilidades sociales	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Persuasión	X		X		X		
15	Escucha	X		X		X		
16	Liderazgo	X		X		X		
17	Construcción de redes	X		X		X		
18	Colaboración	X		X		X		
19	Desarrollo competencias para logro objetivos comunes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.



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

Apellidos y nombres del juez validador. Edgar Martin Esquen Perales DNI: 16626554

Especialidad del validador: **Magister / Doctor en Administración de la Educación**

05 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

.....
Dr. Edgard Martin Esquen Perales

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA ENSEÑANZA LÚDICA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1 La enseñanza lúdica							
	Grupales							
1	Juego policías y ladrones	X		X		X		
2	Juego escondite	X		X		X		
3	Juego deportivo	X		X		X		
	Físicos							
4	Juego carretilla	X		X		X		
5	Juego caballito	X		X		X		
6	Juego salto con cuerda	X		X		X		
7	Juego pasamanos	X		X		X		
	tradicionales							
8	Juego rayuela	X		X		X		
9	Juego rondas	X		X		X		
10	Juego canicas	X		X		X		
11	Juego pelota caliente	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Elva Gladys Atauje Valenzuela DNI: 31000969

Especialidad del validador: **Magister / Doctor en Administración de la Educación**

05 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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
Elva Gladys Atauje Valenzuela

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 2 La inteligencia emocional							
	Autoconocimiento							
1	Conciencia emociones propias	X		X		X		
2	Evaluación fortalezas y debilidades	X		X		X		
3	Autoconfianza	X		X		X		
	Autorregulación	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Modular las emociones	X		X		X		
5	Confiable y responsable	X		X		X		
6	Adaptabilidad	X		X		X		
7	Innovación	X		X		X		
	Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Iniciativa y motivación al logro	X		X		X		
9	Compromiso	X		X		X		
10	Optimismo	X		X		X		
	Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Comprender y desarrollar a otros	X		X		X		
12	Orientación al servicio, anticiparse	X		X		X		
13	Leer las claves emocionales del grupo	X		X		X		
	Habilidades sociales	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Persuasión	X		X		X		
15	Escucha	X		X		X		
16	Liderazgo	X		X		X		
17	Construcción de redes	X		X		X		
18	Colaboración	X		X		X		
19	Desarrollo competencias para logro objetivos comunes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Elva Gladys Atauje Valenzuela **DNI: 31000969**

Especialidad del validador: Magister / Doctor en Administración de la Educación

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

05 de mayo del 2022



Firma

Elva Gladys Atauje Valenzuela

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

Apellidos y nombres del juez validador. Espinoza Gutiérrez Alina Milagros

DNI: 40447088

Especialidad del validador: Magister /: Magister en Psicología Educativa

12 de mayo del 2022

- ¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** 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


UNIVERSIDAD NACIONAL
VICERRECTORÍA DE ASESORIA DE INVESTIGACIÓN
Mag. Alina M. Espinoza Gutiérrez
DOCENTE

Firma
Alina Milagros ESPINOZA GUTIEERE

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 2 La inteligencia emocional							
	Autoconocimiento							
1	Conciencia emociones propias	X		X		X		
2	Evaluación fortalezas y debilidades	X		X		X		
3	Autoconfianza	X		X		X		
	Autoregulación	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Modular las emociones	X		X		X		
5	Confiabilidad y responsabilidad	X		X		X		
6	Adaptabilidad	X		X		X		
7	Innovación	X		X		X		
	Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Iniciativa y motivación al logro	X		X		X		
9	Compromiso	X		X		X		
10	Optimismo	X		X		X		
	Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Comprender y desarrollar a otros	X		X		X		
12	Orientación al servicio, anticiparse	X		X		X		
13	Leer las claves emocionales del grupo	X		X		X		
	Habilidades sociales	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Persuasión	X		X		X		
15	Escucha	X		X		X		
16	Liderazgo	X		X		X		
17	Construcción de redes	X		X		X		
18	Colaboración	X		X		X		
19	Desarrollo competencias para logro objetivos comunes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.



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

Apellidos y nombres del juez validador. DNI: 40447088

Especialidad del validador: **Magister /: Magister en Psicología Educativa**

12 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³**Claridad:** 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
Alina Milagros Espinoza Gutiérrez

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

Apellidos y nombres del juez validador. Luis Alberto Esquen Perales DNI: 17619260

Especialidad del validador: Magister / Doctor en Administración de la Educación

05 de mayo del 2022

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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
Dr. Luis Alberto Esquen Perales

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 2 La inteligencia emocional							
	Autoconocimiento							
1	Conciencia emociones propias	X		X		X		
2	Evaluación fortalezas y debilidades	X		X		X		
3	Autoconfianza	X		X		X		
	Autorregulación	Si	No	Si	No	Si	No	
4	Modular las emociones	X		X		X		
5	Confiabilidad y responsabilidad	X		X		X		
6	Adaptabilidad	X		X		X		
7	Innovación	X		X		X		
	Motivación	Si	No	Si	No	Si	No	
8	Iniciativa y motivación al logro	X		X		X		
9	Compromiso	X		X		X		
10	Optimismo	X		X		X		
	Empatía	Si	No	Si	No	Si	No	
11	Comprender y desarrollar a otros	X		X		X		
12	Orientación al servicio, anticiparse	X		X		X		
13	Leer las claves emocionales del grupo	X		X		X		
	Habilidades sociales	Si	No	Si	No	Si	No	
14	Persuasión	X		X		X		
15	Escucha	X		X		X		
16	Liderazgo	X		X		X		
17	Construcción de redes	X		X		X		
18	Colaboración	X		X		X		
19	Desarrollo competencias para logro objetivos comunes	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Los ítems planteados son suficientes para poder medir las dimensiones de la investigación.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Luis Alberto Esquen Perales DNI: 17619260

Especialidad del validador: **Magister / Doctor en Administración de la Educación**

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** 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

05 de mayo del 2022



Firma
Dr. Luis Alberto Esquen Perales

Anexo 5. Base de datos

*Sin título | [Conjunto_de_datos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

1 P1 5 Vista: 27 de 27 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	D1	D2	D3	D4	D5	V1	V2
1	5	5	5	2	3	5	2	5	4	5	3	2	4	5	3	4	5	3	5	4	4	3	5	4	3	5	4	5	3	5	11	15	13	12	49	44	88
2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	12	16	12	12	47	41	87	
3	5	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	12	16	12	12	48	42	88	
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	15	18	14	12	50	55	97
5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	3	4	5	5	3	11	16	12	12	49	45	88
6	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	4	5	5	3	4	5	4	5	12	16	13	12	50	41	91
7	1	5	5	5	1	4	4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	3	3	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	5	13	17	11	12	50	44	91
8	1	4	3	4	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	12	16	13	12	45	38	86	
9	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	12	17	13	12	45	38	87	
10	5	1	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	12	16	11	12	40	39	79
11	5	1	5	5	4	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	19	15	12	57	46	106
12	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	19	15	12	57	51	106
13	5	1	5	5	4	1	4	5	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	5	3	3	11	14	11	12	42	43	78
14	4	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	10	14	10	12	42	50	76	
15	5	4	1	5	1	5	1	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	19	15	12	57	41	106
16	5	4	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	20	15	12	57	46	107	
17	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	20	15	12	57	54	107	
18	3	2	1	5	4	5	4	5	3	5	4	5	5	3	5	5	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	5	3	5	15	16	11	12	48	41	90	
19	4	5	3	1	5	1	3	5	5	4	3	3	3	3	3	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	11	15	14	12	53	39	93	
20	5	4	5	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	20	15	12	57	50	107	
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	20	15	12	57	55	107	
22	5	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	15	19	14	12	56	51	104	
23	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	20	15	12	57	55	107	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

15°C 7/31 26/06/2022

*Sin título | [Conjunto_de_datos0] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Edición Ver Datos Transformar Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

1 P1 5 Vista: 27 de 27 variables

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	D1	D2	D3	D4	D5	V1	V2
24	5	4	5	5	2	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	4	5	4	5	13	10	14	12	52	51	97
25	5	5	5	5	1	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	15	20	13	12	56	47	104
26	5	5	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	3	12	20	13	12	52	47	97	
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	5	3	5	3	4	4	3	3	4	5	2	3	5	3	3	15	15	11	12	43	55	84	
28	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	20	15	12	57	52	107	
29	5	5	4	5	1	5	1	5	4	5	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	3	11	15	10	12	47	45	83
30	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	5	12	15	12	12	50	42	89
31	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	15	20	15	12	57	56	107	
32	5	5	5	5	5	1	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	12	16	12	12	46	51	86
33	4	3	4	4	3	1	5	3	3	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	3	1	5	3	5	4	4	4	12	17	11	12	46	40	86	
34	5	1	5	3	2	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	15	10	15	12	51	44	99	
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	48	44	88	
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	3	13	17	13	12	46	54	89	
37	4	4	1	1	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	12	16	12	12	54	44	94	
38	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	12	16	12	12	49	41	89	
39	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	11	16	11	12	46	45	84	
40	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	3	12	17	12	12	47	51	88	
41	2	1	5	5	5	5	5	5	4	1	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	13	15	13	12	49	43	90	
42	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	15	18	13	12	52	55	98	
43	5	5	5	5	5	2	5	4	1	1	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	12	18	11	12	52	43	93	
44	5	1	5	5	1	4	1	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	15	16	15	12	49	41	95	
45	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	14	10	14	12	55	41	102	
46	4	4	4	1	4	1	4	1	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	4	5	5	5	3	15	18	13	12	50	35	86	

Vista de datos Vista de variables

IBM SPSS Statistics Processor está listo

15°C 7/31 26/06/2022

