



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

“Efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, San Juan de Lurigancho - 2018”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA:

Lina Kaly Fernandez Mosquera

ASESOR:

Dr. Sebastián Sánchez Díaz

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación del aprendizaje

LIMA – PERÚ

2018

El Jurado encargado de evaluar la tesis presentada por don(a) Lina Kaly Fernandez Mosquera, cuyo título es: "Efecto del programa "creciendo jugando" en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, San Juan de Lurigancho - 2018".

Reunido en la fecha, escuchó la sustentación y la resolución de preguntas por el estudiante, otorgándole el calificativo de: 16, dieciséis.

Lima, San Juan de Lurigancho, 16 de julio del 2018



.....
Dr. Sebastián Sánchez Díaz
 PRESIDENTE



.....
Mgtr. Carmen Rojas Espinoza
 SECRETARIO



.....
Dr. Edgar Ramiro Cerazo Quispe
 VOCAL



Elaboró

Dirección de
Investigación

Revisó



Responsable del SGC



Aprobó

Vicerrectorado
de Investigación

Dedicatoria

En homenaje a mi esposo Aldo, por su apoyo, amor y motivación constante para emprender este camino hacia el desarrollo de mi carrera universitaria. A mi madre que sin su ayuda hubiera sido aún más arduo el poder culminarlo y a mi hija Cielo por llegar a nuestras vidas y llenarla con muchas ganas y deseos de superación para seguir adelante.

Agradecimiento

A Jehová por darme la salud, paciencia y fortaleza para llegar hasta el final de esta maravillosa carrera profesional. A mi asesor de tesis el Dr. Sebastián Sánchez Díaz, por su excelente labor y vocación, gracias querido maestro por expandir mis conocimientos para lograr a cabo esta meta, a mi maestra Mirella P. Villena Guerrero por su constante motivación y a mis compañeras de estudio que estuvieron presente a lo largo de esta travesía y por los maravillosos momentos compartidos.

Declaratoria de autenticidad

RESOLUCIÓN DE VICERRECTORADO ACADÉMICO N° 00011-2016-UCV-VA

Lima, 16 de julio 2018

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, Lina Kaly Fernandez Mosquera, estudiante de la Escuela profesional de Pregrado, de la Universidad César Vallejo, sede/filial Lima Este; declaro que el trabajo académico titulado Efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018, presentado en 110 folios para la obtención del grado académico de Licenciada en educación inicial.

Por tanto, declaro lo siguiente:

- He mencionado todas las fuentes empleadas en el presente trabajo de investigación, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes, de acuerdo con lo estipulado por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- No he utilizado ninguna otra fuente distinta de aquellas expresamente señaladas en este trabajo.
- Este trabajo de investigación no ha sido previamente presentado completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
- Soy consciente de que mi trabajo puede ser revisado electrónicamente en búsqueda de plagios.
- De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, me someto a las sanciones que determinan el procedimiento disciplinario.



Lima, 16 de julio del 2018

Firma

CAMPUS LIMA ESTE

Av. Del Parque 640. Urb. Canto Rey, San Juan de Lurigancho

Teléfono: (01) 200 9030 Anexo: 8181.

Presentación

Señores integrantes del jurado:

La presente investigación ha sido desarrollado tomando en cuenta la normatividad de la Universidad Cesar Vallejo, donde se incluyen las reglas de redacción en pro de optar el grado de Licenciada en Educación Inicial, con el trabajo que lleva por título: “Efecto del programa creciendo jugando en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, San Juan de Lurigancho -20218”. El presente trabajo puntualiza los hallazgos de la investigación, la cual estableció el objetivo de determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018, teniendo la base de muestra con 26 estudiantes de cinco años, aplicando un tipo de instrumento para la medición de la inteligencia emocional, el mismo que fue evaluado por expertos del tema y concibiendo su validación.

La composición del presente estudio de tesis está estructurado a través de capítulos, los que a continuación se detallan: En el primer capítulo se ofrece la introducción, en el segundo capítulo se desarrolló el marco metodológico, en el tercer capítulo se presentan los resultados, en el cuarto capítulo se realizó la discusión, en el quinto capítulo se exponen las conclusiones, en el sexto capítulo se ofrecieron las recomendaciones y en el séptimo capítulo se redactaron las referencias bibliográficas y anexos respectivos.

Señores integrantes del jurado se espera que la presente investigación alcance su venia y aprobación.

ÍNDICE

Acta de aprobación de tesis	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Presentación	vi
Índice	vii
Resumen	xi
Abstract	xii
ÍNDICE	7
I. INTRODUCCIÓN	13
1.1. Realidad problemática	14
1.2. Trabajos previos	16
1.3. Teorías relacionadas al tema	20
1.3.1. Variable independiente: Programa “creciendo jugando”	20
1.3.2. Variable dependiente: Inteligencia emocional	25
1.4. Formulación del problema	30
1.4.1. Problema general	30
1.4.2. Problemas específicos	30
1.5. Justificación del estudio	30
1.5.1. Justificación teórica	30
1.5.2. Justificación práctica	31
1.5.3. Justificación metodológica	31
1.6. Hipótesis	31
1.6.1. Hipótesis general	31
1.6.2. Hipótesis específicos	32
1.7. Objetivos	32
1.7.1. Objetivo general	32
1.7.2. Objetivos específicos	32
II. MÉTODO	33
2.1. Diseño de investigación	34

2.1.1. Tipo de investigación	34
2.1.2. Nivel de investigación	34
2.2. Variables, operacionalización	35
2.2.1. Variable Independiente: Programa “Creciendo jugando”	35
2.2.2. Variable Dependiente: Inteligencia Emocional	35
2.2.3. Operacionalización	35
2.3. Población y muestra	37
2.3.1. Población	37
2.3.2. Muestra	37
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	38
2.5. Métodos de análisis de datos	40
2.6. Aspectos éticos	40
III. RESULTADOS	41
3.1 Resultados descriptivos	42
3.2 Resultados inferenciales	46
IV. DISCUSIÓN	52
V. CONCLUSIONES	55
VI. RECOMENDACIONES	58
VII. REFERENCIAS	60
VIII. ANEXOS	64

Lista de tablas

	Página
Tabla 1 Denominación de las sesiones de aprendizaje según las dimensiones.	20
Tabla 2 Operacionalización de la variable Inteligencia Emocional.	36
Tabla 3 Distribución de la población de los estudiantes.	37
Tabla 4 Validación de juicio de expertos.	39
Tabla 5 Estadística de fiabilidad.	40
Tabla 6 Prueba de normalidad.	46
Tabla 7 Contrastación de la hipótesis general entre el programa y la variable inteligencia emocional.	47
Tabla 8 Contrastación de la hipótesis específica 1: entre el programa y la dimensión capacidad para resolver problemas.	48
Tabla 9 Contrastación de hipótesis específica 2: entre el programa y la dimensión de las capacidades sociales.	49
Tabla 10 Contrastación de la hipótesis específica 3: entre el programa y la dimensión de automotivación y las capacidades de realización.	50

Lista de figuras

	Página
Figura 1 Diseño pre experimental.	34
Figura 2 Formula de confiabilidad Alfa de Cron Bach.	39
Figura 3 Gráfico de barras de la variable Inteligencia emocional.	42
Figura 4 Gráfico de barras de la dimensión capacidades sociales.	43
Figura 5 Gráfico de barras de la dimensión capacidades sociales.	44
Figura 6 Gráfico de barras de la dimensión automotivación y las capacidades de realización.	45

Resumen

El objetivo general de la investigación fue determinar el efecto del programa creciendo jugando en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

El tipo de investigación fue aplicada en su nivel explicativo causal. El enfoque es cuantitativo. El diseño de investigación es pre experimental, la población fue constituida por 153 estudiantes de cinco años, con una muestra de 26 estudiantes siendo esta una muestra no probabilístico ya que no se empleó fórmula alguna. Para realizar la medición se destinó la aplicación del instrumento de evaluación de inteligencia emocional en dos oportunidades, la primera fue el pre test y luego el post test, aplicado después del estímulo, es decir, el programa. Este instrumento fue previamente validado por cuatro expertos en la materia.

Después de la etapa de recolección y procesamiento de datos, se realizó el correspondiente análisis estadístico, gracias a los resultados que se obtuvieron en la fase estadística, se determinó que evidenciaba un efecto significativo del programa creciendo jugando en la inteligencia emocional. Por los resultados de $p=0,000$, ya que p es menor a 0,05. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de este modo se logró alcanzar el objetivo general siendo este determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, la cual obtuvo un puntaje elevado en el nivel bueno y un porcentaje mínimo en el nivel regular, eliminando el nivel bajo.

Palabras clave: Programa creciendo jugando, inteligencia emocional, juegos.

Abstract

The general objective of the research was to determine the effect of the growing program playing in the development of emotional intelligence in children of five years of the I.E.I N ° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

The type of research was applied at its causal explanatory level. The approach is quantitative. The research design is pre-experimental; the population was constituted by 153 students of five years, with a sample of 26 students, this being a non-probabilistic sample since no formula was used. To perform the measurement, the application of the emotional intelligence evaluation instrument was used twice; the first was the pretest and then the posttest, applied after the stimulus, that is, the program. Four experts in the field previously validated this instrument.

After the data collection and processing stage, the corresponding statistical analysis was made, thanks to the results obtained in the statistical phase, it was determined that it showed a significant effect of the program growing by playing on emotional intelligence. For the results of $p = 0.000$, since p is less than 0.05. In this sense, it is concluded that the null hypothesis is rejected, accepting the alternative hypothesis, in this way it was possible to reach the general objective, this being to determine the effect of the program "growing playing" in the development of emotional intelligence in children of five years, which obtained a high score in the good level and a minimum percentage in the regular level, eliminating the low level.

Key words: Growing playing program, emotional intelligence, games.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

El juego ha tomado gran fuerza en el aprendizaje de los niños en el nivel inicial, llegando a ser el punto clave para un aprendizaje significativo. Esta actividad siempre ha sido inicio de muchas interrogantes y puntos de conversación ya que se creía que solo era un tiempo y espacio de diversión en la cual los niños pasaban el tiempo. Hoy en día, el juego cumple un factor importante en el desarrollo integral del niño partiendo desde un punto integrador y de inserción a la sociedad ya que es en esta actividad donde el niño va a descubrir sus capacidades, habilidades, destrezas y debilidades como persona única y diferente a los demás con sus características y particularidades propias.

Esta problemática se observó a nivel internacional, por ejemplo, según Crusellas (2016), hace una década realizó un método en Portugal y que ahora desea introducir en España, con la intención que las escuelas no solamente forme niños en el aspecto cognitivo sino incluya el aprendizaje de las emociones, así también, llamado inteligencia emocional. Ella mencionó que siempre se ha trabajado con los adolescentes, sin embargo, hay valores que necesita ser trabajados desde edades tempranas como la autoestima que se adquieren antes.

Esta metodología viene desarrollando cuatro puntos: autocontrol, emociones, habilidades sociales y disciplina, esto como manera de prevención que prepara a los jóvenes a enfrentar futuros problemas, tal como la propia Organización de la Salud (OMS) aconseja tratar líneas de prevención. Esta metodología viene dando resultados positivos en un trabajo en conjunto con los docentes de distintos centros educativos.

Dinamarca, según Domínguez (2016) señaló que en dicho país existen centros de educación infantil cuyo propósito fundamental es fortalecer tres aspectos de la personalidad: la autoestima, la confianza en uno mismo y la independencia, la cual permite obtener una calma que involucra al resto del personal docente. Por otro lado, también existe una escuela municipal para niños de 6 a 12 años con problemas emocionales. En ello, significa: estar en contacto con uno mismo, ser capaz de verbalizar los sentimientos, ser capaz de entender a los niños y desarrollar el amor propio.

Nueva Zelanda, según Domínguez (2016) manifestó que entre los programas de educación emocional destaca la iniciativa de desarrollar la atención plena en los colegios, atención máxima al interior para ganar estabilidad emocional y social. Otra de ellas es a través de la

cultura y el lenguaje autóctono, la cual aporta aspectos emocionales de las personas y por último destaca el programa para combatir el acoso escolar y el ciberacoso en las redes sociales.

Ante lo mencionado, se puede observar que cada vez más toma fuerza y enfoque los diferentes programas en diversos países para formar y fortalecer el aspecto emocional de los educandos desde una edad temprana. Se busca potencializar más la calidad de persona para poder hacer de ellos personas con habilidades sociales, empáticas, empleando su inteligencia interpersonal y formando su inteligencia intrapersonal, su apreciación y valoración como persona.

A nivel nacional, se hicieron estudios en Trujillo, según Guzmán y Herrera (2016) manifestando que la relación entre los aspectos conductuales, cognoscitivos y afectivos de los docentes y la inteligencia emocional manifestados hacia los estudiantes de cuatro y cinco años de la escuela “Rafael Narváez Cadenillas” resultaron de manera positiva ya que una maestra va más allá de transmitir nuevos conocimientos, así también, debe ser capaz de encontrar el momento y ambiente preciso para poder desarrollarlo.

A nivel local, en el centro educativo inicial N° 035 Isabel Flores de Oliva situado en el distrito de San Juan de Lurigancho, se observó que los niños de cinco años no tienen una inteligencia emocional buena ya que existe estudiantes con pocas capacidades sociales, poca comunicación que les impide hacer amigos con facilidad e integrarse en grupos, existe poca empatía, el desánimo ante errores en los trabajos de clase, falta de control del enojo y sobre todo poco respeto por escuchar la opinión de los demás compañeros, todos estos comportamientos han sido observados diariamente durante el desarrollo de las diferentes actividades que la maestra de aula desarrolló, así también, durante el tiempo de recreo.

La carencia o deficiencia de la inteligencia emocional en el infante va a traerle una serie de inconvenientes en la etapa preescolar ya que sin ella no podrá desenvolverse de manera adecuada en el aspecto de convivencia. La falta de regulación de emociones puede traerle como consecuencia peleas, malos entendidos, desaprobación y aislamiento de sus compañeros en consecuencia de las actitudes negativas frente a un problema, la falta de empatía también generará rechazo por parte de sus pares. Hoy en día se habla mucho del bullying escolar y parte de ello está involucrado con la falta de empatía hacia las demás

personas, el grado de superioridad y el no saber respetar y reconocer los sentimientos de los demás.

En tal sentido desde mi condición de estudiante de educación inicial pretendo hacer un aporte a través de un programa titulado “creciendo jugando”, que viene a ser un conjunto de sesiones de aprendizaje mediante el juego, que permitan desarrollar sus habilidades y destrezas enfocadas en su formación personal. Los diversos tipos de juego permitirán el desarrollo de la inteligencia emocional del estudiante para poder desarrollarse integralmente como persona y desenvolverse en cualquier medio social donde se encuentre de manera asertiva mediante una convivencia democrática.

1.2. Trabajos previos

A nivel Internacional

León y Botina (2016) en su trabajo titulado “*Juego, interactuó y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de grado cuarto*”, en la cual tuvo como objetivo general: Desarrollar la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de Juegos Cooperativos en niños y niñas del grado 404 del Colegio Ciudadela Educativa de Bosa. El método de investigación que se aplicó fue investigación-acción, con una población total de 37 estudiantes y una muestra de 26 alumnos, el resultado obtenido fue: en la escala interpersonal se pasó de 84 a 100 puntos lo cual incrementa en tres habilidades: la empatía, responsabilidad social y las relaciones interpersonales. En la escala de manejo de estrés y de adaptabilidad se pasó de 94 a 109, fortaleciendo dos habilidades: la tolerancia al estrés y el control de impulso. En la escala intrapersonal se pasó de 89 a 108, mejorando en cuanto a su autoconciencia, asertividad, autoestima, auto actualización e independencia. Así mismo, en la escala de adaptabilidad, se pasó de un nivel promedio (94) a un nivel alto (111), que evidencia mejoras en cuanto a la capacidad para valorar la realidad y solucionar problemas. Luego de la implementación de la estrategia didáctica “Juego, interactuó y aprendo”, el curso alcanzo puntajes que indican una mejora en el coeficiente emocional, y en virtud de los objetivos planteados dentro de la estrategia didáctica de intervención, en especial el cuarto objetivo: “evidencia de los alcances emocional”, se puede decir que el grupo participante mejoró en cada una de las dimensiones evaluadas por el test EQ Bar-On. En conclusión, la implementación de la estrategia didáctica logró desarrollar la

inteligencia emocional en cada estudiante, disminuyendo los mensajes negativos que proporcionan situaciones de conflicto.

Porcayo (2013) en su trabajo de investigación titulado *“Inteligencia Emocional en niños”*, la cual tuvo como objetivo general: *Describir la inteligencia emocional en niños de ambos sexos los cuales tienen de 10 a 12 años de la Escuela Primaria Guadalupe Victoria, San Mateo Atención Estado de México*, para dicha investigación se empleó el método de tipo descriptivo, la muestra fue de tipo no probabilístico y estuvo constituida por 100 sujetos de ambos sexo de la Escuela Primaria “Guadalupe Victoria”. Los resultados obtenidos fueron que los niños evaluados presentan puntajes medios en la mayoría de los factores: expresividad emocional 31%, autocontrol 16%, motivación 40% y autoconocimiento 35%; mientras que la frecuencia mayor en el nivel más bajo; es para el factor de habilidades sociales 17%. En la comparación de género, no se observan diferencias estadísticas significativas, no obstante en relación con esto, se observó que los hombres obtuvieron una media ligeramente mayor en los siguientes factores: Autocontrol, autoconocimiento y habilidades sociales; mientras que las mujeres en el factor de motivación, la muestra estudiada en comparación de grupos por edades, se encontró que el grupo de 10 años son quienes presentan una mejor Inteligencia Emocional; mientras que el grupo con menor Inteligencia Emocional fueron los de 12 años. En conclusión, el nivel de Inteligencia Emocional encontrado en los niños, permite una mejor adaptación a los diversos ambientes escolares, familiares, sociales, entre otros. Es decir, es importante que los niños presenten una buena Inteligencia Emocional, ya que de ser así se podrán evitar ciertas patologías en su vida futura.

Tello (2010) en su trabajo titulado *“El desarrollo de la inteligencia emocional en los niños en la etapa preescolar”*, la cual tuvo como objetivo general: Conocer si la IE que manejan las madres y maestras influye en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños. El tipo de estudio que tuvo en su primera fase esta investigación fue cuantitativo no experimental, de tipo transaccional con un alcance exploratorio, y en una segunda fase fue cualitativa de tipo teoría fundamentada con un procedimiento de codificación axial, con alcance descriptivo. La muestra fue constituida por 20 alumnos, 19 madres, 2 maestras y la directora, los resultados obtenidos en cuanto a los factores emocionales por las madres fue que el 47% requiere mejorar, el 53% tiene un adecuado manejo y el 0% tiene un excelente manejo. En cuanto a la directora tiene un manejo adecuado de los tres factores: atención,

claridad y reparación; mientras que las maestras requieren un apoyo considerable en la atención a sus emociones, un límite bajo en el nivel adecuado en reparación y una adecuada claridad. De manera global se puede decir que mantienen una adecuada administración en los tres factores, ya que esta varía de entre 24 o 25 y 35 puntos obtenidos de acuerdo a la escala. Se llegó a la conclusión que la inteligencia emocional de los padres y maestras si influye en el desarrollo de los niños del tercer grado de preescolar, basados en los resultados obtenidos en el test aplicado a las madres de familia y maestras con respecto a la conducta de cada uno de los niños y como esta varía de acuerdo al grado de los factores de la inteligencia emocional que las madres y maestras como cuidadoras principales de los niños del tercer grado de preescolar viven en sí mismas y que les transmiten en su contacto cotidiano.

A nivel Nacional

Ayma (2015) en su trabajo titulado *“Efecto de la Educación Temprana en el desarrollo emocional de los estudiantes de la institución educativa Checcaspampa Alta del nivel primaria del distrito de Ocongate de la provincia Quispicchi región Cusco-2015”*, tuvo como objetivo general: Determinar el efecto de la educación temprana en el desarrollo emocional de los estudiantes de la institución educativa provincia Quispicchi región Cusco-2015. Se utilizó en la investigación la metodología descriptivo – correlacional, con una población de 509 y una muestra de 139 alumnos, los resultados obtenidos con relevancia fueron en comunicación con las personas de manera espontánea con un 46.7%, el desarrollo de autoestima con 41.7%, reconocimiento a si mismo demostrando placer y confianza 49.7%, demostración de seguridad y confianza en actividades lúdicas se logró un nivel alto de 64.1%, vínculos de confianza demostrando afectividad con seres queridos 74.1%, identificación de las emociones de las personas que lo rodean y el comprendimiento de las mismas 62.6%, expresión de manera espontánea y con placer, de sus emociones y sentimientos 53.9%. Ante los resultados obtenidos se concluye que los estudiantes tienen un efecto de toma de iniciativas para realizar actividades prácticas en un término medio así como la exploración de manera autónoma y que la mayoría de los estudiantes tienen un efecto de comunicación con las personas de forma espontánea en un porcentaje alto, al igual que la identificación de las emociones de las personas que lo rodean y el comprendimiento de las mismas.

Tello (2015) en su trabajo de investigación titulado *Programa “la hora del juego libre” en la inteligencia emocional en niños de cinco años de una I.E. del distrito de los Olivos, 2015*”, tuvo como objetivo general: Determinar el efecto del programa “la hora del juego libre” en la inteligencia emocional en niños de cinco años de la I.E. Russelito del distrito de los Olivos, 2015. La investigación correspondió al enfoque cuantitativo con un diseño cuasi experimental, con una población de 75 alumnos entre las edades de cinco y seis años y una muestra de 50 estudiantes. Los resultados obtenidos en comparación de la muestra de estudio según niveles de inteligencia emocional en grupo experimental- pre test- post test, se pudo observar que se incrementó el nivel bueno de inteligencia emocional de un 52% a un 80%, disminuyendo en el nivel moderado de un 44% a un 20 % y en el nivel deficiente de un 4% a un 0%. En conclusión, el efecto del programa para mejorar la inteligencia emocional fue significativa en el grupo experimental en comparación con el grupo control en niños de cinco años de la I.E. Russelito del distrito de los Olivos 2015.

Ortecho y Quijano (2011) en su trabajo de investigación titulado *“Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N.207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011”*, quienes tuvieron como objetivo general de su trabajo: Determinar en qué medida el programa de juegos cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años de edad del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo, en el año 2011. Para la presente investigación se utilizó el diseño cuasi –experimental con grupo experimental y grupo control con pro y post test, la población estuvo constituido por la sección amarilla y verde ambas contaban con 18 alumnos. Los resultados obtenidos por los niños de 4 años del grupo experimental, en el aspecto del desarrollo de actitudes sociales fue 36.5% de la calificación del puntaje total; de la misma manera para las relaciones de convivencia democrática fue de 37.5% de la calificación total y se obtuvo en el aspecto de identidad personal y autonomía un puntaje de 26% de la calificación total. Lo cual determina que el Programa de Juegos Cooperativos mejora el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N Alfredo Pinillos Goicochea. Por otro lado, el grupo control, en el aspecto de actitudes sociales fue 40.5 % de la calificación del puntaje total; para el aspecto convivencia democrática fue el 40.5% de la calificación total y en el aspecto de identidad personal y autónoma un porcentaje de 19%. Se observó que en el grupo experimental obtuvo un nivel bajo en pre test 6% y 05 en el post test; un nivel medio en el pre test 83% y 6% en el post test. Ante ello, los autores concluyeron que el programa de

juegos cooperativos ha permitido mejorar significativamente el desarrollo social en, los niños de 4 años del J.N. 207 Alfredo Pinillos Goicochea de la ciudad de Trujillo en el año 2011.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1. Variable independiente: Programa “creciendo jugando”

El programa creciendo jugando es el conjunto de 12 sesiones de aprendizaje, las cuales están diseñadas bajo los diferentes tipos de juegos para desarrollar la capacidad de resolver problemas, las capacidades sociales y la automotivación y las capacidades de realización, dirigidos a niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva. El programa se desarrollará en un periodo de tres meses, se aplicará una sesión por semana con una duración de 60 minutos cada sesión. El objetivo general del programa es desarrollar y potencializar la inteligencia emocional de los niños y niñas, así también, los objetivos específicos son: que los estudiantes sepan darle solución a los diferentes problemas que puedan tener en su vida cotidiana, relacionarse e integrarse con sus pares y adultos utilizando una comunicación afectiva y manifiesten seguridad en sí mismos para el desarrollo y logro de las diferentes actividades que realicen.

La secuencia de las sesiones de aprendizaje que se trabajarán en el programa estarán divididas en tres dimensiones bajo en autor Shapiro: capacidad para resolver problemas, capacidades sociales y la automotivación y las capacidades de realización, cuyas sesiones estarán organizadas de la siguiente manera:

Tabla 1

Denominación de las sesiones de aprendizaje según las dimensiones:

<i>Dimensiones</i>	<i>Sesiones de aprendizaje</i>
Capacidad para resolver problemas	Me divierto buscando soluciones
Capacidad para resolver problemas	Hoy decido ser...
Capacidad para resolver problemas	El monstruo de la ira
Capacidad para resolver problemas	Ayudando me siento feliz
Capacidades sociales	Me divierto jugando en equipo

Capacidades sociales	Aprendiendo a escuchar
Capacidades sociales	Elogiando a mi compañero
Capacidades sociales	Adivina, adivina ¿Quién será?
Automotivación y las capacidades de realización	¡Yo sí puedo!
Automotivación y las capacidades de realización	Me divierto jugando ludo
Automotivación y las capacidades de realización	Buscando mi pareja
Automotivación y las capacidades de realización	Me divierto creando

Nota: Adaptado del programa “creciendo jugando”.

Según MEC (1996) citado por Feíto, Pérez y Casanova (2010) definieron por primera vez el concepto de programa como: “El conjunto de acciones mediante las cuales se transforman las intenciones educativas más generales en propuestas didácticas concretas que permiten alcanzar los objetivos previstos”.

Así también, Agirrezabala (2015) manifestó que un programa es un plan de acción o actuación, sistemática y organizada, al servicio de metas educativas que se consideran valiosas. Una intervención por programas es una estrategia distinta a una intervención espontánea, sin perspectiva de continuidad (p.11).

La secuencia metodológica de las sesiones de aprendizaje del programa “creciendo jugando” fue adaptada a la propuesta que brinda el MINEDU:

Problematización, consiste en que los estudiantes puedan hacerse preguntas a partir de un tema planteado sobre diversas situaciones o la vivencia de experiencias; es decir, poner en cuestión el tema propuesto que lleve a generar interés en los estudiantes y poder explicarlo, cabe destacar que el problematizar un tema de estudio, no necesariamente implica hablar de un problema.

Búsqueda de la información, es el momento en que los estudiantes van a buscar y utilizar diversas fuentes de información para comprender mejor la problemática que están trabajando. Estas fuentes son diversas: fuentes orales, escritas, imágenes, diálogos, etc. Acuerdo o toma de decisiones, luego del análisis de información, los estudiantes deben

plantear una respuesta a la problemática trabajada. Esta respuesta está planteada luego de la reflexión y del acuerdo entre los estudiantes o de una decisión individual que deben tomar.

El juego

El juego es una actividad que genera placer, es un estado de satisfacción y felicidad que permite aflorar en el niño su estado de ánimo, dar a conocer su capacidad de aceptación y tolerancia frente a los demás involucrados y a las reglas que esta actividad envuelve.

Según Farreny y Román (2006) manifestó: el juego es una actividad fundamental para los niños y las niñas y forma parte de su vida. Jugar es una manera de descubrir el mundo que los rodea, una forma de expresión y comunicación. Es una necesidad fundamental como dormir y comer. El juego es un factor indispensable para el desarrollo armónico de su cuerpo y de su personalidad (p.21).

Según MINEDU (2009) manifestó que “el juego es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola con el mundo exterior en el cual participa” (p.13).

Así mismo, MINEDU (2010) señaló que el juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que la niña y el niño establecen libremente, pero con una intencionalidad. A través de la actividad lúdica, las niñas y los niños desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su imaginación y creatividad (p.63).

El juego en conclusión es la actividad en un espacio determinado la cual va a generar muchos beneficios en cuanto al desarrollo evolutivo del niño ya sea en el aspecto social, emocional, cognitivo y físico, es por ello que, este trabajo de investigación toma al juego como herramienta principal para el desarrollo de las sesiones haciéndola divertida, dinámica y entretenida para los estudiantes.

Tipos de juego

Según MINEDU (2009, p.14) los tipos de juego son:

Juego motor

El juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Los niños pequeños disfrutan mucho con el juego de tipo motor ya que se encuentran en una etapa en la cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo. Además, cuentan con mucha energía que buscan usarla haciendo diversos y variados movimientos.

Es recomendable que el niño realice juegos de tipo motor en áreas al aire libre, donde encuentran espacio suficiente para realizar todos los movimientos que requiera. Si acondicionamos en estos espacios pequeños túneles naturales, rampas, escaleras sencillas u otros obstáculos que supongan un reto para el pequeño, estaremos apoyando el desarrollo de su libre psicomotricidad, fundamental en esta etapa.

Juego social

El juego social se caracteriza porque predomina la interacción con otra persona como objeto de juego del niño. Los siguientes son ejemplos de juegos sociales que representan en diferentes edades en la vida de los niños. Cuando un bebe juega con los dedos de su madre o sus trenzas; habla cambiando tonos de voz; juega a las escondidas; juega a reflejar la propia imagen en el espejo, entre otros. En niños más grandecitos observamos juegos donde hay reglas y la necesidad de esperar el turno, pero también el juego de “abrazarse”. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura. Además, acerca a quienes juegan, pues los vínculos de manera especial.

Juego cognitivo

El juego de tipo cognitivo pone en marcha la curiosidad intelectual del niño. El juego cognitivo se inicia cuando el bebe entra en contacto con objetos de su entorno que busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no solo la manipulación de objetos con un palo, los juegos de mesa como domino o memoria, los rompecabezas, las adivinanzas, entre otros, son ejemplos de juegos cognitivos.

El juego simbólico: pensamiento, vínculo humano y creación al mismo tiempo.

El juego simbólico es un tipo de juego que tiene la virtud de encerrar en su naturaleza la puesta en ejercicio de diversas dimensiones de la experiencia del niño al mismo tiempo. El juego simbólico establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios, basados en la experiencia, la imaginación y la historia de nuestra vida. Es el juego del “como si” o del “decía que”.

Jugar simbólicamente supone el logro de una capacidad muy especializada del pensamiento: sustituir una realidad ausente por un objeto (símbolo o signo) que la evoca o la representa mentalmente. En otras palabras, se trata de transformar un objeto para representar una realidad ausente con éste.

El Juego cooperativo

Según Navarro (2010) mencionó que son aquellos juegos en los que para conseguir un resultado se requiere que todo el grupo asuma los mismos objetivo y reglas, que todos participen y que la cooperación se realice en forma coordinada, con el fin de emplear al máximo las energías. Las actitudes de colaboración llevan asociadas el desarrollo del auto concepto, de la empatía, el aprecio hacia uno mismo y hacia los demás, de la comunicación, las relaciones sociales, además aumenta la alegría, ya que desaparece el miedo al fracaso y a ser rechazado por los demás (p.221).

El juego de reglas

Según Navarro (2010) señaló que el juego de reglas posibilita el que un grupo de niños pueden jugar a algo de interés junto; y de sistema, porque constituye un convenio abierto a las variaciones y novedades que los mismos jugadores deseen introducir o, en última instancia, a la evolución de un juego en el tiempo (p.162).

A través del juego de reglas el niño aprende a usar estrategias de socialización, a respetar la opinión de los demás, desarrollando la democracia. Así también, a depositar confianza en sus compañeros en el grupo de juego y por ende confianza en sí mismos.

Importancia del juego

Según MINEDU (2009):

El juego es la piedra angular de toda actividad del niño. Es la forma que tiene el niño de entender el mundo y darle significado a lo que está viviendo. Es la forma que tiene el niño de expresar todo su mundo interno y a la vez ir formando procesos internos propios que van a ser constitutivos para el desarrollo de su conocimiento y aprendizaje. Es la base tanto para lo intelectual como para lo afectivo. Sin el juego el niño lo único que hace es repetir mecánicamente contenidos (p.37).

El juego es importante porque es la principal actividad que compone interés en el niño, es la vía para generar motivación y por ende lograr el aprendizaje hacia algún tema de interés conductual (comportamiento) o académico que se quiere lograr en los niños. Es por ello, que en este trabajo de investigación se toma al juego como actividad primordial con el principal objetivo de fijar ciertas conductas en los niños que demuestren el nivel de inteligencia

1.3.2. Variable dependiente: Inteligencia emocional

La inteligencia emocional hace referencia a la capacidad que tiene el ser humano para conocer y ser capaz de regular sus emociones en los diferentes contextos de su vida, permitiendo una convivencia pacífica y democrática donde se respete y exista empatía hacia la otra persona. El autoconocimiento y el autocontrol van a permitir dar paso a este tipo de inteligencia y a su próximo desarrollo positivo.

Según Shapiro (2001), mencionó que la inteligencia emocional, o CE, no se basa en el grado de inteligencia de un niño, sino más bien en lo que alguna vez llamamos características de la personalidad o simplemente “carácter”. Ciertos estudios están descubriendo ahora que estas capacidades sociales y emocionales pueden ser aún más fundamentales para el éxito en la vida que la capacidad intelectual (p.19).

Si bien es cierto, la inteligencia como capacidad de la mente para poder pensar, razonar y llegar a la solución de problemas que podamos enfrentar en este ámbito de la educación en las diferentes áreas que existen es muy importante. Sin embargo, la actitud y el

comportamiento van a ser puntos clave para el logro y desarrollo de manera satisfactoria ante cualquier suceso que podamos afrontar en nuestra vida académica. Como por ejemplo el saber escuchar a los demás, respetar la opinión de cada persona, el mostrar afecto y respeto para una convivencia armónica, la automotivación y deseo de superación ante cualquier reto o dificultad, el saber enfrentar y darle solución a algún problema.

Según Salvador (2010) manifestó que la inteligencia emocional podría definirse como un conjunto de habilidades como ser capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones, controlar el impulso y demorar la gratificación, regular el humor y evitar que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar, mostrar empatía y abrigar esperanza (...) permite pensar en los propios sentimientos, dicho de manera más precisa, podemos sentir que sentimos (p.16).

Así también, Salovey y Mayer (1997) citado por Buey (2002) mencionó que acuñaron la palabra inteligencia personal (en la terminología de Gardner) la denominación de inteligencia emocional (IE), a la que definieron como “la capacidad para supervisar los sentimientos y las emociones de uno mismo y de los demás, de discriminar entre ellos y de usar esta información para la orientación de la acción y el pensamiento propios” (p.82).

Por otro lado, Goleman (1995) citado por Buey (2002) definió la inteligencia emocional como una meta – habilidad que determina el grado de destreza que podemos conseguir en el dominio de nuestras otras facultades, considerándola como el más importante de los factores que intervienen en el ajuste personal, en el éxito en las relaciones personales y en el rendimiento en el trabajo (p.83).

Importancia de la Inteligencia emocional

Según Goleman (1999) citado por Buey (2002) manifestó “gran importancia a la inteligencia emocional, ya que constituye una competencia personal que determina el modo en que el sujeto se relaciona consigo mismo, y a la vez está influida por el factor social” (p.87).

Escenarios para el desarrollo de la Inteligencia Emocional

Según Perea (2002) citado por Buey (2002) señaló que uno de los principales espacios educativos para el desarrollo de la educación emocional es la escuela, y es que el periodo escolar se considera fundamental en la vida del ser humano, pues las actitudes radicales se adquieren en la infancia mediante la configuración de las convicciones (p.90).

Dimensiones de la variable inteligencia emocional

Según Shapiro (2001) manifestó las siguientes dimensiones:

a. Dimensión 1 Capacidad para resolver problemas

Menciona que los niños ya en los primeros meses de vida adquieren la capacidad de resolver problemas. Su crecimiento intelectual y emocional está impulsado por el proceso de resolución de problemas pero como las otras capacidades del CE, la capacidad de un niño para resolver problemas está íntimamente relacionada con la edad. No tenemos más que observar a un niño tratando de resolver un nuevo problema para apreciar la urgencia de desarrollo de los problemas inminentes.

Muchas veces los padres solemos anticipar la ayuda hacia nuestros hijos o alumnos y no les permitimos o brindamos la libertad de resolver sus propios problemas argumentando o creyendo talvez que aún son muy pequeños para poder lograrlo. El resolver problemas va a permitirles desarrollar en ellos esa motivación e iniciativa de intento y persistencia con resultados positivos, brindándoles una sensación y sentimiento de satisfacción ante el logro de sus objetivos y el de obtener aquello que desea.

En el artículo desarrollo psicosocial de los niños y niñas la UNICEF (2004) señaló que al jugar, el niño o niña tiene que resolver problemas y buscar las soluciones adecuadas por sí mismo. Esto desarrolla en él una actitud de confianza en sí mismo y el deseo de afrontar situaciones nuevas (p.38).

Según Miller et al., (2000) citado por Caycedo, C., Gutiérrez, C., Ascencio, V., & Delgado, A. (2008) señaló que aprender estrategias de solución de conflictos basadas en la negociación es una tarea muy importante en la

infancia particularmente en los años pre escolares ya que permite el desarrollo y entretenimiento en habilidades tales como identificar posibles causas y soluciones, ponerse en la perspectiva, usar el lenguaje en la negociación verbal y habilidades de razonamiento moral; adicionalmente, facilita el desarrollo de la empatía, la simpatía y la comprensión emocional (p.161).

b. Dimensión 2 Las capacidades sociales

Como ocurre con todas las capacidades de la inteligencia emocional, el proceso de socialización comienza con la combinación del temperamento heredado de su hijo y su reacción ante él.

Afortunadamente, las capacidades sociales, así como otras capacidades de la inteligencia emocional, pueden darse: por ejemplo, a través de intervenciones y actividades específicas, y asegurándose de que su hijo alcance hitos específicos adecuados a la edad.

Shapiro menciona que los niños en la etapa del ciclo preescolar obtienen capacidades sociales no tanto de los adultos como de la interacción entre sus pares. Probablemente porque descubren a través de la prueba y el error qué tácticas funcionan y cuáles no, para luego reflexionar lo que han aprendido.

c. Dimensión 3 Automotivación y las capacidades de realización

La gente auto motivada tiene el deseo de enfrentar y superar los obstáculos y así lo hará. Para muchas personas la automotivación es sinónimo de trabajo duro, y el trabajo duro conduce al éxito y satisfacción propia.

La automotivación en el niño va a permitirle sentirse seguro de alcanzar cualquier reto que se proponga, desarrollando en él la confianza en sí mismo, su nivel de esfuerzo y persistencia. Motivar a nuestros estudiantes con palabras de aliento y elogio despertará en ellos ese deseo de automotivación constante para superar cualquier obstáculo que se les presente en su vida cotidiana en el presente y a futuro.

Según Martínez (2013) manifestó que la automotivación es la capacidad para auto motivarse a uno mismo. Significa ser aplicado y juicioso para permanecer en la tarea, no dejarse desalentar y ser capaz de ordenar las

emociones al servicio de un objetivo esencial. La auto motivación se logra tomando la iniciativa para hacer las cosas e innovando; teniendo siempre una aptitud optimista, mente positiva y compromiso (p.154).

Según Bar-On (1997) citado por Salvador (2010) manifestó las siguientes dimensiones:

El componente interpersonal

Reúne la habilidad de ser consciente, de comprender y relacionarse con otros, manifiesto de la empatía y responsabilidad social.

Es la habilidad del ser humano para poder relacionarse y comunicarse con los demás, manifestando y haciendo respetar sus opiniones; así también, como el saber respetar el de los demás comunicándose de manera asertiva. La escucha activa, es decir comprender realmente lo que está comunicando la otra persona, mostrando interés a través de la mirada y atención prestada.

El componente intrapersonal

Implica la habilidad para manejar emociones fuertes y controlar sus impulsos, evalúa el auto identificación general del individuo, la autoconciencia emocional, la asertividad, la autorrealización e independencia emocional, la autoconciencia y la autoevaluación.

Es la habilidad que tiene una persona para conocer e identificar sus emociones en determinados sucesos, así también, saber regularlas para actuar de manera sensata. Es el autoconocimiento como persona capaz de reflexionar sobre su propia conducta y modificarlas.

El componente de manejo de estrés

Involucra la habilidad de tener una visión positiva y optimista, capacidad de tolerar presiones y la capacidad de controlar impulsos.

El componente de estado de ánimo

Está constituido por la habilidad de adaptarse a los cambios y resolver problemas de naturaleza personal y social, al optimismo y la satisfacción.

El componente de adaptabilidad o ajuste

Este componente se refiere a la capacidad del individuo para evaluar correctamente la realidad y ajustarse de manera eficiente a nuevas situaciones, así como a su capacidad para crear soluciones adecuadas a los problemas diarios. Incluye las nociones de prueba de la realidad y capacidad para solucionar problemas.

1.4. Formulación del problema

1.4.1. Problema general

¿Qué efectos produce el programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, en el distrito de San Juan de Lurigancho 2018?

1.4.2. Problemas específicos

- a. ¿Qué efectos produce el programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, en el distrito de San Juan de Lurigancho 2018?
- b. ¿Qué efectos produce el programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad social en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, en el distrito de San Juan de Lurigancho 2018?
- c. ¿Qué efectos produce el programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la automotivación y las capacidades de realización en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, en el distrito de San Juan de Lurigancho 2018?

1.5. Justificación del estudio

1.5.1. Justificación teórica

El estudio de esta variable permite aportar en su definición teórica, que el niño aprenda a resolver los diferentes problemas que pueda enfrentar en el día a día de su vida, favorecer su capacidad social y la automotivación y las capacidades de realización las cuales lo llevarán a la formación de su persona, así también, sepa regularlas en cualquier espacio donde se encuentre, sepa comunicarse de manera positiva frente a sus pares y adultos. El

estudio de la inteligencia emocional es importante ya que el factor emocional va a ser un punto clave para el desarrollo de las demás capacidades, el estado de ánimo depende mucho para la adquisición de nuevos conocimientos.

Este trabajo de investigación servirá como antecedente para futuras investigaciones que estén relacionadas a la inteligencia emocional, servirá para que podamos hacer entender al estudiante sobre las diferentes capacidades y habilidades que posee desde resolver problemas cotidianos, integrarse con facilidad a un grupo y poder socializar de manera pacífica y sobre todo a saber enfrentar el fracaso y más aún poder superarlo.

1.5.2. Justificación práctica

El desarrollo del programa “creciendo jugando”, fortalecerá la inteligencia emocional en los niños y niñas del nivel inicial, ayudará a resolver su lenguaje y capacidad de socialización, a resolver esos problemas que puedan enfrentar en el aula, su capacidad de automotivación y realización. El programa “creciendo jugando” es una actividad focalizado en el saber actuar del niño frente a una problemática y el saber comunicarse respetando la postura de sus compañeros, el niño con una inteligencia emocional desarrollado va a lograr tener mucho más éxito en su vida personal, social y afectivo.

1.5.3. Justificación metodológica

El presente trabajo de investigación ayudará a crear un nuevo instrumento para recolectar y procesar datos, este instrumento será aplicado en el centro educativo Isabel Flores de Oliva N° 035, la cual previamente pasará por dos etapas, la primera por validez por juicio de expertos mediante los especialistas como psicólogos y metodólogos, la segunda etapa de confiabilidad que lo dará el programa Alfa de Cron Bach según el instrumento de evaluación.

1.6. Hipótesis

1.6.1. Hipótesis general

Existe un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

1.6.2. Hipótesis específicos

- a. Existe un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.
- b. Existe un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad social en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.
- c. Existe un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la automotivación y las capacidades de realización de emociones en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo general

Determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

1.7.2. Objetivos específicos

- a. Determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.
- b. Determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad social en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.
- c. Determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la automotivación y las capacidades de realización en niños de cinco años de la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

II. MÉTODO

2.1. Diseño de investigación

El diseño de la investigación fue de tipo pre experimental ya que solo se trabajará con un solo grupo.

“A un grupo se le aplica una prueba previa al estímulo o tratamiento y finalmente se le aplica una prueba posterior al estímulo” (Hernández, Fernández, Baptista, 2014, p.141). El diagrama representativo de este diseño es el siguiente:



Figura 1. Diseño Pre experimental

G: Grupo

O₁: Observación

X: Programa de sesiones

O₂: Observación

2.1.1. Tipo de investigación

La presente investigación es de tipo aplicada ya que busca conocer y potencializar el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de cinco años de la I.E N°035 Isabel Flores de Oliva.

Según Sánchez (2014) consiste en diseñar y efectuar aplicaciones concretas de los principios científicos. La ciencia actual, además de orientarse hacia la explicación de hechos, fenómenos y procesos, y de ubicarse en conocimiento de frontera, se preocupa cada vez más y sobre todo ahora por el conocimiento útil y productivo (p.5).

2.1.2. Nivel de investigación

El trabajo de investigación es de nivel explicativo causal, según Arias (2012) manifestó que “la investigación explicativa se encarga de buscar el porqué de los hechos mediante el establecimiento de relación causa-efecto. En este sentido los estudios explicativos pueden ocuparse tanto de la determinación de las causas como del efecto” (p.26).

2.2. Variables, operacionalización

2.2.1. Variable Independiente: Programa “Creciendo jugando”

El programa “Creciendo jugando”, tiene como finalidad potencializar el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas del nivel inicial a través de los diferentes tipos de juego.

Según MINEDU (2010) señaló que el juego es una actividad voluntaria dentro de un tiempo y espacio determinados, con reglas que la niña y el niño establecen libremente, pero con una intencionalidad. A través de la actividad lúdica, las niñas y los niños desarrollan habilidades, realizan nuevas experiencias, hacen descubrimientos, enriquecen su lenguaje, desarrollan su imaginación y creatividad (p.63).

2.2.2. Variable Dependiente: Inteligencia Emocional

Según Shapiro (2001), mencionó que la inteligencia emocional se empleó para describir las cualidades emocionales que parecen tener importancia para el éxito. Estas pueden incluir: la empatía, la expresión y comprensión de sentimientos, el control de nuestro genio, la independencia, la capacidad de adaptación, la simpatía, la capacidad de resolver los problemas en forma interpersonal, la persistencia, la cordialidad, la amabilidad y el respeto (p.8).

Según Shapiro (2001), considero las siguientes dimensiones: capacidad para resolver problemas, las capacidades sociales y la automotivación y las capacidades de realización.

2.2.3. Operacionalización

Tabla 2

Operacionalización de la variable Inteligencia Emocional

Dimensiones	Indicador	Ítems	Escala de valores	Niveles y rango
Capacidad para resolver problemas	La enseñanza a través del ejemplo.	1, 2, 3	Ordinal	
	El lenguaje para resolver problemas.	4, 5, 6	1 Nunca	Bajo [9-17]
	Formación para encontrar soluciones.	7, 8, 9	2 A veces	Regular [18-26]
			3 Casi siempre	Bueno [27-36]
Capacidades sociales	Capacidad para conversar.	10, 11, 12	4 Siempre	
	Capacidad para hacer amigos.	13, 14, 15	1 Nunca	Bajo [9-17]
	Funcionamiento en el grupo.	16, 17, 18	2 A veces	Regular [18-26]
			3 Casi siempre	Bueno [27-36]
Automotivación y las capacidades de realización	Anticipar el éxito.	19, 20, 21	4 Siempre	
	Persistencia y esfuerzo.	22, 23, 24	1 Nunca	Bajo [9-17]
	Enfrentar y superar el fracaso.	25, 26, 27	2 A veces	Regular [18-26]
			3 Casi siempre	Bueno [27-36]

Nota: Adaptado de Shapiro (2001) La inteligencia emocional de los niños.

2.3. Población y muestra

2.3.1. Población

Según Arias (2012), La población, o en términos más precisos población objetivo, es un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas las conclusiones de la investigación. Esta queda delimitada por el problema y por los objetivos del estudio (p.81).

La población está constituida por 153 estudiantes de cinco años, distribuidos entre 3 secciones del turno mañana y tarde, especificado en la siguiente tabla:

Tabla 3

Distribución de la población de los estudiantes

Nombre de aula	Edad	Turno	Cantidad de estudiantes
Estrellita	5 años	Mañana	26
Lunita	5 años	Mañana	26
Arco Iris	5 años	Mañana	27
Rayito de Sol	5 años	Tarde	23
Lucerito	5 años	Tarde	26
Estrellita	5 años	Tarde	25
TOTAL			153

Nota: Tomado de la Nómina de matrícula 2018 de la I.E N°035 Isabel Flores de Oliva.

2.3.2. Muestra

Según Arias (2014), “Una muestra es aquella que por su tamaño y características similares a las del conjunto, permite hacer inferencias o generalizar los resultados al resto de la población con un margen de error conocido” (p.84).

La muestra para la presente investigación estará conformada por 26 estudiantes del aula de cinco años de la I.E N°035 Isabel Flores de Oliva.

2.3.3. Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión

1. Se incluyen todos los alumnos que asisten regularmente a clase.
2. El 100% de estudiantes que asisten el día de la prueba.

Exclusión

1. No se incluirán los estudiantes que no hayan asistido el día de la prueba.
2. No participaran los estudiantes de otros salones.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1. Técnica de observación

La técnica que se empleó para la recolección de datos fue la técnica de observación.

De acuerdo con Arias (2014), “La observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos” (p.69).

2.4.2. Ficha técnica del instrumento

Ficha técnica

Nombre: Ficha de observación para medir el nivel de Inteligencia. E.

Autor: Lina Kaly Fernandez Mosquera

Objetivo: Determinar el nivel de desarrollo de la inteligencia emocional de la I.E en niños de 5 años.

Lugar de aplicación: Institución Educativa Inicial N°035 Isabel Flores de Oliva

Forma de aplicación: Individual

Duración de la aplicación: 60 minutos

Descripción del instrumento: El instrumento es una lista de observación escrita para el desarrollo de la inteligencia emocional, consta de 27 ítems de las cuales 9 corresponden a

la dimensión capacidad para resolver problemas, 9 a las capacidades sociales y 9 a la automotivación y capacidad de realización.

2.4.3. Validez

El presente trabajo de investigación utilizó la técnica de validación denominada juicio de expertos, a través de un profesional experto en el área de educación y docencia universitaria con el grado académico de magister y doctora.

“La validez, en términos generales, se refiere al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir” (Hernández, et al, 2014, p. 200).

Tabla 4

Validación de juicio de expertos

Experto	Nombre	D.N.I	Aplicable
Doctor	De Loyola Pérez Díaz Ignacio	08341128	Aplicable
Magíster	Ochoa Trucios Pamela Magali	07476668	Aplicable
Magister	Villena Guerrero Mirella Patricia	10676038	Aplicable
Magister	Ríos Espinoza Carmen	07121341	Aplicable

Nota: Tomado de la matriz de validación.

2.4.4. Confiabilidad

La confiabilidad del cuestionario que se empleará a la variable inteligencia emocional será estimada mediante el estadístico de confiabilidad Alfa de Cron Bach.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014), señaló que, “La confiabilidad de un instrumento de medición se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (p. 200).

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[1 - \frac{\sum S_{iS}^2}{S_T^2} \right]$$

Figura 2. Fórmula de confiabilidad Alfa de Cron Bach.

Tabla 5

Estadística de fiabilidad

Alfa de Cron Bach	N de elementos
,936	26

Se obtuvo en Alfa de Cron Bach 0,936 el cual indica que el instrumento es altamente confiable, pues es muy cercano a 1.

2.5. Métodos de análisis de datos

Para la presente investigación se aplicará la lista de cotejo, cuyos datos serán llevados a una plantilla separada por dimensiones en el programa Excel 2013. Una vez obtenido los datos correspondientes del instrumento de evaluación, se llevará los datos para ser procesados por el programa SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) Versión 23. Finalmente, la información será procesada según las hipótesis que se quiere contrastar.

2.6. Aspectos éticos

Conforme a las características de la investigación se considera que son fundamentales los aspectos éticos ya que se trabajarán con estudiantes, por tal motivo, se respetarán los principios y derechos de todos los niños durante el desarrollo de la investigación.

III. RESULTADOS

3.1 Resultados descriptivos

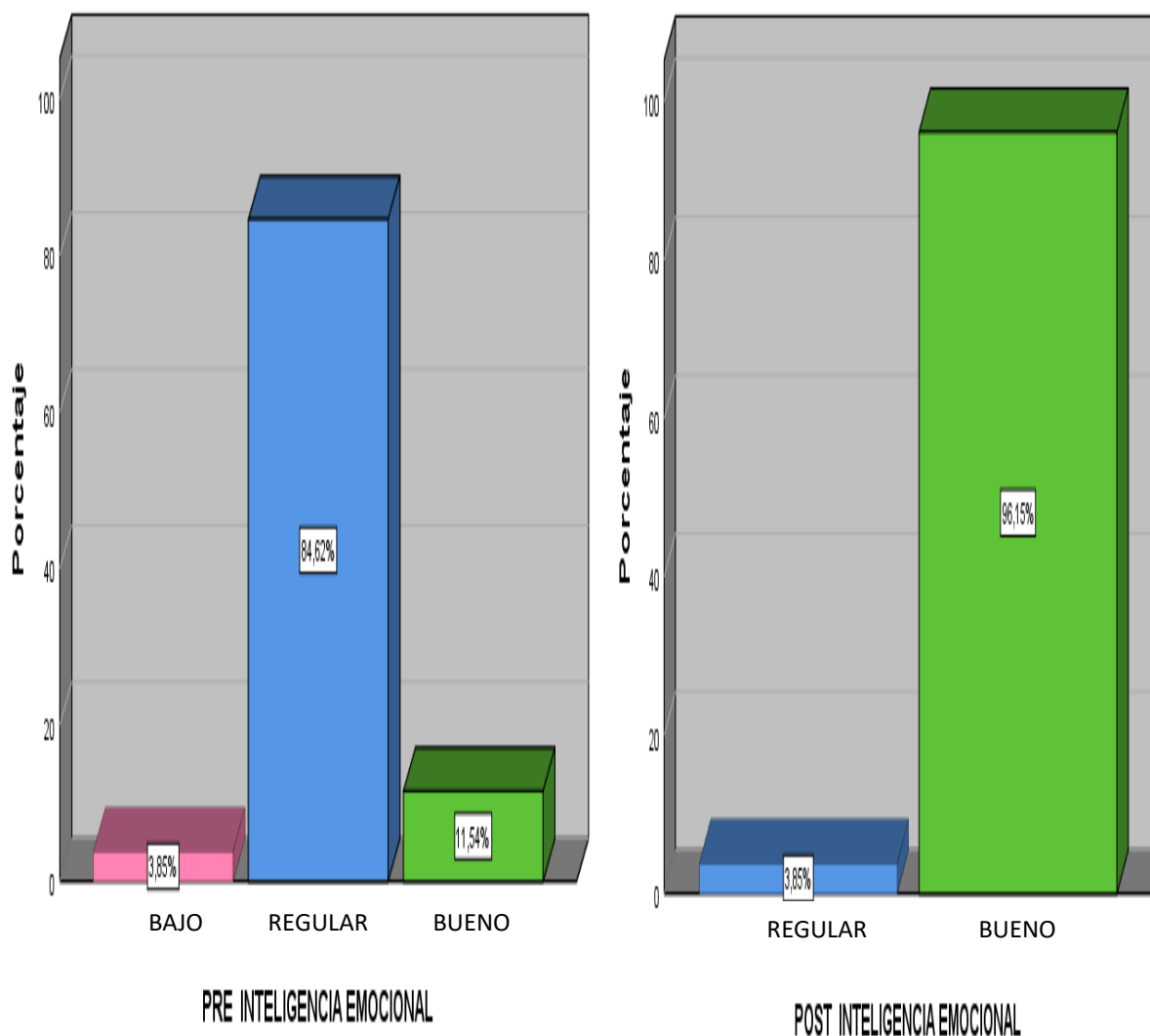


Figura 03: Gráfico de barras de la variable inteligencia emocional.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observa que los estudiantes están en los niveles bajo, regular y bueno, con un 3.85% en el nivel bajo, con un 84.62% en el nivel regular y un 11.54% en el nivel bueno, por otro lado, en el post test vemos que aparece el nivel regular con un 3.85% y el nivel bueno con un 96.15%, esto se debe al efecto positivo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional.

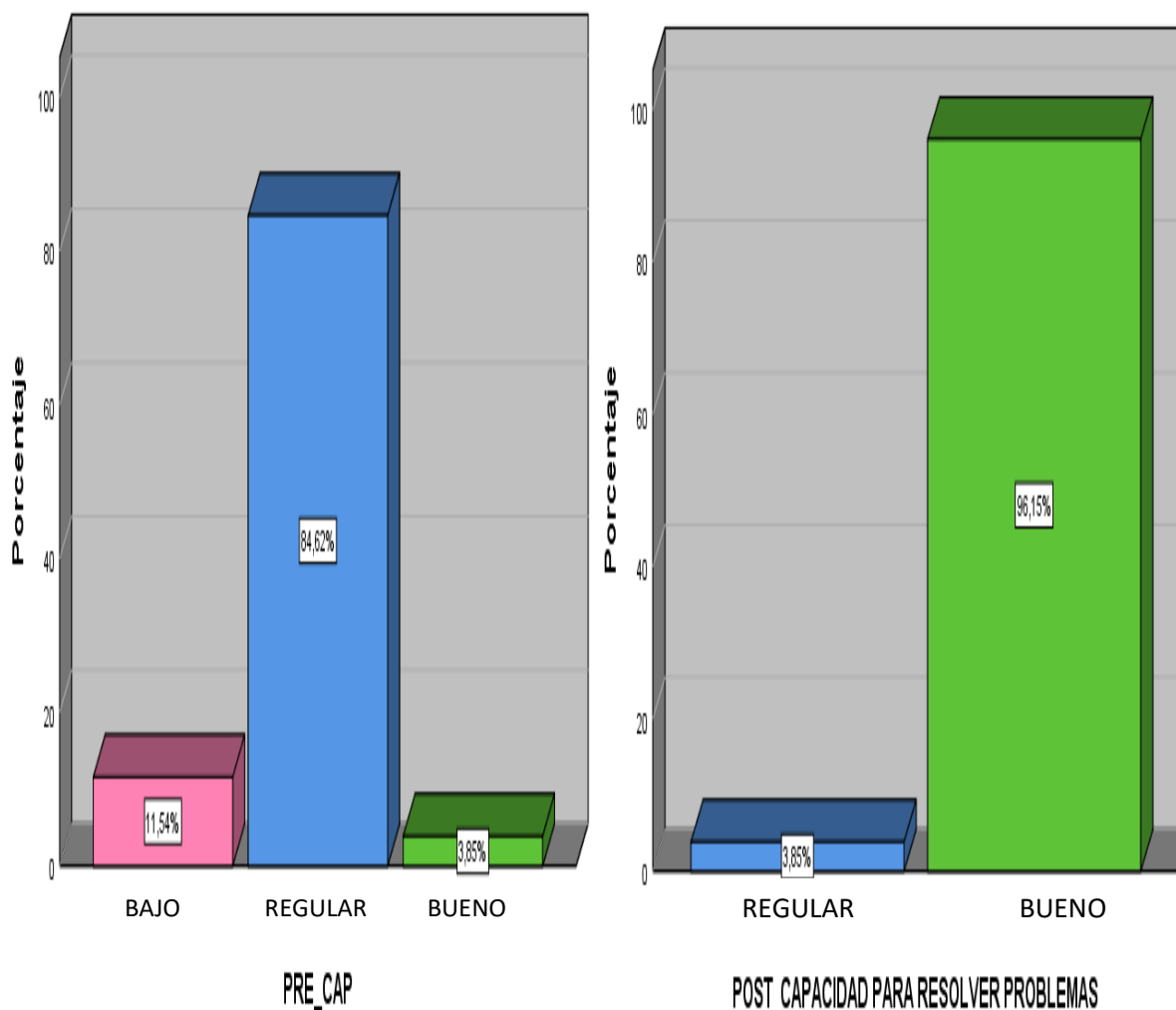


Figura 04: Grafico de barras de la dimensión capacidad para resolver problemas.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observa que los estudiantes están en los niveles bajo, regular y bueno, con un 11.54% en el nivel bajo, con un 84.62% en el nivel regular y un 3.85% en el nivel bueno, por otro lado, en el post test vemos que aparece el nivel regular con un 3.85% y el nivel bueno con un 96.15%, esto se debe al efecto positivo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas.

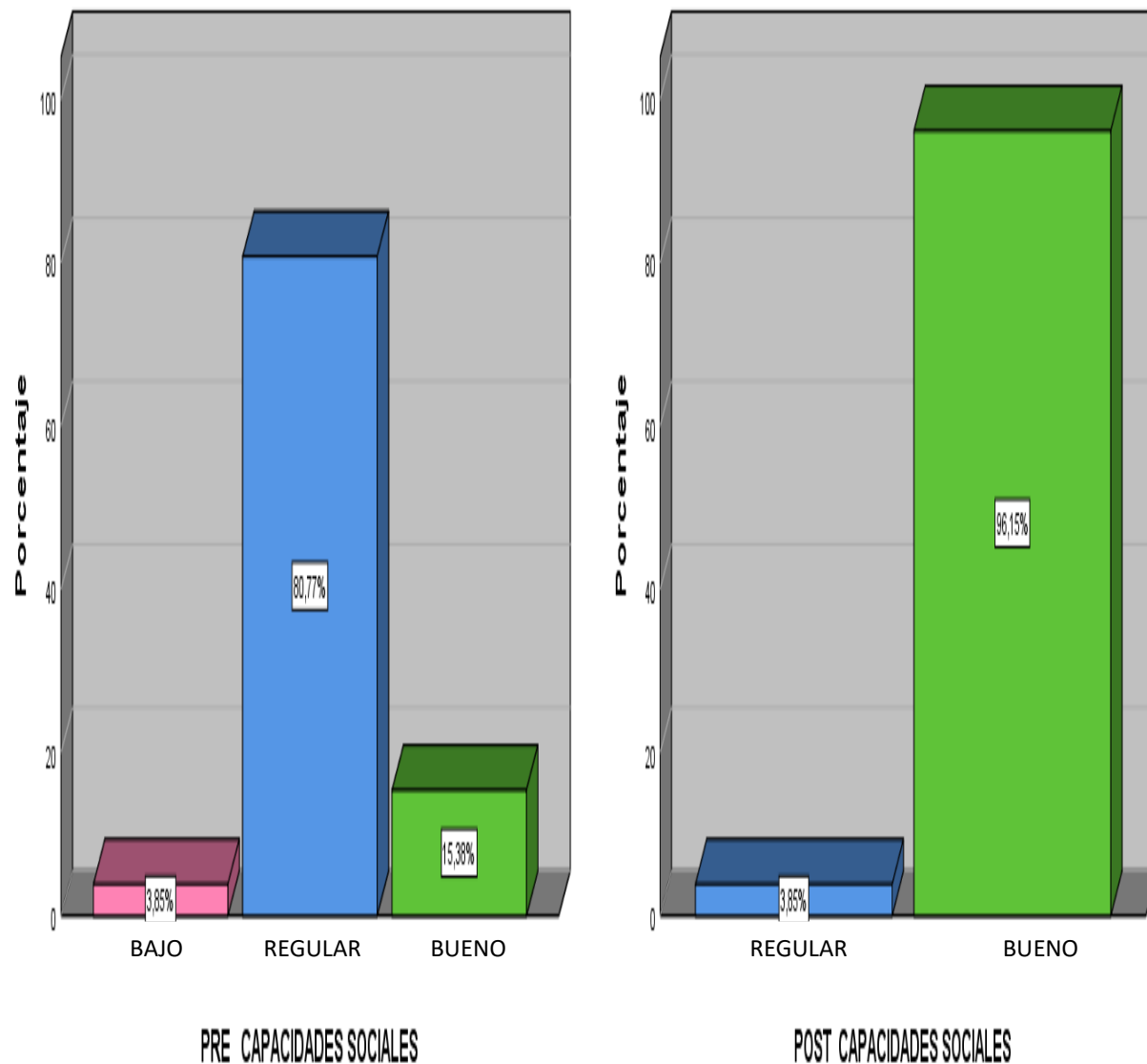


Figura 05: Grafico de barras de la dimensión capacidades sociales.

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observa que los estudiantes están en los niveles bajo, regular y bueno, con un 3.85% en el nivel bajo, con un 80.77% en el nivel regular y un 15.38% en el nivel bueno, por otro lado, en el post test vemos que aparece el nivel regular con un 3.85% y el nivel bueno con un 96.15%, esto se debe al efecto positivo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de las capacidades sociales.

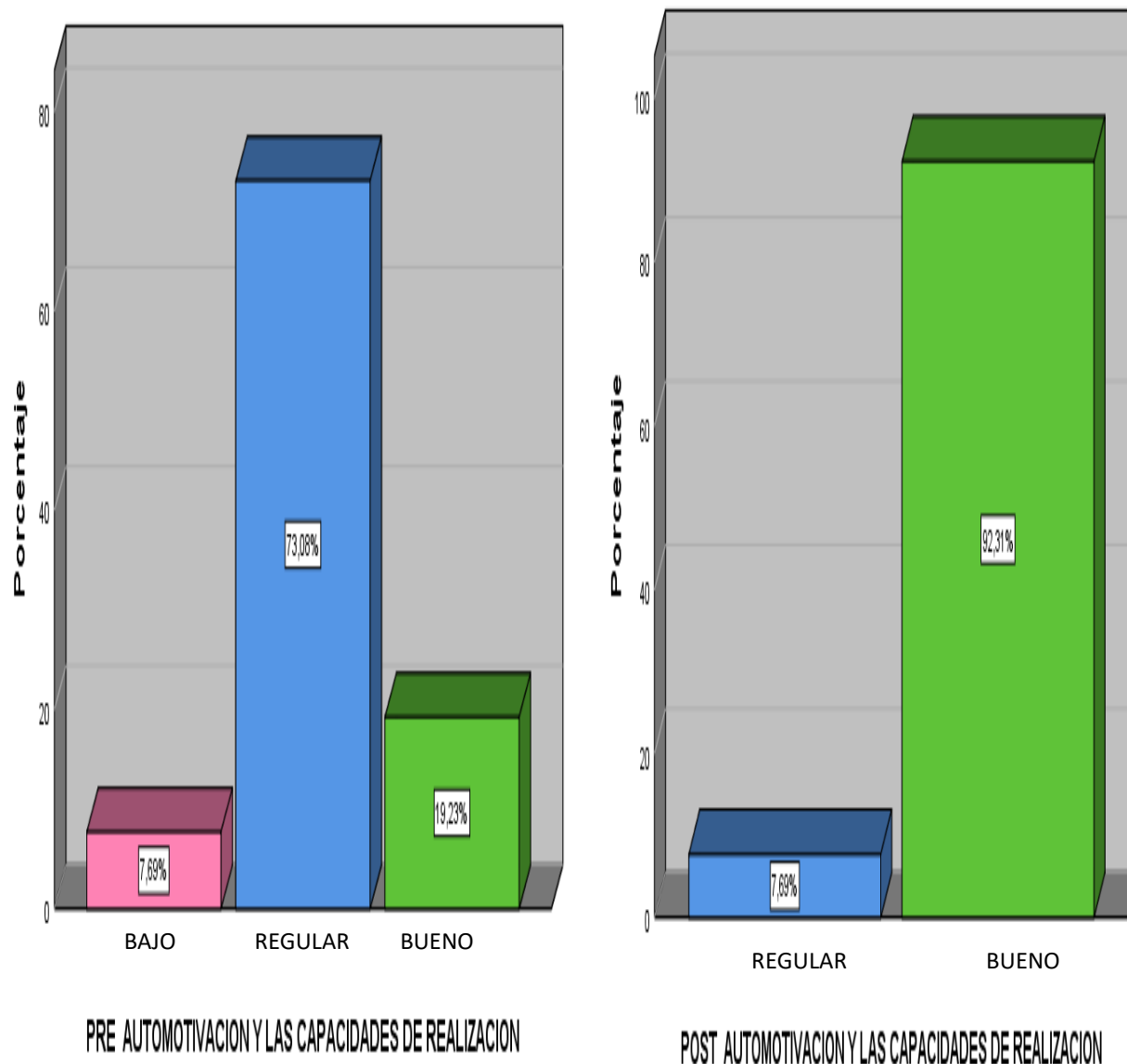


Figura 06: Grafico de barras de la automotivación y las capacidades de realización

Interpretación:

De los resultados descriptivos del pre test se observa que los estudiantes están en los niveles bajo regular y bueno, con un 7.69% en el nivel bajo, con un 73.08% en el nivel regular y un 19.23% en el nivel bueno, por otro lado, en el post test vemos que aparece el nivel regular con un 7.69% y el nivel bueno con un 92.31%, esto se debe al efecto positivo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la automotivación y las capacidades de realización.

3.2 Resultados inferenciales

Tabla 6

Prueba de normalidad

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
DIFERENCIA	,113	26	,200*	,937	26	,113

Interpretación

La prueba de normalidad que se va a considerar para este trabajo de investigación será la prueba de Shapiro -Wilk, por tener 26 elementos la muestra de estudios el cual hace un valor menor a 30 que contempla Shapiro-Wilk, se observa que tiene un p valor de 0,113 que es mayor al 0.05 de nivel de significancia, por lo tanto, se aplicara una prueba paramétrica, dado que los datos presentan una distribución normal, por ello utilizaremos para la prueba de hipótesis la prueba de t de Student para una muestra relacionada.

Prueba de Hipótesis

Hipótesis general

Ho: No existe un efecto significativo del programa creciendo jugando en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Jun de Lurigancho -2018.

Ha: Existe un efecto significativo del programa creciendo jugando en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: Prueba de t de Student.

Tabla 7

Contrastación de la hipótesis general entre el programa y la variable inteligencia emocional

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST INTELIGENCIA EMOCIONAL	48,084	25	,000	96,038	91,92	100,15
PRETEST INTELIGENCIA EMOCIONAL	37,989	25	,000	67,538	63,88	71,20

Decisión estadística

La significancia de $p = ,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir existe diferencias en los resultados del pre test y post test de la medida de la variable inteligencia emocional.

Prueba de Hipótesis Específicos

Hipótesis específico 1

Ho: No existe un efecto significativo del programa creciendo jugando en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en niños de cinco años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

Ha: Existe un efecto significativo del programa creciendo jugando en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en niños de cinco años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: Prueba de t de Student.

Tabla 8

Contrastación de la hipótesis específica 1: entre el programa y la dimensión capacidad para resolver problemas

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST CAPACIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS	44,513	25	,000	31,308	29,86	32,76
PRETEST CAPACIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS	32,314	25	,000	21,654	20,27	23,03

Decisión estadística

La significancia de $p = ,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir existe diferencias en los resultados del pre test y post test de la medida de la dimensión capacidad para resolver problemas.

Hipótesis específico 2

Ho: No existe un efecto significativo del programa creciendo jugando en el desarrollo de las capacidades sociales en niños de cinco años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

Ha: Existe un efecto significativo del programa creciendo jugando en el desarrollo de las capacidades sociales en niños de cinco años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: Prueba de t de Student.

Tabla 9

Contrastación de hipótesis específica 2: entre el programa y la dimensión de las capacidades sociales

	Valor de prueba = 0			95% de intervalo de confianza de la diferencia		
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Inferior	Superior
POSTEST CAPACIDADES SOCIALES	50,212	25	,000	33,192	31,83	34,55
PRETESTCAPACIDADE S SOCIALES	53,393	25	,000	24,615	23,67	25,56

Decisión estadística

La significancia de $p = ,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir existe diferencias en los resultados del pre test y post test de la medida de la dimensión capacidades sociales.

Hipótesis específico 3

Ho: No existe un efecto significativo del programa creciendo jugando en el desarrollo de la automotivación y las capacidades de realización en niños de cinco años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

Ha: Existe un efecto significativo del programa creciendo jugando en el desarrollo de la automotivación y las capacidades de realización en niños de cinco años en la I.E.I N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho -2018.

Nivel de confianza: 95% ($\alpha=0.05$)

Reglas de decisión:

Si $p < \alpha$; se rechaza la hipótesis nula.

Si $p > \alpha$; se acepta la hipótesis nula.

Prueba estadística: Prueba de t de Student.

Tabla 10

Contrastación de la hipótesis específica 3: entre el programa y la dimensión de automotivación y las capacidades de realización.

	Valor de prueba = 0					
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
POSTEST AUTOMOTIVACION Y LAS CAPACIDADES DE REALIZACION	36,307	25	,000	31,538	29,75	33,33
PRETEST AUTOMOTIVACION Y LAS CAPACIDADES DE REALIZACION	23,141	25	,000	21,269	19,38	23,16

Decisión estadística

La significancia de $p = ,000$ muestra que p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir existe diferencias en los resultados del pre test y post test de la medida de la dimensión automotivación y las capacidades de realización.

IV. DISCUSIÓN

4.1. Discusión

Los resultados que se obtuvieron en la parte estadística, se determinó la evidencia de un efecto significativo del programa creciendo jugando en el desarrollo de la inteligencia emocional debido al valor de $p=0,000$ que es menor a $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, esta interpretación es sustentada por Shapiro (2001), quien señaló que los juegos son una forma particularmente buena de enseñar capacidades relacionadas con el CE porque a los niños les gusta jugarlos una y otra vez. A través de los juegos, podemos brindar a los niños las oportunidades de aprender y practicar nuevas formas de pensar, sentir y actuar, guiándolos hacia la formación de su persona capaz de poder solucionar los pequeños problemas que pueda enfrentar, el desenvolverse con facilidad y aceptación frente a los demás y sea capaz de superar a través de la automotivación sus posibles errores, todo ello permitirá fortalecer la inteligencia emocional en el niño.

El resultado adquirido del programa “creciendo jugando” en la capacidad para resolver problemas evidencia un efecto significativo dado que la muestra de la significancia de $p =,000$ donde p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir existe diferencias en los resultados del pre test y post test. Este resultado fue sustentado por León y Botina (2016), quienes en su trabajo de investigación titulada Juego, interactuó y aprendo: Desarrollo de la inteligencia emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de grado cuarto, concluyeron con un resultado positivo en cuanto a la estimulación de las dimensiones intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad y manejo del estrés relacionadas con la inteligencia emocional, enfocando las actividades al fortalecimiento de relaciones de ayuda, confianza en sí mismo y en los demás, reconocimiento y aceptación de las diferencias como oportunidades de integración y sobre todo el complemento en la resolución de problemáticas presentadas en la dinámica del juego para posteriormente proyectarlas a la cotidianidad escolar.

El resultado adquirido del programa “creciendo jugando” y las capacidades sociales muestra la significancia de $p =,000$ donde p es menor a $0,05$ lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir existe

diferencias en los resultados del pre test y post test de la medida de la dimensión capacidades sociales. Este resultado fue sustentado por Tello (2015), quien en su trabajo de investigación titulado Programa la hora del juego libre en la inteligencia emocional en niños de cinco años en una I.E.I del distrito de Los Olivos, 2015 concluyo con un resultado positivo en cuanto al desarrollo de las capacidades sociales con un 76% en el nivel bueno, observando que ninguno presentaba el nivel deficiente, demostrando de esa manera que el programa aplicado a los estudiantes fue positivo. El juego es la herramienta perfecta para desarrollar el aspecto social en los niños, podrá demostrarse como es, comunicando sus intereses y preferencias a la hora de jugar, involucrarse en nuevos grupos ayudará a darse cuenta que el trabajo en equipo es mucho mejor que el individual, sobre todo se podrá observar su capacidad de escucha hacia los demás, que es fundamental para poder socializar con sus pares.

El resultado adquirido del programa “creciendo jugando” y la automotivación y las capacidades de realización muestra la significancia de $p = ,000$ muestra que p es menor a 0,05 lo que permite señalar que hay un efecto significativo, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, es decir existe diferencias en los resultados del pre test y post test de la medida de la dimensión automotivación y las capacidades de realización. Este resultado fue sustentado por Tello (2015), quien en su trabajo de investigación titulado Programa la hora del juego libre en la inteligencia emocional en niños de cinco años en una I.E.I del distrito de Los Olivos, 2015 concluyo con un resultado positivo en cuanto al desarrollo de automotivación y las capacidades de realización con un 76% en el nivel bueno, observando que ninguno presentaba el nivel deficiente, demostrando de esa manera que el programa aplicado a los estudiantes fue positivo. El rol de la docente cumple un factor muy importante, ya que el soporte emocional mediante palabras y gesto de aliento para superar posibles desánimos por los estudiantes al realizar las actividades, será la motivación y deseo en el niño por mejorar y lograr sus objetivos trazados.

V. CONCLUSIONES

Primera

Gracias a los resultados que se obtuvieron en la fase estadística, se determinó que se evidenciaba un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en la inteligencia emocional. Por los resultados de $p=0,000$, ya que p es menor a $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de este modo se logró alcanzar el objetivo general siendo este determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, la cual obtuvo un puntaje elevado en el nivel bueno y un porcentaje mínimo en el nivel regular, eliminando el nivel bajo.

Segunda

Visto los resultados en la fase estadística, se determinó que se evidenciaba un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en la dimensión capacidad para resolver problemas. Por los resultados de $p=0,000$, ya que p es menor a $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de este modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en niños de cinco años, la cual obtuvo un puntaje elevado en el nivel bueno y un porcentaje mínimo en el nivel regular, eliminando el nivel bajo.

Tercera

Según el resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que se evidenciaba un efecto significativo del programa creciendo jugando en la dimensión de las capacidades sociales. Por los resultados de $p=0,000$, ya que p es menor a $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de este modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de las capacidades sociales en niños de cinco años, la cual obtuvo un puntaje elevado en el nivel bueno y un porcentaje mínimo en el nivel regular, eliminando el nivel bajo.

Cuarta

De acuerdo al resultado obtenido en la fase estadística, se determinó que se evidenciaba un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en la dimensión de automotivación y las

capacidades de realización. Por los resultados de $p=0,000$, ya que p es menor a $0,05$. En ese sentido se concluye que la hipótesis nula se rechaza, aceptando la hipótesis alterna, de este modo se logró alcanzar el objetivo específico siendo este determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de automotivación y las capacidades de autorrealización en niños de cinco años, la cual obtuvo un puntaje elevado en el nivel bueno y un porcentaje mínimo en el nivel regular, eliminando el nivel bajo.

VI. RECOMENDACIONES

Primera

Se recomienda a la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho dar a conocer los resultados de la investigación, motivando a implementar el programa con la finalidad de desarrollar en los niños la inteligencia emocional. Los niños son el futuro de nuestra patria, hoy en día se evidencia la poca o falta de capacidad de nuestros ciudadanos adultos para enfrentar los diferentes problemas que se puedan presentar en la vida ya sea en el aspecto personal o profesional. Desde ya mi anhelo de sembrar en los niños la idea de superar los obstáculos y problemas de nuestra vida cotidiana de manera asertiva, respetando la posición de los demás y sobre todo el amor hacia nuestro prójimo que es la base fundamental para una convivencia pacífica en un ambiente sano y armonioso.

Segunda

Se recomienda socializar los resultados a los docentes del centro educativo inicial N° 035 Isabel Flores de Oliva, San Juan de Lurigancho sobre la inteligencia emocional en los niños y la importancia para una mejor formación personal e interpersonal de los niños.

Tercera

Dar a conocer los resultados a los padres de familia sobre la investigación y la importancia de la inteligencia emocional en sus niños e incentivar a trabajarlo también en casa, brindándoles pautas y estrategias de cómo hacerlo desde actividades cotidianas o juegos en horas de reunión familiar, para así de ese modo consolidar lo trabajado en la escuela.

Cuarta

Motivar a los futuros investigadores a implementar otras estrategias en el desarrollo de la inteligencia emocional, poniendo mayor énfasis en la importancia del área de personal social, ya que, si bien es cierto se trabaja, existe el área de comunicación y matemáticas que viene siendo de gran importancia en las escuelas, sin restar importancia a estas áreas porque también son parte fundamental del aprendizaje en el aspecto académico de formación de los niños. Sin embargo, el desarrollo y estado emocional van a ser parte esencial para el desarrollo de las otras áreas, partiendo de un estado anímico positivo.

VII. REFERENCIAS

Referencias bibliográficas

- Aguirrezabala, R. (2008). *Inteligencia emocional educación infantil 2° ciclo*. España: Gipuzkoako Foru Aldundia.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. 6ª ed. Venezuela, Caracas: Editorial Episteme.
- Ayma, M. (2015). *Efecto de la educación temprana en el desarrollo emocional de los estudiantes de la Institución educativa Checcaspampa Alta del nivel primaria del distrito de Ocongate de la provincia Quispicanchi región Cusco-2015* (Tesis para optar el grado de académico de Magíster en educación). Recuperado de <http://repositorio.uancv.edu.pe/bitstream/.../TESIS%20DNI%20N%2042364981.pdf>.
- Buey, M. L. D. (2002). *Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa*. Educación XX1, 5, 77-96. Recuperado de <https://search.proquest.com/docview/1112221289?accountid=37408>
- Caycedo, C., Gutiérrez, C., Ascencio, V., & Delgado, A. (2008). *Regulación emocional y entrenamiento en solución de problemas sociales como herramienta de prevención para niños de 5 a 6 años*, 12(2), 157-173. Doi:<http://dx.doi.org/10.14349/sumapsi2005.64>.
- Crusellas, L. (05 de abril de 2016). Inteligencia emocional para las aulas españolas. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2015/10/19/actualidad/1445251857_375537.html.
- Domínguez, J. (2016). Conectados. *La educación emocional en otros países*. Recuperado de <http://blog.smconectados.com/2016/03/01/la-educacion-emocional-y-social-en-otros-paises/pdf>.
- Farreny, T. y Román, G. (2006). *El descubrimiento de sí mismo*. 4ª ed. Barcelona, España: Graó.
- Feíto, J., Pérez, A., y Casanova, P. (2010). *Programación y unidad didáctica de un CRA 2° ciclo (4 años)*. España: Ediciones Paraninfo.
- Fernandez, R. (Productor). (2015). *El punto*. [Web]. De https://www.youtube.com/watch?v=_K7YJV8fexw.

- Guzmán, E. y Herrera, N. (2016). *Estudio correlativo de la actitud docente y la inteligencia emocional de 4 y 5 años del nivel inicial del C.E.E “Rafael Narváez Cadenillas” de Trujillo, en el año 2014* (Tesis para optar el grado de licenciadas de educación inicial). Recuperado de <http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4207/TESIS%20GUZMAN%20RUIZHERRERA%20BA%C3%91ALES%28FILEminimizer%29.pdf>.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. 6ª ed. México: McGraw-Hill.
- León, A. y Botina, J. (2016). *Juego, interactuó y aprendo: Desarrollo de la Inteligencia Emocional a través de la implementación de una estrategia didáctica de juegos cooperativos en niños y niñas de grado cuarto* (Tesis para optar el grado de Magíster en Ciencias de la Educación con énfasis en Orientación Educativa). Recuperado de <http://repository.unilibre.edu.co/.../JUEGO%2C%20INTERACTÚO%20Y%20APRENDO.pdf>.
- Lori, L. (Productor). (2013). *El pulpo enojado*. [Web]. De <https://www.youtube.com/watch?>
- Martínez, A. M. (2013, junio). La inteligencia emocional: una herramienta necesaria para el liderazgo. Concepto y Componentes. *Revista de investigaciones UNAD*. Recuperado de https://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/Volumen12numero1_2013/a08_La_inteligencia_emocional_1-1.pdf.
- Minedu (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. Lima: Navarrete S.A.
- Minedu (2010). *Juego recreación y aprendizaje*. Lima: Navarrete S.A.
- Navarro, V. (2010). *El afán de jugar*. España: INDE Publicaciones.
- Ortecho, J. y Quijano, M. (2011). *Programa de juegos cooperativos para mejorar el desarrollo social de los niños de 4 años del J.N.207 “Alfredo Pinillos Goicochea” de la ciudad de Trujillo, en el año 2011* (Tesis para optar el grado profesional de magister). Recuperado de <http://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/236/246> pdf.
- Ph. M. (Productor). (2014). *La niña que no se sentía mal después de portarse mal*. [Web]. De <https://www.youtube.com/watch?v=SKRecNeYRxI>.

- Ph. M. (Productor). (2016). *El niño que nunca escucha a los demás*. [Web]. De <https://www.youtube.com/watch?v=fSz4Va4a6Og>.
- Porcayo, B. (2013). *Inteligencia emocional en niños*. (Tesis para obtener el título de Licenciada en psicología). Recuperado de <http://imced.edu.mx/tesis/eldesrollodelainteligenciaemocional.pdf>.
- Salvador, C. (2010). *Análisis transcultural de la inteligencia emocional*. España: Universidad de Almería.
- Sánchez, R. (2014). *Enseñar a investigar*. 4ª ed. México: Lisue.
- Shapiro, L. (2001). *La inteligencia emocional de los niños*. Argentina: Vergara S.A.
- Suarez, G. (Productor). (2012). Trabajo en equipo. [Web]. De <https://www.youtube.com/watch?v=EnQhERZwF5k>.
- Tello, E. (2010). *El desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños en la etapa preescolar*. (Tesis para obtener el título de Licenciado de psicología Educativa). Recuperado de <http://imced.edu.mx/tesis/eldesrollodelainteligenciaemocional.pdf>.
- Tello, K. (2015). *Programa “La hora del juego libre” en la Inteligencia Emocional en niños de cinco años de una I.E. del distrito de Los Olivos, 2015*. (Tesis para optar el grado académico de Magíster en Psicología Educativa). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú.
- Ting, T. (Productor). (2011). *El puente* [Web]. De <https://www.youtube.com/watch?v=LAOICIt3MM>.
- UNICEF (2004, julio). Desarrollo Psicosocial de los niños y niñas. Recuperado de <https://www.unicef.org/colombia/pdf/ManualDP.pdf>.
v=Sik, VHG5z830&feature=share.
- Yehosef. (Productor). (2013). *Trabajo en equipo: el valor de trabajar en equipo*. [Web]. De <https://www.youtube.com/watch?v=a5kPUW5MVaA>.

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título: Efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, S.J.L-2018

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
General	General	General		
¿Qué efectos produce el programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, S.J.L-2018?	Determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, S.J.L-2018.	Existe un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, S.J.L-2018.	V1: Variable Independiente: Programa “Creciendo jugando” V2: Variable dependiente: Inteligencia Emocional	Paradigma. Positivista Enfoque. Cuantitativo
Específicos	Específicos	Específicos		
a. PE1: ¿Qué efectos produce el programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en niños de cinco años, S.J.L-2018?	a. OE1: Determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en niños de cinco años, S.J.L-2018.	a. Existe un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad para resolver problemas en niños de cinco años, S.J.L-2018.		Tipo de investigación Aplicada Diseño de investigación Pre experimental, de alcance explicativo.
b. PE2: ¿Qué efectos produce el	b. OE2: Determinar el efecto del programa	b. Existe un efecto significativo del programa		

programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad social en niños de cinco años, S.J.L-2018?

c. PE3: ¿Qué efectos produce el programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la automotivación y las capacidades de realización en niños de cinco años, S.J.L-2018?

creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad social en niños de cinco años S.J.L-2018.

c. OE3: Determinar el efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la automotivación y las capacidades de realización en niños de cinco años, S.J.L-2018.

“creciendo jugando” en el desarrollo de la capacidad social en niños de cinco años, S.J.L-2018.

c. Existe un efecto significativo del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la automotivación y las capacidades de realización de emociones en niños de cinco años, S.J.L-2018.

G	0_1	X	0_2
-----	-------	-----	-------

G: Grupo

O₁: Observación

X: Programa de sesiones

O₂: Observación

Población: 153 niños de educación inicial de 5 años

Muestra: 26 estudiantes

Anexo 2. Instrumento de evaluación para medir la Inteligencia Emocional

N°	DIMENSIONES / ITEMS	Valoración			
		Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
	DIMENSIÓN 1: Capacidad para resolver problemas				
1	Imita comportamientos ideales de un adulto.				
2	Le gusta proponer alternativas de solución.				
3	Aplica la resolución de problema en su vida cotidiana.				
4	Pide amablemente lo que necesita al compañero.				
5	Soluciona sus molestias de manera verbal.				
6	Expresa su error frente a su compañero.				
7	Controla sus impulsos ante un enojo.				
8	Actúa rápido frente a un problema.				
9	Ofrece su apoyo a un compañero que lo necesita.				
	DIMENSIÓN 2: Capacidades sociales				
10	Al niño (a) le gusta conversar.				
11	Mantiene coherencia al hablar.				
12	Escucha la opinión de sus compañeros.				
13	Muestra afecto a sus compañeros.				
14	Mantiene buena relación con sus compañeros.				
15	Hace amigos con facilidad.				
16	Gusta trabajar en equipo.				
17	Comparte sus cosas con otros niños sin dificultad.				
18	Se integra con facilidad al grupo.				
	DIMENSIÓN 3: Automotivación y las capacidades de realización.				
19	Realiza sus tareas por iniciativa propia.				
20	Gusta de hacer bien las cosas.				
21	Se siente motivado por aprender.				
22	Culmina siempre las tareas.				
23	Intenta hasta que le salgan bien las cosas.				
24	Pone esfuerzo por lograr sus objetivos.				
25	Muestra alegría cuando le salen bien las cosas.				
26	Acepta perder sin expresar frustración.				
27	Manifiesta seguridad en sí mismo.				

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN CAPACIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS								
1	Imita comportamientos ideales de un adulto.	✓		✓		✓		
2	Le gusta proponer alternativas de solución.	✓		✓		✓		
3	Después de enseñarle a resolver un problema, lo pone en práctica en su vida cotidiana.	✓		✓		✓		
4	Pide amablemente lo que desea sin incomodar al compañero.	✓		✓		✓		
5	Soluciona sus molestias de manera verbal.	✓		✓		✓		
6	Expresa su error a su compañero.	✓		✓		✓		
7	Controla sus impulsos ante un enojo.	✓		✓		✓		
8	Actúa rápido frente a un problema.	✓		✓		✓		
9	Ofrece su apoyo a un compañero que lo necesita.	✓		✓		✓		
DIMENSION LAS CAPACIDADES SOCIALES								
		Si	No	Si	No	Si	No	
10	Al niño (a) le gusta conversar.	✓		✓		✓		
11	Mantiene coherencia al conversar.	✓		✓		✓		
12	Escucha la opinión de sus compañeros.	✓		✓		✓		
13	Muestra afecto a sus amigos.	✓		✓		✓		
14	Mantiene buena relación con sus compañeros.	✓		✓		✓		
15	Le es fácil hacer amigos.	✓		✓		✓		
16	Le gusta trabajar en equipo.	✓		✓		✓		
17	Comparte sus cosas con otros niños sin dificultad.	✓		✓		✓		
18	Le es fácil integrarse al grupo.	✓		✓		✓		
DIMENSION AUTOMOTIVACIÓN Y LAS CAPACIDADES DE REALIZACIÓN								
		Si	No	Si	No	Si	No	
19	Realiza sus cosas por iniciativa propia.	✓		✓		✓		
20	Le gusta hacer bien las cosas.	✓		✓		✓		
21	Se siente motivado por aprender.	✓		✓		✓		
22	Culmina siempre las tareas.	✓		✓		✓		
23	Intenta hasta que le salgan bien las cosas.	✓		✓		✓		
24	Se esfuerza por lograr sus objetivos.	✓		✓		✓		
25	Muestra alegría cuando le sale bien las cosas.	✓		✓		✓		
26	Acepta perder sin expresar frustración.	✓		✓		✓		
27	Manifiesta seguridad en sí mismo.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): SI HAY SUFICIENCIA .

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mg: CARMEN RIOS ESPINOZA DNI: 07121341

Especialidad del validador: LIC. EDUCACIÓN INICIAL.

24 de 11 del 2017

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 del Experto Informante.
Especialidad

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN CAPACIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS							
1	Imita comportamientos ideales de un adulto.	X		X		X		
2	Le gusta proponer alternativas de solución.	X		X		X		
3	Después de enseñarle a resolver un problema, lo pone en práctica en su vida cotidiana.	X		X		X		
4	Pide amablemente lo que desea sin incomodar al compañero.	X		X		X		
5	Soluciona sus molestias de manera verbal.	X		X		X		
6	Expresa su error a su compañero.	X		X		X		
7	Controla sus impulsos ante un enojo.	X		X		X		
8	Actúa rápido frente a un problema.	X		X		X		
9	Ofrece su apoyo a un compañero que lo necesita.	X		X		X		
	DIMENSION LAS CAPACIDADES SOCIALES							
10	Al niño (a) le gusta conversar.	X		X		X		
11	Mantiene coherencia al conversar.	X		X		X		
12	Escucha la opinión de sus compañeros.	X		X		X		
13	Muestra afecto a sus amigos.	X		X		X		
14	Mantiene buena relación con sus compañeros.	X		X		X		
15	Le es fácil hacer amigos.	X		X		X		
16	Le gusta trabajar en equipo.	X		X		X		
17	Comparte sus cosas con otros niños sin dificultad.	X		X		X		
18	Le es fácil integrarse al grupo.	X		X		X		
	DIMENSION AUTOMOTIVACIÓN Y LAS CAPACIDADES DE REALIZACIÓN							
19	Realiza sus cosas por iniciativa propia.	X		X		X		
20	Le gusta hacer bien las cosas.	X		X		X		
21	Se siente motivado por aprender.	X		X		X		
22	Culmina siempre las tareas.	X		X		X		
23	Intenta hasta que le salgan bien las cosas.	X		X		X		
24	Se esfuerza por lograr sus objetivos.	X		X		X		
25	Muestra alegría cuando le sale bien las cosas.	X		X		X		
26	Acepta perder sin expresar frustración.	X		X		X		
27	Manifiesta seguridad en sí mismo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mg: Villena Buenro Mirella Patricia DNI: 10676038

Especialidad del validador: Educación Inicial

- 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

27 de 11 del 2017



Firma del Experto Informante.

Especialidad

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

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN CAPACIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS							
1	Imita comportamientos ideales de un adulto.	X		X		X		
2	Le gusta proponer alternativas de solución.	X		X		X		
3	Después de enseñarle a resolver un problema, lo pone en práctica en su vida cotidiana.	X		X		X		Aplicar en la vida cotidiana
4	Pide amablemente lo que desea sin incomodar al compañero.	X		X		X		
5	Soluciona sus molestias de manera verbal.	X		X		X		
6	Expresa su error a su compañero.	X		X		X		
7	Controla sus impulsos ante un enojo.	X		X		X		
8	Actúa rápido frente a un problema.	X		X		X		
9	Ofrece su apoyo a un compañero que lo necesita.	X		X		X		
	DIMENSION LAS CAPACIDADES SOCIALES							
10	Al niño (a) le gusta conversar.	X		X		X		
11	Mantiene coherencia al conversar.	X		X		X		
12	Escucha la opinión de sus compañeros.	X		X		X		
13	Muestra afecto a sus amigos.	X		X		X		
14	Mantiene buena relación con sus compañeros.	X		X		X		
15	Le es fácil hacer amigos.	X		X		X		
16	Le gusta trabajar en equipo.	X		X		X		
17	Comparte sus cosas con otros niños sin dificultad.	X		X		X		
18	Le es fácil integrarse al grupo.	X		X		X		
	DIMENSION AUTOMOTIVACIÓN Y LAS CAPACIDADES DE REALIZACIÓN							
19	Realiza sus cosas por iniciativa propia.	X		X		X		
20	Le gusta hacer bien las cosas.	X		X		X		
21	Se siente motivado por aprender.	X		X		X		
22	Culmina siempre las tareas.	X		X		X		
23	Intenta hasta que le salgan bien las cosas.	X		X		X		
24	Se esfuerza por lograr sus objetivos.	X		X		X		
25	Muestra alegría cuando le sale bien las cosas.	X		X		X		
26	Acepta perder sin expresar frustración.	X		X		X		
27	Manifiesta seguridad en sí mismo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El 97% Pertinente, relevante, Claro y Suficiente.

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mg: OCHOA TRUCIOS PAMELA MAGALI DNI: 07476668

Especialidad del validador: PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

27 de Nov. del 2017

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 del Experto Informante.

Especialidad

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

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN CAPACIDAD PARA RESOLVER PROBLEMAS							
1	Imita comportamientos ideales de un adulto.	X		X		X		
2	Le gusta proponer alternativas de solución.	X		X		X		
3	Después de enseñarle a resolver un problema, lo pone en práctica en su vida cotidiana.	X		X		X		
4	Pide amablemente lo que desea sin incomodar al compañero.	X		X		X		
5	Soluciona sus molestias de manera verbal.	X		X		X		
6	Expresa su error a su compañero.	X		X		X		
7	Controla sus impulsos ante un enojo.	X		X		X		
8	Actúa rápido frente a un problema.	X		X		X		
9	Ofrece su apoyo a un compañero que lo necesita.			X		X		
	DIMENSIÓN LAS CAPACIDADES SOCIALES							
10	Al niño (a) le gusta conversar.	X		X		X		
11	Mantiene coherencia al conversar.	X		X		X		
12	Escucha la opinión de sus compañeros.	X		X		X		
13	Muestra afecto a sus amigos.	X		X		X		
14	Mantiene buena relación con sus compañeros.	X		X		X		
15	Le es fácil hacer amigos.	X		X		X		
16	Le gusta trabajar en equipo.	X		X		X		
17	Comparte sus cosas con otros niños sin dificultad.	X		X		X		
18	Le es fácil integrarse al grupo.	X		X		X		
	DIMENSION AUTOMOTIVACIÓN Y LAS CAPACIDADES DE REALIZACIÓN							
19	Realiza sus cosas por iniciativa propia.	X		X		X		
20	Le gusta hacer bien las cosas.	X		X		X		
21	Se siente motivado por aprender.	X		X		X		
22	Culmina siempre las tareas.	X		X		X		
23	Intenta hasta que le salgan bien las cosas.	X		X		X		
24	Se esfuerza por lograr sus objetivos.	X		X		X		
25	Muestra alegría cuando le sale bien las cosas.	X		X		X		
26	Acepta perder sin expresar frustración.	X		X		X		
27	Manifiesta seguridad en sí mismo.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): El instrumento tiene suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. / Mg: Dr. Ignacio de Loyola Pérez Díaz DNI: 08341128

Especialidad del validador: Psicólogo y Doc. de CCSS. Doc. de la E.P. Psicología UCV- Lima este.

24 de 11 del 2017

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 del Experto Informante.

Especialidad
CPP. 2633.



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Sra Directora:

Pamela Magali Ochoa Trucios

Soy estudiante de la Escuela Académico profesional de Educación Inicial Universidad Cesar Vallejo actualmente me encuentro en el X ciclo, estoy realizando un trabajo de investigación cuyo propósito es aplicar en que consiste las sesiones de aprendizaje del trabajo de investigación “Efecto del programa Creciendo Jugando en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la Institución Educativa Isabel Flores de Oliva San Juan de Lurigancho” con la finalidad de favorecer sus capacidades sociales, la resolución de conflictos de manera positiva y la automotivación que los llevarán a un desarrollo integral.

Agradeciendo anticipadamente su autorización de la aplicación del programa “Creciendo Jugando” el cual será en beneficio de los niños.

Responsable de la aplicación del programa:

✓ Lina Kaly Fernandez Mosquera.

San Juan de Lurigancho, 02 de abril del 2018



Pamela M. Ochoa Trucios
Mg. Pamela M. Ochoa Trucios
DIRECTORA

FIRMA

Ochoa Trucios Pamela Magali

DNI: 07476668

REGISTRO DE SESIONES

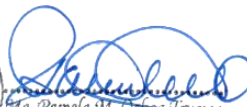
Para la presente investigación titulada Efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años –San Juan de Lurigancho, 2018.

Se estableció las siguientes sesiones, el cual se aplicará en el aula Lucerito de 5 años en las siguientes fechas determinadas:

- Fecha de inicio: 02 de abril del 2018
- Fecha de término: 22 de junio del 2018

Nº	DENOMINACIÓN DE LAS SESIONES
1	Me divierto buscando soluciones.
2	Hoy decido ser...
3	El monstruo de la ira.
4	Ayudando me siento feliz.
5	Me divierto jugando en equipo.
6	Aprendiendo a escuchar.
7	Elogiando a mi compañero.
8	Adivina, adivina ¿Quién será?
9	¡Yo sí puedo!
10	Me divierto jugando ludo.
11	Buscando mi pareja.
12	Me divierto creando.




Mg. Pamela M. Ochoa Trucios
DIRECTORA

Pamela Magali Ochoa
Trucios

DNI: 07476668

DIRECTORA

PROGRAMA "CRECIENDO JUGANDO"



PROGRAMA “CRECIENDO JUGANDO”

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Título: “Programa creciendo jugando”
- 1.2. Institución Educativa: N° 035 Isabel Flores de Oliva- S.J.L.
- 1.3. Nivel inicial: 5 años
- 1.4. Duración: 12 sesiones de 60 minutos (3 meses).
- 1.5. Investigadora: Lina Kaly Fernandez Mosquera

II. FUNDAMENTACIÓN

La enseñanza impartida en los centros educativos busca la formación y el desarrollo integral de los niños mediante las diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje dadas por las docentes, sin embargo, muchas veces no se toma el juego como recurso principal y primordial para llegar al niño en su proceso de aprendizaje, esto presenciado en algunas aulas del centro educativo. Por ello, es importante recordar lo importante y enriquecedor que es el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje en los niños, ya que esto viene a ser el atractivo y motivación para ellos.

III. OBJETIVOS GENERAL Y ESPECIFICOS:

OBJETIVO GENERAL:

- Desarrollar y potencializar en los niños y niñas la inteligencia emocional.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Resolver o darle solución a los diferentes problemas que puedan tener en su vida cotidiana.
- Relacionarse e integrarse con sus pares y adultos utilizando una comunicación afectiva.
- Manifestar seguridad en sí mismos para el desarrollo y logro de las diferentes actividades que realicen.

IV. ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

- El presente trabajo de investigación consta de 12 sesiones de aprendizaje para desarrollar la inteligencia emocional en los niños.
- El programa “creciendo jugando” será realizado en 12 días, uno por semana con una duración de 60 minutos.
- Cada sesión será realizada de manera dinámica y activa, siendo los niños los principales protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Las sesiones serán desarrolladas a través de juegos con materiales atractivos y motivadores para los niños.
- La docente acompañará en todo momento el desarrollo de la actividad con el fin de guiar y dar soporte a los niños en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CRONOGRAMA DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA

“CRECIENDO JUGANDO”


N°	DIMENSIONES	SESIONES
1	Capacidad para resolver problemas	Me divierto buscando soluciones
2	Capacidad para resolver problemas	Hoy decido ser...
3	Capacidad para resolver problemas	El monstruo de la ira
4	Capacidad para resolver problemas	Ayudando me siento feliz
5	Capacidades sociales	Me divierto jugando en equipo
6	Capacidades sociales	Aprendo a escuchar
7	Capacidades sociales	Elogiando a mi compañero
8	Capacidades sociales	Adivina, adivina ¿Quién será?
9	Automotivación y las capacidades de realización	¡Yo sí puedo!
10	Automotivación y las capacidades de realización	Me divierto jugando ludo
11	Automotivación y las capacidades de realización	Buscando mi pareja
12	Automotivación y las capacidades de realización	Me divierto creando

Título de la sesión 1: Me divierto buscando soluciones.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos, considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Orientación al bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Capacidad para resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none"> • Imita comportamientos ideales de un adulto. • Gusta proponer alternativas de solución. • Aplica la resolución de problemas en su vida cotidiana.


SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas propongan alternativas de solución, imitando ejemplos de los adultos para aplicarlo en su vida cotidiana.</p>	10 min	
DESARROLLO 	<p>Problematización: La maestra preguntará ¿Qué será un problema? ¿Todos tendremos problemas en nuestro día a día? Después mostrará un video animado a los niños llamado “EL PUENTE”. Se realizará algunas preguntas como: ¿Qué pasó en el video? ¿Qué problemas vimos? ¿Cómo lo solucionaron los animales pequeños? ¿Qué hicieron los animales grandes?</p> <p>Búsqueda de la Información: La maestra invita a los niños y niñas a jugar el juego llamado “EL CUBO PROBLEMÁTICO”. La maestra mostrará un cubo, cada lado del cubo mostrará a través de una imagen un problema cotidiano que se ha visto en el aula, como por ejemplo: El derramar jugo en la mesa a la hora de la lonchera, el quitar los juguetes a un compañero, pelear por ser el primero al momento de hacer una fila, etc. Para dar inicio al juego, los niños formarán un círculo, con ayuda de una música los niños se pasarán el cubo y al detenerse la música el niño que se quede con el cubo elegirá una imagen para describir qué sucede y qué solución podría darle. La maestra realizará preguntas como ¿Alguna vez te ha pasado? ¿Cómo podríamos resolverlo?</p> <p>Acuerdo o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a hacer una reflexión sobre el tema y con ayuda de los niños y niñas elaborará un listado de compromisos sobre qué actitud tomar frente a un problema, se colocará un título a estas anotaciones: “Estrategias para manejar nuestros problemas”. Se indicará que es importante tener presente nuestros compromisos cuando suceda un problema, para poder manejarlo con calma y de esa manera mejorar nuestra convivencia.</p>	40 min	Video Cubos de imágenes Radio Papelote Plumón
CIERRE	Se realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Todos los días habrá problemas? ¿Cómo te sentiste? Y felicitamos a los niños por sus compromisos y aprendizajes logrados.	10 min	
BIBLIOGRAFÍA	MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación. https://www.youtube.com/watch?v=LAOICIt3MM .		

Título de la sesión 2: Hoy decido ser...

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego.	Se relaciona con otros niños, juega y se integra en actividades, proponiendo ideas de juego.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Orientación al bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Capacidad para resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none"> • Pide amablemente lo que necesita al compañero. • Soluciona sus molestias de manera verbal.


SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas pidan amablemente lo que necesitan y soluciona sus molestias de manera verbal.</p>	10 min	
<p>DESARROLLO</p> 	<p>Problematicación: La maestra preguntará a los niños ¿De qué trabaja mamá o papá ¿Qué les gustaría ser cuando sean grandes? Luego, presentará al títere llamado Marti, quien les contará a los niños lo que le gustaría ser de grande.</p> <p>Búsqueda de la Información: Después de escuchar al títere Marti, la maestra invitará a los niños a jugar representando la profesión que les gustaría ser de grande, la cual eligieron al comienzo. Los niños utilizarán los sectores del aula, la maestra les mencionará que tendrán un tiempo para ello. Al finalizar el juego, los niños deberán dejar todos los materiales ordenados.</p> <p>Acuerdo o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a sentarse en asamblea y a hacer una reflexión sobre el juego realizado, preguntará si tuvieron alguna dificultad con sus compañeros durante el juego. Se elaborará un listado de compromisos sobre cómo debemos pedir cuando necesitamos algo y como debemos actuar si tenemos alguna molestia, se colocará un título a estas anotaciones: “Estrategias para compartir”. Se indicará que es importante tener presente nuestros compromisos cuando suceda un problema, para poder manejarlo con calma y de esa manera mejorar nuestra convivencia.</p>	40 min	<p>Títere</p> <p>Papelote Plumón</p>
CIERRE	Se realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste? Y felicitamos a los niños por sus compromisos y aprendizajes logrados.	10 min	
BIBLIOGRAFÍA	MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación.		

Título de la sesión 3: El monstruo de la ira.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Expresa sus emociones y utiliza palabras para identificar las causas que las originan.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Orientación al bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Capacidad para resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa su error frente a su compañero. • Controla sus impulsos ante un enojo.


SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo oportuno de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas expresen su error frente a su compañero y controle sus impulsos ante un enojo.</p>	10 min	
<p>DESARROLLO</p> 	<p>Problematización: La maestra preguntará a los niños ¿Qué será ira? ¿En qué momentos podemos sentirlo? Se escucha las ideas de los niños, luego les mostrará un video animado llamado “EL PULPO ENOJADO” al finalizar preguntará ¿Cómo se sentía el pulpo? ¿Qué hizo para sentirse mejor?</p> <p>Búsqueda de la Información: La maestra invita a los niños a jugar el juego “ENCERRANDO AL MOSTRUO DE LA IRA” para ello utilizará un peluche (que será el monstruo de la ira) y con ayuda de una pista musical tendrán que pasarse el peluche, al detenerse la música el niño que se quede con el peluche mencionará cuando fue la última vez que sintió ira o enojo y que hizo. Al concluir los alumnos de contar sus experiencias encerraremos el peluche en una caja para no dejarlo salir, luego nos relajaremos mediante la técnica de la respiración como lo hizo el pulpo en el cuento.</p> <p>Acuerdo o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a hacer una reflexión sobre el juego realizado, manifestando que la ira es una emoción natural que puede ser controlado. Con ayuda de los niños se elaborará los pasos de la técnica de la respiración y mencionaremos el compromiso de ponerlo en práctica cuando la ira aparezca.</p>	40 min	<p>Video</p> <p>Peluche Caja</p> <p>Papelote Plumón</p>
CIERRE	Luego realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste? Y felicitamos a los niños por su participación y compromiso acordado.	10 min	
BIBLIOGRAFÍA	MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación. https://www.youtube.com/watch?v=SikVHG5z830&feature=share .		

Título de la sesión 4: Ayudando me siento feliz.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Se relaciona y juega con otros niños integrándose en actividades grupales.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Orientación al bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Capacidad para resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrece su apoyo a un compañero que lo necesita.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas presten apoyo a los compañeros que lo necesitan.</p>	10 min	
<p>DESARROLLO</p> 	<p>Problematización: Los niños tendrán la visita de Marti (títere) quien es esta oportunidad les comentará a los niños que en casa le gusta mucho ayudar a su mamá, luego el preguntará ¿Chicos ustedes ayudan en casa? ¿Cómo? ¿En el colegio ayudan a sus compañeros?</p> <p>Búsqueda de la información: La maestra invita a los niños a salir al patio para jugar, utilizarán pelotas de colores, aros y cajas, el juego consiste en encestar las pelotitas en las cajas, hacer pasar las pelotas a través de los aros pateando. Se explicará que trabajarán en grupos de cuatro, y deberán turnarse para recoger las pelotas. La maestra observará e intervendrá en caso sea necesario. Al finalizar se guarda todo en su lugar como en el inicio.</p> <p>Acuerdo o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a sentarse en asamblea y a hacer una reflexión sobre el juego realizado y con ayuda de los niños y niñas elaborará un listado de compromisos para superar las dificultades que tuvieron y sobre todo que hacer cuando un compañero presenta algún problema.</p>	40 min	<p>Títere</p> <p>Pelotas Aros Cajas</p> <p>Papelote Plumón</p>
CIERRE	<p>Luego realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste? Recordaremos la importancia de ayudar y poner en práctica los compromisos. Felicitamos a los niños por sus compromisos y participación en el desarrollo de la actividad.</p>	10 min	
BIBLIOGRAFÍA	<p>MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación.</p>		

Título de la sesión 5: Aprendiendo a escuchar.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos, considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Orientación al bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Capacidades sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Gusta de conversar. • Mantiene coherencia al hablar. • Escucha la opinión de sus compañeros.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas disfruten conversar, mantengan coherencia al hablar y aprendan a escuchar la opinión de sus compañeros.</p>	10 min	
DESARROLLO	<p>Problematicación: La maestra preguntará ¿Nos gusta que nos escuchan al hablar? ¿Cómo nos sentimos al ser escuchados? Después mostrará un video animado llamado “EL NIÑO QUE NUNCA ESCUCHA A LOS DEMÁS”, luego la maestra realizará algunas preguntas: ¿Cómo se comportaba el niño? ¿Cómo se sentían los demás?</p> <p>Búsqueda de la Información La maestra invita a los niños y niñas jugar el juego llamado “El SOMBRERO HABLADOR”. La maestra tendrá un sobre con tarjetas de diferentes imágenes y un sombrero, la cual se lo entregará y pondrá al niño que esté bien sentado y atento. El niño escogerá una tarjeta para decir algo sobre la imagen ya sea describir la imagen o decir si le gusta la acción observada. Luego el niño escogerá un compañero y le hará la entrega del sombrero para elegir una nueva tarjeta y poder hablar sobre la imagen que le tocó. Todos los niños tendrán la oportunidad de participar.</p> <p>Acuerdo o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a hacer una reflexión sobre el tema y con ayuda de los niños y niñas elaborará un listado de compromisos sobre cómo debemos comportarnos cuando un compañero o las personas adultas están hablando, se colocará un título a estas anotaciones: “Estrategias para saber escuchar”. Mencionaremos que todos merecemos respeto y ser escuchados cuando hablamos y recordar nuestros compromisos para mejorar nuestra convivencia.</p>	40 min	<p>Video</p> <p>Tarjetas Flash card sombrero</p> <p>Papelote Plumón</p>
CIERRE	Se realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Cómo te sentiste? Y felicitamos a los niños por sus compromisos y aprendizajes logrados.	10 min	
Bibliografía	MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación. https://www.youtube.com/watch?v=fS4Va4a6Og .		




Título de la sesión 6: Elogiando a mi compañero.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos, considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Orientación al bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Capacidades sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestar afecto al compañero. • Mantener buena relación con los compañeros. • Hacer amigos con facilidad.


SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo oportuno de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas muestren afecto a sus compañeros, mantengan buena relación para hacer amigos con facilidad.</p>	10 min	
<p>DESARROLLO</p> 	<p>Problematicación: La maestra preguntará ¿Cómo debemos tratar a nuestros compañeros? después mostrará un video animado llamado “LA NIÑA QUE NO SE SENTIA MAL DESPUÉS DE PORTARSE MAL”, luego la maestra realizará algunas preguntas: ¿Cómo se comportaba la niña? ¿Se llevaba bien con sus compañeros? ¿Cómo se sentían los demás niños?</p> <p>Búsqueda de la Información: La maestra invita a los niños y niñas a jugar el juego llamado “LA SILLA CALIENTE” en la cual un niño se sentará en el centro y los demás alrededor suyo, con ayuda de una música los niños girarán alrededor y al momento que la música se detenga la maestra elegirá un compañero quien se pondrá frente al compañero que está sentado en la silla y le dirá algo positivo acerca de su persona por ejemplo: me gusta cuando compartes tus cosas conmigo y le colocará un collar de buen amigo. Luego este mismo niño tomará el lugar del otro para recibir un elogio de otro compañero. Todos los niños participarán en la actividad. (A veces nos sonrojamos cuando recibimos un elogio por eso el nombre de la silla caliente).</p> <p>Acuerdos o Toma de Decisión: La maestra invita a los niños y niñas a hacer una reflexión sobre el tema y con ayuda de ellos elabora un listado de compromisos para llevarse bien con sus compañeros, se colocará un título a estas anotaciones: “Estrategias para llevarse bien con nuestros amigos”. Se indicará que es importante tratar bien a los demás para poder mejorar nuestra convivencia.</p>	40 min	<p>Video</p> <p>Radio</p> <p>Collares de micro poroso</p> <p>Papelote Plumón</p>
CIERRE	Se realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué debemos hacer para hacer sentir bien a los amigos? ¿Cómo te sentiste? Y felicitamos a los niños por sus compromisos y aprendizajes logrados.	10 min	
Bibliografía	MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación. https://www.youtube.com/watch?v=SKRecNeYRxI .		

Título de la sesión 7: Me divierto jugando en equipo.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos y normas basadas en el respeto y el bienestar de todos considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.	Participa en la construcción colectiva de acuerdos, considerando las situaciones que afectan o incomodan a todo el grupo.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Orientación al bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Capacidades sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajar en equipo con armonía. • Compartir las cosas sin dificultad. • Integrarse con facilidad al grupo.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo oportuno de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas trabajen en equipo, compartan las cosas sin problemas y se integren con facilidad a un grupo.</p>	10 min	video
DESARROLLO 	<p>Problematización: La maestra preguntará ¿Será bueno trabajar en equipo? Después mostrará un video animado llamado “TRABAJO EN EQUIPO”, al finalizar el video realizará algunas preguntas: ¿Qué pudimos observar en el video? ¿Qué hacían los animales para protegerse de los demás? Escuchamos atentamente sus respuestas y agradecemos su intervención.</p> <p>Búsqueda de la Información: La maestra invita a los niños y niñas jugar el juego llamado “EL GLOBO IRROMPIBLE”. La maestra formará dos grupos, un grupo llevará un globo atado en el tobillo y el otro grupo al son de la música y con un tiempo determinado tratará de romper los globos, se contará cuantos globos quedaron y se anotará en un cuadro de doble entrada. Después se cambiará los papeles, esta vez el otro grupo llevará los globos atados al tobillo y serán quienes trabajando en equipo evitarán que sus globos sean reventados. Ganará el equipo que terminó con más globos sin reventar.</p> <p>Acuerdos o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a hacer una reflexión sobre el tema y con ayuda de los niños y niñas elaborará un listado de compromisos para trabajar en equipo, se colocará un título a estas anotaciones: “Estrategias para trabajar en equipo”. Se indicará que es importante tener presente que al trabajar en equipo podemos tener mejores resultados y sobre todo aprendemos a conocer mejor a nuestros amigos y de ese modo tener una mejor convivencia.</p>	40 min	Radio Globos Papelote Plumón
CIERRE	Se realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Es bueno trabajar en equipo? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste? Y felicitamos a los niños por sus compromisos y aprendizajes logrados.	10 min	
Bibliografía	MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación. https://www.youtube.com/watch?v=EnQhERZwF5k .		

Título de la sesión 8: Adivina, adivina ¿Quién soy?

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Se relaciona y juega con otros niños integrándose en actividades grupales.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Orientación al bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Capacidades sociales.	<ul style="list-style-type: none"> • Gusta trabajar en equipo. • Se integra con facilidad al grupo.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas trabajen y se integren en grupos.</p>	10 min	
DESARROLLO	<p>Problematización: La maestra preguntará ¿? Después mostrará un video animado llamado “TRABAJO EN EQUIPO: EL VALOR DE TRABAJAR EN EQUIPO”, al finalizar el video realizará preguntas: ¿Qué pasó en el camino de las hormigas? ¿Qué hicieron para poder seguir en su camino? Escuchamos atentamente sus respuestas y agradecemos su intervención.</p> <p>Búsqueda de la Información: La maestra invita a los niños y niñas jugar el juego llamado “DÓNDE ESTÁ MI PAREJA”. La maestra entregará a cada alumno una tarjeta con la imagen de un animal, indicando que el animal que tenga una “X” al costado será macho y el animal que tenga un corazón será hembra, por ejemplo la imagen de un león y una leona. Luego indicará que por tres minutos deberán actuar como lo hace el animal que les tocó, con gestos pero sin hacer sonidos y deberán buscar a su pareja. Al encontrarla se cogerán de la mano y se quedarán en silencio alrededor del grupo; no pueden decir a su pareja qué animal es. Al finalizar todos, mencionan a su pareja que animal estaban representando para ver si acertaron, luego ambos actuarán juntos como pareja haciendo un pequeño recorrido (cada pareja de animal lo hará).</p> <p>Acuerdos o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a hacer una reflexión sobre el tema y con ayuda de los niños y niñas elaborarán un listado de compromisos para trabajar en equipo, se colocará un título a estas anotaciones: “Estrategias para trabajar en equipo”. Se menciona que es importante tener presente que al trabajar en equipo podemos tener mejores resultados y sobre todo aprendemos a conocer mejor a nuestros amigos y de ese modo tener una mejor convivencia.</p>	40 min	<p>Video</p> <p>Tarjetas de animales</p> <p>Papelote Plumón</p>
CIERRE	<p>Luego realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Fue fácil o difícil encontrar a tu pareja? ¿Cómo te sentiste? Y felicitamos a los niños por sus compromisos y aprendizajes logrados.</p>	10 min	
BIBLIOGRAFÍA	<p>MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación. https://www.youtube.com/watch?v=a5kPUW5MVaA.</p>		




Título de la sesión 9: Me divierto jugando ludo.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Construye su identidad.	Autorregula sus emociones.	Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.	Expresa sus emociones y reconoce las de los demás y muestra simpatía, desacuerdo o preocupación.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> Orientación al bien común. 	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Automotivación y las capacidades de realización.	<ul style="list-style-type: none"> Aceptar perder sin frustración.


SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo oportuno de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas aprendan a perder sin mostrar frustración.</p>	10 min	
<p>DESARROLLO</p> 	<p>Problematicación: La maestra leerá un cuento llamado “EL NIÑO QUE NO SABIA PERDER”, luego realizará algunas preguntas: ¿Cómo se comportaba Tito? ¿Qué comportamiento tenía Tito cuando perdía? ¿Será bueno comportarse de ese modo? Escuchamos atentamente sus respuestas y agradecemos su intervención.</p> <p>Búsqueda de la Información: La maestra invita a los niños y niñas a jugar el juego llamado “LUDO” como se sabe este juego se lleva a cabo por grupos, se formarán grupos de cuatro para dar inicio al juego. En este caso la maestra elaborará un ludo gigante hecho de papelotes y las fichas serán los niños para hacerlo más divertido. Se observará el comportamiento de los niños y reacciones al perder, la maestra intervendrá en caso sea necesario.</p> <p>Acuerdos o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a hacer una reflexión sobre el juego realizado y con ayuda de los niños y niñas elaborará un listado de compromisos sobre las actitudes que son buenos a la hora de jugar, ya sea al ganar o perder, se colocará un título a estas anotaciones: “Estrategias para aceptar perder en el juego”. Se indicará que es importante participar aunque no se gane y aceptar perder sin hacer sentir mal a los compañeros para poder mejorar nuestra convivencia.</p>	40 min	<p>Cuento</p> <p>Ludo de papelotes Dados</p> <p>Papelote Plumón</p>
CIERRE	Se realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo debemos comportarnos si perdemos en un juego? ¿Cómo te sentiste? Felicitamos a los niños por sus compromisos y aprendizajes logrados.	10 min	
BIBLIOGRAFÍA	<p>MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación. https://educayaprende.com/cuento-infantil-nino-no-sabia-perder/</p>		

Título de la sesión 10: ¡Yo sí puedo!

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Construye su identidad.	Se valora a sí mismo.	Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.	Toma la iniciativa para realizar acciones de manera autónoma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades según sus intereses.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de la excelencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Automotivación y las capacidades de realización.	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra alegría cuando le sale bien las cosas. • Manifestar seguridad en sí mismos. • Pone esfuerzo por lograr sus objetivos.


SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas manifiesten seguridad en sí mismos, demostrando alegría y esfuerzo al realizar sus trabajos.</p>	10 min	
DESARROLLO 	<p>Problematización: La maestra mostrará un video animado llamado “EL PUNTO”. Luego realizará algunas preguntas como ¿Cómo se sentía Vashti? ¿Cuál fue el final de la historia? Escuchamos atentamente sus respuestas y agradecemos su intervención.</p> <p>Búsqueda de la Información: La maestra invitará a los niños a jugar a ser escultores (se explicará que hace un escultor). Entregará a cada alumno un envase de plastilina y la tablita donde podrán trabajar, luego les indicará que jugando a ser escultores todos crearán algo divertido con sus plastilinas. Después, cada niño mostrará al resto de sus compañeros sus creaciones.</p> <p>Acuerdos o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a hacer una reflexión sobre el juego realizado y con ayuda de los niños y niñas se elaborará un listado de compromisos sobre las actitudes de confianza y seguridad en sí mismos para realizar las actividades y tareas, se colocará un título a estas anotaciones: “Estrategias para lograr nuestros objetivos”. Se indicará que es importante tener presente nuestros compromisos al momento de realizar una tarea asignada por la maestra y de ese modo lograr nuestros objetivos.</p>	40 min	Video Plastilina Tabla de madera Papelote Plumón
CIERRE	Se realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Debemos tener confianza en nosotros mismos? ¿Cómo te sentiste? Felicitaremos a los niños por sus compromisos y aprendizajes logrados.	10 min	
BIBLIOGRAFÍA	MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación. https://www.youtube.com/watch?v=_K7YJV8fexw .		

Título de la sesión 11: Buscando mi pareja.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Toma iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.	Toma iniciativa para realizar acciones, se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de la excelencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Automotivación y las capacidades de realización.	<ul style="list-style-type: none"> • Pone iniciativa para realizar la actividad. • Se siente motivado por aprender.


SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
INICIO	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas demuestren iniciativa y se sientan motivados por participar y aprender.</p>	10 min	
<p>DESARROLLO</p> 	<p>Problematización: La maestra pregunta a los alumnos ¿Con quién de sus compañeros juegan siempre? ¿Por qué lo elegimos siempre? ¿Qué sabemos de ese amigo? Escuchamos atentamente sus respuestas y agradecemos su participación.</p> <p>Búsqueda de la información: La maestra invita a los niños a jugar el juego “QUIÉN SERÁ” les mencionará que cada niño debe pensar en un compañero en especial sin decir su nombre, después se invitará a salir al frente y mencionar cómo es ese compañero, puede ser físicamente o que cosas le gusta hacer, cuando se adivine quien es, él deberá seguir con el juego (no se debe repetir el mismo compañero). Al finalizar aplaudiremos la participación de los alumnos.</p> <p>Acuerdos o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a hacer una reflexión sobre el juego realizado, de la participación que hicieron y con ayuda de los niños y niñas elaborará un listado de compromisos cuando se realice actividades en el aula , se colocará un título a estas anotaciones: “Estrategias para participar”. Se indicará que es importante tener presente nuestros compromisos al momento de realizar una tarea asignada por la maestra y de ese modo lograr nuestros objetivos.</p>	40 min	Papelote Plumón
CIERRE	Luego realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste? Y felicitamos a los niños y niñas por su participación y compromisos cordados.	10 min	
BIBLIOGRAFÍA	MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación.		

Título de la sesión 12: Me divierto creando.

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	DESEMPEÑO PRECISADO
Personal Social	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.	Interactúa con todas las personas.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo.	Se relaciona y juega con otros niños integrándose en las actividades del aula.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de la excelencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa y dialoga con sus compañeros durante la actividad.

VARIABLE	DIMENSIÓN	ÍTEMS
Inteligencia emocional	Automotivación y las capacidades de realización.	<ul style="list-style-type: none"> • Culmina siempre las tareas. • Intenta hasta que le salga bien las cosas.

SECUENCIA DIDÁCTICA	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	TIEMPO	RECURSOS
<p>INICIO</p>	<p>Asamblea: La maestra invita a los niños y niñas a sentarse en media luna, se acordará las normas de convivencia para el desarrollo de la actividad.</p> <p>Propósito: Que los niños y niñas busquen hacer bien sus trabajos para culminarlos y tener buenos resultados.</p>	10 min	
<p>DESARROLLO</p> 	<p>Problematización: La maestra motivará preguntando ¿Cómo es nuestro colegio? ¿Cuántos pisos tiene? ¿Quién lo habrá construido? Escuchamos atentamente sus respuestas y agradecemos su participación.</p> <p>Búsqueda de la Información: La maestra menciona a los niños que el día de hoy jugarán a ser “CREADORES”, y armarán casas, edificios, puentes, cualquier objeto que sea de su agrado utilizando los bloques para armar, se les dará un tiempo determinado para realizarlo, se entregará bloques por mesa para que todos puedan compartir. La maestra observará el desarrollo de la actividad e intervendrá cuando sea necesario, y alentará a los niños y niñas en sus creaciones.</p> <p>Acuerdos o Toma de Decisiones: La maestra invita a los niños a hacer una reflexión sobre el juego realizado, preguntará si tuvieron dificultades para realizar la actividad, luego con ayuda de los niños y niñas elaborará un listado de compromisos sobre el comportamiento que debemos tener cuando algo no nos sale bien y recordamos que todos somos capaces de lograr lo que queremos cuando le ponemos mucho esfuerzo.</p>	40 min	<p>Bloques para armar</p> <p>Papelote Plumón</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Se realizará preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué debemos hacer cuando algo no sale bien? Y felicitamos a los niños y niñas por sus compromisos y aprendizajes logrados.</p>	10 min	
<p>BIBLIOGRAFIA</p>	<p>MINEDU. (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima: Ministerio de educación.</p>		

EVIDENCIAS (FOTOS)









FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

"Efecto del programa "creciendo jugando" en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, S.J.L.-2018"

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL

AUTOR:

Lina Kaly Fernandez Mosquera

ASESOR:

Dr. Sebastián Sánchez Díaz

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y evaluación del aprendizaje

Todas las fuentes X

Coincidencia 1 de 73

- Entregado a Universida... 15 %
Trabajos del estudiante: 83 trabajos
- repositorio.ucv.edu.pe 13 %
Fuente de Internet: 59 URL
- es.slideshare.net 7 %
Fuente de Internet: 5 URL
- www.slideshare.net 7 %
Fuente de Internet: 6 URL
- www.scribd.com 6 %
Fuente de Internet: 5 URL
- pt.scribd.com 6 %
Fuente de Internet: 4 URL
- repositorio.une.edu.pe 5 %
Fuente de Internet: 2 URL
- repositorio.unsa.edu.pe 5 %
Fuente de Internet: 12 URL
- revistas.unitru.edu.pe 4 %
Fuente de Internet: 2 URL
- dspace.unitru.edu.pe 4 %
Fuente de Internet: 3 URL

Excluir fuentes

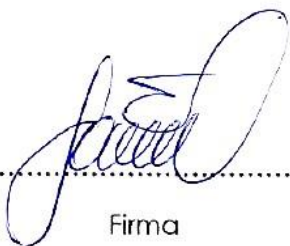
	ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS	Código : F06-PP-PR-02.02 Versión : 09 Fecha : 23-03-2018 Página : 1 de 1
--	--	---

Yo, Sebastián Sánchez Díaz docente de la Facultad de Educación e Idiomas y carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo campus Lima Este, revisor (a) de la tesis titulada:

“Efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, San Juan de Lurigancho - 2018”, de la estudiante: Lina Kaly Fernández Mosquera, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito(a) analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

San Juan de Lurigancho, 18 de julio de 2018


.....
Firma

Dr. Sebastián Sánchez Díaz

DNI: 09834807

	 Elaboró Dirección de Investigación	Revisó	 Responsable del SGC	  VICEDIRECTORADO DE Investigación
---	---	--------	--	--

Yo, Lina Kaly Fernandez Mosquera, identificado con DNI N° 44794302, egresado(a) de la Carrera Profesional de Educación Inicial de la Universidad César Vallejo, Autorizo (X), No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado "Efecto del programa "creciendo jugando" en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, San Juan de Lurigancho - 2018"; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33



.....
Lina Kaly Fernandez Mosquera

DNI: 44794302

Fecha: 10 de setiembre del 2018



Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	 Responsable del SGC		 Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	--	--	--



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE
La Escuela Profesional de Educación Inicial: Mgtr. Katelinen Mirian Rivera Paipay

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

Lina Kaly Fernandez Mosquera

INFORME TÍTULADO:

Efecto del programa “creciendo jugando” en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años, San Juan de Lurigancho - 2018.

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

SUSTENTADO EN FECHA: 16/07/2018

NOTA O MENCIÓN: 16 (dieciséis)

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN