

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICO PÚBLICO CHIMBOTE**



**JUEGOS COLECTIVOS PARA MEJORAR LA
INTELIGENCIA EMOCIONAL, EN NIÑOS(AS) DE 4 Y 5
AÑOS - II.EE. 1688, 1549, 1537, CHIMBOTE 2018.**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL
TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR EN LA
CARRERA DE EDUCACION INICIAL IX**

AUTORAS:

**Yennifer Abarca Alvarez
Diana Carlos Gil
Alessandra Núñez Chávez**

ASESOR:

Mg. Marlene Valverde Suxe

Nuevo Chimbote - Perú

2018

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción y delimitación del problema

Un problema actual y creciente en el contexto educativo que se ve reflejado en la socialización con las carencias en la estimulación de la inteligencia emocional en los niños y niñas. Observando falta de normas disciplinarias, asociación a grupos antisociales, baja tolerancia, exaltación en el manejo de conflictos, malas relaciones interpersonales, desmotivación, baja autoestima, entre otros.

La inteligencia emocional ha sido uno de los problemas siempre presentes en casi todas las sociedades, en opinión de Goleman (2001), “las personas emocionalmente desarrolladas, es decir, las personas que gobiernan adecuadamente sus sentimientos y así mismo saben relacionarse efectivamente con los sentimientos de los demás, disfrutan de una situación ventajosa en todos los dominios de la vida” (p.23). Para lograr esto es necesario formar adecuadamente a las personas desde temprana edad.

Acevedo (2014), afirma que “es importante promover espacios donde los estudiantes generen sensaciones de calma y en donde desarrollen una conexión emocional fuerte ya sea con el material o con los maestros” además, asegura que el “peor amigo del aprendizaje es el estrés. (p.147). Por obvias razones un niño o una niña con estrés, no podrá estar en condiciones óptimas para aprender, socializarse para curiosarse y explorar apasionadamente, ya que, ante todo los humanos son seres emocionales, la emoción es uno de los rasgos que los caracteriza, aún más en los niños de edades tempranas, donde la expresión de las mismas son sinceras y sin censura, pero si no se expresan podría afectar el proceso de aprendizaje y formación emocional- cognitivo del niño.

Sumándose a esto, Del Barrio (2005), manifiesta que “cuando las emociones no se expresan, no se dominan o no se adecua a la situación del entorno aparecen las disfunciones, el desajuste emocional que se presenta cuando hay falta de oportunidad o adecuación de las reacciones propias o cuando hay malas interpretaciones de las emociones ajenas” (p.169). Si se aprende a reconocer y manejar las emociones propias y ajenas desde el nivel inicial, el niño puede hacerse más consciente de sí mismo y de su propio aprendizaje, valorando las relaciones interpersonales con las personas del entorno. Las emociones son el motor, la esencia del ser humano, que bloquea o suda el paso para actuar de manera positiva o negativa ante diferentes situaciones de la vida.

Teniendo como premisa esta problemática, la educación inicial debe desarrollar las capacidades básicas que permitan a los estudiantes del nivel inicial desarrollar habilidades para adaptarse al contexto social en el que se encuentra inmerso y de esa manera asegurar la continuación en el proceso de educación.

Asimismo, los niños y niñas como parte integrante de la sociedad deben compartir con los demás valores, normas, modelos y símbolos establecidos. Los niños adoptan los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad. Sin embargo, no todos presentan la misma adhesión a esas normas y valores. Es por ello que todas las redes de compañeros(as) son esenciales para la adquisición de habilidades sociales ya que sirven de apoyo emocional de las ideas, innovaciones y conductas.

Es así que las emociones están presentes en la vida desde que se nace, juegan un papel relevante en la construcción de la personalidad e interacción social. Vivir las emociones en cualquier espacio y tiempo, con la familia, con los amigos, con el entorno, con iguales, con la escuela y con educadores; permiten una interacción con el mundo teniendo en cuenta las emociones.

En nuestro país, aún persiste la idea errónea de considerar a algunas personas “más inteligentes que otras” enfocándose en el aspecto cognoscitivo; todo esto expresado en un concursos de matemáticas, ciencias, letras, entre otros. Lo único que buscan es medir “El Coeficiente Intelectual”.

La inteligencia académica no ofrece la mejor preparación para superar dificultades o de oportunidades con que nos encontramos en la vida. Un elevado coeficiente intelectual (CI) no constituye la menor garantía de prosperidad, prestigio y felicidad. Y la cultura en general, sigue insistiendo en el desarrollo de las habilidades académica, en detrimento de la inteligencia emocional, que es el conjunto de rasgos que algunos denominan carácter y que resulta decisivo en la vida.

No obstante el nivel de Educación Inicial se observó que las profesoras brindan mucha importancia al aspecto cognoscitivo ya que utilizan estrategias para desarrollar las área de matemática y comunicación, que no está mal pero, no debería ser lo único, pues dejan de lado las otras destrezas y habilidades como: tomar conciencia de las emociones, comprender los sentimientos de los demás, mejorar la tolerancia ante las frustraciones,

acentuar la capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática y asertiva y social que brinde más posibilidades de desarrollo personal

Siendo así que la inteligencia emocional es la que nos permite entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos, la de recibir y establecer distinciones en los estado de ánimo, las intenciones, las motivaciones y los sentimientos de otra persona. Además, influye la sensibilidad a las expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder y es necesario desarrollarlos desde los primeros años de vida, cuando él comienza a recibir los primeros estímulos provenientes del medio. En ese contexto juega un papel protagónico las docentes de Educación Inicial , en coordinación con los padres de familia, que son los más indicados para sus hijos progresen en la maduración de sus habilidades y capacidades sociales.

El problema se observa también en las aulas de 5 años de la Institución Educativa N°1688,1549 y 1537, en los cuales se observó que muchos niño(as) no logran desarrollar plenamente su inteligencia emocional, debido a los problemas que tienen en el hogar, muchos de ellos están a cargo de cuidadores (tíos, abuelos, primos, etc) y a esto se suma la poca voluntad de los padres para acompañar a sus hijos en el proceso de socialización , agregando a esto la falta de estrategias para desarrollar la inteligencia en los niños(as) ,por parte de las docentes

1.2. Formulación del problema.

Problema General:

¿En qué medida, la aplicación de juegos colectivos mejora la Inteligencia Emocional, en niños(as) de 4 y 5 años - II.EE. 1688, 1549, 1537, Chimbote 2018?

Problemas específicos:

¿En qué medida los juegos colectivos mejoran la inteligencia intrapersonal en niños(as) de 4 y 5 años - II.EE. 1688, 1549, 1537, Chimbote 2018?

¿En qué medida los juegos colectivos mejoran la inteligencia interpersonal en niños(as) de 4 y 5 años - II.EE. 1688, 1549, 1537, Chimbote 2018?

1.3. Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

Experimentar la efectividad de los juegos colectivos para mejorar la inteligencia emocional, en niños de 4 y 5 años de las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 1549, 1537 Nuevo Chimbote, 2018.

Objetivos Específicos:

- Identificar el nivel de eficacia de los juegos colectivos en la mejora de la inteligencia intrapersonal en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 1549, 1537 Nuevo Chimbote, 2018
- Identificar el nivel de mejora de la inteligencia interpersonal por la aplicación de los juegos colectivos en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 1549, 1537 Nuevo Chimbote, 2018?

1.4.-Antecedentes del estudio:

La investigación que se realizó tuvo como antecedentes los siguientes estudios:

Manrique (2012), en su trabajo de tesis “ Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de 5° y 6° grado de primaria de la institución educativa de Ventanilla-Callao”, como requisito para optar el grado académico de Maestro en Educación, tuvo como objetivo describir y establecer la relación entre la inteligencia emocional y el rendimiento académico en las áreas de matemática y comunicación, en estudiantes del 5° grado del nivel primaria de una institución educativa de Ventanilla Callao. Se utilizó una muestra de 145 estudiantes de 5° y 6° grado. Se aplicó el Inventario de Inteligencia Emocional de Baron ICE NA, adaptado y aplicado en el Perú por Ugarriza y Pajares. Se encontró una correlación positiva débil entre la inteligencia emocional total y el rendimiento académico en las áreas de matemática y comunicación, así como en la dimensión de interpersonal y no se encontró relación significativa en las otras dimensiones. Por lo que se concluyó que los estudiantes con altas habilidades emocionales, no siempre tendrán un mejor rendimiento académico.

Díaz (2015), en su trabajo de tesis “Programa basado en juegos didácticos para mejorar el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado de educación primaria, como requisito para optar en grado académico de Magister en docencia, tuvo como objetivo general demostrar que la aplicación de juegos didácticos mejora la inteligencia emocional de los estudiantes del tercer grado, se realizó en la I.E. N° 89007, la población estuvo conformada por 90 alumnos del tercer grado “A”, “B”, “C”, “D” de Educación Primaria, 50 mujeres y 40 varones, cuya muestra fue representada por las secciones “A y B”, para la obtención de datos se utilizaron como instrumentos un pre test, pos test y el programa basado en juegos didácticos, en la aplicación del pre test al grupo experimental se evidenció que el 65 % de los estudiantes alcanzó la escala bajo y un 35 % la escala regular notándose el bajo nivel de inteligencia emocional antes de aplicar la propuesta. Sin embargo después de haber aplicado la propuesta de Juegos didácticos, el 20% de los estudiantes del grupo experimental alcanzó la escala alto y el 70 % alcanzó la

escala bueno demostrándose que al efectuar los juegos didácticos se mejoró el nivel de inteligencia emocional en los estudiantes del tercer grado.

Gómez (2011) en su trabajo de tesis “aplicación de un programa basado en la Biodanza para estimular la inteligencia emocional, este trabajo tuvo como objetivo determinar en qué medida la aplicación de un programa basado en la Biodanza estimula la Inteligencia Emocional, fue realizado en Huacatambo, Nepeña, este trabajo de investigación fue aplicada a los estudiantes matriculados regularmente en todo el nivel de Educación Primaria de la I.E. N°89507, Huacatambo siendo nuestra muestra los estudiantes del V ciclo, quienes a su vez fueron el grupo experimental, este estudio es de tipo cuantitativo por que permitió recoger, procesar y analizar datos de las variables previamente determinadas, en un primer momento para identificar el nivel de inteligencia emocional de los estudiantes del grupo experimental se realizó un cuestionario que tenían indicadores para cada dimensión de la variable dependiente; posteriormente se desarrolló el programa experimental, teniendo en cuenta los principios de la Biodanza y de la Inteligencia Emocional, la aplicación de un programa basado en la Biodanza estimula la inteligencia emocional de los estudiantes del V ciclo de Educación Primaria con niveles de confianza del 95%

Javier (2004) en su trabajo de tesis “aplicación de módulos de aprendizaje para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años”, tuvo como objetivo general demostrar la efectividad de los módulos de aprendizaje para desarrollar la inteligencia emocional, fue aplicado en el C.EI.N° 1534 Huanchaquito-Chimbote, tuvo como muestra fue de 66 niños y niñas, el tipo de investigación fue experimental.

Concluyo que el aprendizaje en niños y niñas se influyen significativamente en el desarrollo de las capacidades de la inteligencia emocional, ya que a través de diversas actividades basadas en estrategias tales como: cuentos canciones juegos y otros permiten a los niños y niñas conocerse y valorarse a sí mismo, controlar sus impulsos, sentirse motivado y tener mejores relaciones; así mismo, mejora la calidad de vida escolar ya que contribuye en el proceso de enseñanza – aprendizaje al propiciar en los niños y niñas un equilibrio emocional que le ha permitido actuar con seguridad y mantener siempre el autocontrol y optimismo por aprender. Es necesario el desarrollo de la inteligencia emocional en los centros de educación inicial a través de los módulos de aprendizaje; puesto que pueden ser integrados en cualquier programación curricular que realice la docente.

1.4. Justificación e importancia del estudio

El presente trabajo de investigación se realiza porque actualmente en las instituciones educativas del nivel inicial, las docentes buscan desarrollar el aspecto cognitivo e intelectual, es decir, la capacidad mental relacionada con la memoria, mediante estrategias de aprendizaje, dejando así en un segundo plano las destrezas, habilidades y capacidades sociales.

Según el fundamento pedagógico, el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc. Esta teoría nos dice que toda actividad que realiza el niño a futuro le será útil dicho de otra forma el niño debe estar constantemente en actividad para lograr su desarrollo integral y en el futuro llegar a ser un adulto que ha desarrollado sus capacidades y lucha por lo que quiere. Por lo tanto, el juego cumple un papel importante en el proceso de enseñanza aprendizaje y en la vida de los niños sobretodo en su vida educativa, pero más en su educación inicial ya que es la etapa donde más aprende y de la que depende para el resto de su vida.

Los métodos Montessori y Decroly y el de proyecto juntamente con otros sistemas didácticos están basados en la actividad de los niños. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende y se adquiere habilidades sociales.

Además, Vygotsky afirma, que el niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

La principal actividad de los niños es el juego pues todo lo que hace el niño lo convierte en juego a través del cual aprende y adquiere lo que necesita para su vida. Por este motivo se considera al juego como un medio para aprender de manera voluntaria y creativa, por lo que el individuo no puede vivir sin actividad ni apartado de la sociedad ya que el aprende observando, imitando, jugando e interactuando con los demás. Dichas interacciones favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

Asimismo Piaget (1992); manifiesta: “El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas ya que el niño adquiere mejor la comprensión del mundo que lo rodea, el irá descubriendo nociones que le favorecerán sus aprendizajes futuro”

Por tanto, el juego tiene un sentido fundamental en la vida de los niños, no solo como de carácter lúdico, sino también en el desarrollo cognitivo, psicomotor y social en los niños, puesto que a través del juego se pueden expresar libremente, adquirir el sentido de grupo, desarrollar valores de cooperación, manejar las relaciones sociales, etc. Asimismo contribuye en las adaptaciones personales y sociales de los niños. Por lo tanto mediante los juegos aprenden a conocerse a sí mismos y a los demás, a respetarse y saber hasta dónde se puede llegar.

Sin embargo, la actividad lúdica es importante en el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción y desarrollo. Tiene un valor educativo esencial como factor de desarrollo. El juego ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. No podemos considerarlo solo como un pasatiempo o diversión; es también un aprendizaje para la vida adulta. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de desarrollar su personalidad y encontrar un lugar en el grupo social.

Es así que Daniel Goleman (1995), difundió el concepto de inteligencia emocional definiéndola como la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos. Considerándola en cinco capacidades: conocer las emociones y sentimientos propios, manejarlos, reconocerlos, crear la propia motivación, reconocer las emociones de los demás y manejar las relaciones.

Actualmente, en las aulas de educación inicial se observan que hay muchos niños que no han desarrollado capacidades y habilidades como son las de relacionarse con los demás, entender e interactuar eficazmente con ellos. La sensibilidad o expresiones faciales, la voz, los gestos y las posturas, disminuyendo así sus oportunidades para enfrentarse a la vida.

La importancia de este estudio es mejorar las habilidades como: comprender los sentimientos e los demás, conciencia de las emociones, manejar los estados internos, tolerancia a las frustraciones, acentuar la capacidad de trabajar en equipo y adoptar una actitud empática, asertiva y social a fin de que los niños y las niñas tengan más probabilidades de sentirse satisfechos y ser eficaces en la vida.

Por ello se cree por conveniente aplicar una propuesta metodológica con la finalidad de que el niño logre mejorar la inteligencia emocional, así como: la de aceptar responsabilidades, mantener bajo control las emociones y los impulsos, incorporarse al conjunto alejándose de lo personalístico, adquirir cualidades físicas y morales, realizar prácticas sociales para la vida, etc. Siendo así el juego un elemento esencial en la formación de los niños, estando presentes en las diferentes etapas del proceso de enseñanza aprendizaje.

El fin de esta investigación es que los niños y niñas tengan la oportunidad de vivenciar diversas estrategias metodológicas mediante el juego y proporcionar las herramientas básicas y necesarias para promover la adaptación social de los mismos, trabajando en dos aspectos importantes: en el desarrollo de la aptitud personal para mejorar su estilo de vida y en el fortalecimiento de la aptitud social para manejar las relaciones interpersonales y asimismo los docentes y futuras docentes de educación inicial, enriquezcan su estrategia metodología favoreciendo a una educación de calidad.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco teórico:

2.1.1. Marco filosófico Institucional

La filosofía educativa del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Chimbote tiene como objetivo principal el “Forjar hombres comprometidos en la tarea de formación histórica de la sociedad, haciéndola más justa y solidaria”, esta, a su vez se inspira en tres claves:

Su punto de partida para hacer realidad esta meta se inspiró en tres claves:

- Educación tarea de Humanización
- Educación, vocación de servicio y solidaridad
- Educación, proceso en continuo cambio.

Teniendo en cuenta que la educación es una tarea de servicio y un proceso que conlleva a un cambio, la presente tesis se orientó a promover la participación activa a través de talleres motivacionales; es por ello que; se tomó en cuenta las claves de la filosofía del IESPP Chimbote ya que se relacionaron con los objetivos planteados de la investigación.

Claves

a) Educación; tarea de humanización:

El IESPP Chimbote orienta la tarea educativa como una tarea de humanización, dirigida al hombre en concreto, teniendo en cuenta sus intereses, sus inquietudes, sus problemas. Desea brindar las experiencias necesarias para que el hombre se constituya en el protagonista de su educación. Logrando así su liberación, haciéndolo más humano, autónomo y solidario.

A través del estudio se consideró su interés, necesidades e inquietudes de los niños y niñas para comunicar sus ideas y aprender a relacionarse; a través de desarrollo de los juegos colectivos que se conseguirá desarrollar la inteligencia emocional

b) Educación, vocación de servicio y solidaridad:

El docente cumple una tarea difícil que le exige madurez y continua como parte de su vocación; es decir, ser educador porque uno lo desea de verdad, porque tiene aptitudes para ello, porque siente es su campo y no porque solo quiere asegurar un puesto de

trabajo, un sueldo estable cambiando así la efectiva labor educativa; y esta va de la mano con la vocación de servicio y no dominio, esto requiere de la cabeza los esquemas del docente “sabelotodo “ o considerado una “autoridad”, solo haciendo posible un trato horizontal se puede dialogar, y solo así la autoridad será verdadera, porque no será impuesta, sino ganada.

El servicio fundamental que puede brindar el docente es el de ser medidor en la formación de una persona pensante, de esta forma el docente sirve al país.

La ejecución de los juegos colectivos será desarrollada para incentivar la participación activa que nos permita dar un trato equilibrado de los niños y niñas; estimulando su intervención durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje; asimismo, las acciones educativas contempladas como parte del desarrollo de los juegos buscan reafirmar nuestra vocación de servicio con y para los niños y niñas.

c) Educación, proceso en continuo cambio

En el IESSPP Chimbote se forman los nuevos profesionales de la educación en la “dinámica del cambio”, y esto constituye un diario desafío desde diversos niveles; no se pretende el cambio por el cambio en sí mismo, se requiere un cambio que inspire en una filosofía Educativa un cambio con una meta: Lograr una sociedad más justa, solidaria y en paz.

Esto se desarrollará ejecutando juegos para promover la participación activa, ya que en muchas ocasiones no son empleados por las docentes de aula por diversos motivos como: pérdida de tiempo, por falta de conocimiento o aun conociéndolo no los trabajan; en este sentido, el equipo investigador empleara juegos, que permitieran la mejora de la inteligencia emocional en la mayoría de los niños y niñas de Educación Inicial que forman parte de los sujetos en el estudio.

2.1.2. Marco teórico científico:

El juego:

El juego es sin duda un extraordinario medio para conocernos a nosotros mismos, para conocer el entorno que nos rodea y para incentivarlos y fortalecer las relaciones humanas con todos aquellos con quienes jugamos.

Característica

M. Calero (2005) nos dice sobre las características del juego:

El juego es una actividad libre. El juego por mandado no es juego.

El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente, es subjetivo, es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en la razón de la satisfacción que produce su propia prácticas, es la que se encuentra dentro de determinados límites de tiempo y de espacio su característica es la limitación (p.34)

Gonzales (2009) para el la vida del niño se centra en el juego, única actividad que se tiene a su disposición, el juego no solo aporta diversión si no es fundamentalmente una necesidad vital tanto como para su desarrollo físico, como para psicológico los niños necesitan estar en constante movimiento (menos cuando duermen) cansando a los adultos y consumiendo energías y el juego es el medio idóneo para hacerlo (p.7)

Tipos de juegos:

Según Gonzales (2009) “Hacemos esta breve clasificación de los juegos, basándonos en los sentidos básicos que tenemos para comunicarnos. Con esto pretendemos dar algunas recomendaciones prácticas que debemos tomar en cuenta para la utilización y creación de juegos participativos.

Juegos vivenciales se caracterizan por crear una situación ficticia, donde nos involucramos, reaccionamos y adoptamos actitudes espontaneas; nos hacen vivir una situación.

Juegos de actuación el elemento central es la expresión corporal a través de la cual representamos situaciones, comportamientos, formas de pensar. Para que estos juegos cumplan su objetivo siempre que la vamos aplicar, debemos dar recomendaciones prácticas.

Juegos auditivos y audiovisuales la utilización del sonido de una combinación con imágenes: para usar un juego auditivos o audiovisual se a requerido un trabajo de elaboración previa que por lo general no es producto de la reflexión o análisis que el grupo mismo ha realizado. En ello se presenta una situación o un tema, con una interpretación basada en una investigación, análisis y ordenamiento específico de quienes la produjeron. (pg. 9-10)

Juego de construcción: Durante este mismo periodo de edad surgen las primeras manifestaciones de juego de construcción, aunque son bastante simples. Por juego de construcción entendemos por todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo, como por ejemplo, construir un castillo de arena, hacer una torre con bloques. Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juego de construcción en el periodo sensorio motor, por carecer el niño en esta etapa de capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas como la elaboración de un puzzle con gran cantidad de piezas o el montaje de ciudades o talleres diferentes piezas, mecanos, etc.

- ❖ Juego simbólico: A partir de los dos años y como consecuencia de la emergente capacidad de representación surge una nueva forma de juego denominado juego simbólico, representacional o socio dramático. Este tipo de juego es predominante del estadio pre operacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y 7 años; en él predomina los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiesta comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodación o modificando” la realidad a sus intereses. De esta forma el niño podría utilizar un trocito de madera como si fuera un barco sin pararse a pensar sobre la forma del objeto y sobre las posibilidades reales del mismo. Si ocurriera esto último, el proceso dominante sería del niño.

El juego simbólico puede tener carácter individual o social (compartido con otros niños), así como distintos niveles de complejidad. El juego simbólico evoluciona desde formas simples en las que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad (extender los brazos “como si” fuera un avión, arrastrar sobre el suelo una caja de cerillas “como si” se tratara de un coche o cabalgar sobre un palo de escoba “como si” fuera un caballo).

- ❖ Juego de reglas: A partir de los 7 años, el niño inicia formas de juego eminentemente sociales en las que comparte la tarea con otras personas. Este tipo de juego aparece gracias a que el niño empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas, nos encontramos ante una variedad de juego conocido como juegos de regla. Este juego está constituido por un conjunto de reglas u normas que cada participante debe

conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad, como por ejemplo jugar al escondite o al fútbol, las canicas, a “policías y ladrones”. En todos estos tipos de juego se exige un entramado de normas, más o menos complejo, en donde los niños llegan a negociar las normas y acatar mutuamente las reglas que guiaran la actividad de juego de niños.

Según la perspectiva social:

Juego solitario: En este tipo de juego el niño juega solo y separado de los demás y su interés se encuentra centrado en la actividad en sí misma. No realiza intentos por iniciar actividades en colaboración con otros niños.

Juego de espectador o comportamiento observador: El niño ocupa su tiempo de juego en mirar cómo juegan otros niños (mirar a otros niños mientras construyen una torre de arena). Mientras el niño se encuentra inmerso en esta actividad, puede iniciar algún comentario de tipo verbal con los niños que juegan, pero sin mostrar en ningún momento mayor interés por integrarse en el grupo y compartir con ellos la actividad de curso.

Juego paralelo: En esta modalidad se diferencia del juego solitario en el hecho de que el niño comparte espacio físico con otros niños pero juega de forma independiente del resto. Puede estar realizando la misma actividad e incluso compartiendo el mismo material, aunque el desarrollo de la actividad no depende de la interacción con el otro. Por ello, lo que diferencia de este juego a otros de mayor complejidad social es la ausencia de influencia mutua a pesar de que se encuentre en proximidad espacial y cercanía física.

Juego asociativo: Este es el primer juego que podría ser considerado puramente social porque en él empiezan a emerger las primeras interacciones entre los componentes del grupo encaminadas a obtener un único objetivo. La actividad es compartida por el grupo, todos ellos participan en ella. Sin embargo, cada uno de los participantes podría tener reacciones distintas difíciles de anticipar, no hay reparto o distribución de tareas, y tampoco hay demasiado organización y estructuración en la misma. Por ejemplo, el grupo podría decidir jugar a los trenes y todos sus miembros querer ser el maquinista y colocarse al inicio de la fila, sin que detecte el más mínimo movimiento por alternar los papeles y hacer más viable el juego.

Juego cooperativo: Se trata del juego más complejo desde el punto de vista social, el niño juega con otros niños pero de modo altamente organizado, se reparten tareas en función de los objetivos a conseguir. Los esfuerzos de todos los participantes se unen para llegar

a conseguir el objetivo o meta. El conocimiento que empieza a tener el niño a partir de los 7 años de las reglas hace posible la aparición de este tipo de grupos de juego.

Dadas las peculiaridades de los distintos tipos de juegos, es fácil intuir que todos ellos no aparecen en todas las etapas del ciclo vital. El motivo no es otro que las propias limitaciones que genera el ritmo evolutivo del niño. En concreto, las formas de juego que se dan de forma más frecuente en los dos primeros años de vida son en solitario o con adulto, siendo pocos frecuentes; las actividades con los iguales (compañeros de similar edad y desarrollo cognitivo).

Clasificación pedagógica:

Llanos (1957) Atendiendo a la característica especial, los juegos pueden ser

Por el objetivo educativo; en la formación educativa intervienen dos entes:(profesor y alumno), el primero como integrante imprescindible y necesario, observando y sacando conclusiones sobre las diferentes tendencias del niño. El segundo realizando una actividad necesaria y natural que le proporcione placer, así como la adquisición de diversas facetas emotivas, que lo conducirán a la perfección y desarrollo funcional integral.

Por procedimiento pedagógico a emplearse; de acuerdo a los medios prácticos que utiliza la pedagogía, los juegos pueden ser:

Activos; responden al principio de actividad, que considera al niño como un todo dinámico y un campo fértil capaz de producir y al maestro como un artífice y guía.

Asociativos; que aconseja la unión o enlace entre los conocimientos adquiridos y los que están por adquirirse, de esta manera un juego simple sirve de base para otro más complejo, pero respetando siempre en todo momento, la asociación intelectual y la actividad del niño.

Imitativos; cuya base primordial es la imitación, son juegos donde la función del maestro se incorpora en dos aspectos como modelo y sugestionando al alumno para provocar su imaginación creadora. (Pg:8-9)

Importancia del juego

García (2012) cita a Schiller quien dice "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega".

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente: las actividades del juego coadyuvan:

- Para el desarrollo muscular: Y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

- Para el desarrollo físico: Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia, condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño. Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

- Para el desarrollo mental: Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

- Para la formación del carácter: Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharman de la Universidad de Colombia decía:
- "Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".
- *Factores que influyen en el juego*
- Salud: cuando más sanos están los niños, tanto más excedentes de energía poseen para los juegos activos, tales como de los deportes. Los niños que carecen de energía prefieren las diversiones.
- Desarrollo motor: puesto que los juegos de los niños, a todas las edades, incluyen una coordinación motora, lo que hagan con su tiempo libre dependerá del desarrollo motor. Un buen control motor les permite a los niños dedicarse a juegos activos.
- Inteligencia: a todas las edades, los niños brillantes son más activos que los torpes y sus juegos dan muestras de un mayor ingenio. A medida que crecen, demuestran un mayor interés por los juegos intelectuales, los dramas, la construcción y la lectura. Los niños brillantes demuestran tener un mayor equilibrio de intereses de juegos, incluyendo objetivos claramente físicos y otros intelectuales.

- Sexo: los niños juegan de modos más activos que las niñas y prefieren los deportes que a todos los demás tipos de actividades. A comienzos de la infancia, los niños demuestran una gama más amplia de interés de juegos que las niñas; pero sucede lo contrario a fines de la niñez.

A. Teorías sobre el desarrollo del juego

Examinaremos cinco de ellas que desde nuestro punto de vista siguen incidiendo de manera importante en la investigación actual.

Teoría del excedente energético: Spencer, citado por el club de ensayos (2015); propone esta teoría según la cual el juego aparece como consecuencia del exceso de energía que tiene el individuo. Para realizar esta afirmación se apoya en la idea de que la infancia y niñez son las etapas de la vida en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir dado que sus necesidades se encuentran cubiertas por la intervención de sus congéneres adultos, y consume el excedente de energía a través del juego, ocupando en esta actividad los grandes espacios de tiempo que le quedan libres.

Teoría del pre ejercicio: Groos (1898); propone una explicación alternativa conocida, como es bien sabido, como teoría del pre ejercicio. Según este autor, la niñez es una etapa en la que el niño se prepara para ser adulto, practicando a través del juego las distintas funciones que tendrá que desempeñar cuando alcance ese estatus. Ortega (1992) indica que la importancia de este planteamiento se centra en destacar el papel relevante del juego sobre el desarrollo del individuo.

Teoría de la relajación: Lazarus, citado en Beltrán (1991); indica que el juego aparece como una actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más duras y serias. El juego sirve al individuo como elemento importante de distensión y de recuperación de la fatiga de esas actividades duras y serias.

B. La inteligencia

Formas de inteligencia:

Gardner, citado por Blanes (2016); añade que, así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia.

Inteligencia espacial: Es la capacidad de pensar en las dimensiones, permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, tramo formarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica.

Esta en los niños que estudian mejor con gráfica, esquemas, cuadros. Les gustará hacer mapas conceptuales y mentales. Entienden muy bien planos y croquis. (Párrafo comprende una serie de habilidades finas que incluyen discriminación visual, reconocimiento, proyección, imagen mental, razonamiento espacial, manejo y reproducción de imágenes internas o externas, algunas de estas habilidades se pueden manifestar en una misma persona.

Inteligencia musical: Es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre.

Está presente en compositores, directores de orquesta, críticos musicales, músicos, Lutier y oyentes sensibles. Los niños que evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

Inteligencia cenestésica: En la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos, incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad cenestésica y la percepción de medidas y volúmenes.

Se manifiestan en atletas, bailarines cirujano y artesanos, en los actores o bailarines, en los científicos, en los joyeros, en los mecánicos. Se aprecia en los niños que destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y lo en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábitos en la ejecución de instrumentos.

Garner, dice que la inteligencia corporal cenestésica incluye la capacidad de unir el cuerpo con la mente para lograr el perfeccionamiento automáticos y voluntarios y avanza hacia el empleo del cuerpo de manera altamente diferenciada y competente.

Inteligencia lingüística: Es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pronósticos del lenguaje (la retórica, la memoria, la explicación y el meto lenguaje). Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores, poetas, periodistas y oradores, entre otros. Está en los niños que le encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

Inteligencia lógico matemático: Es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proporciones, las funciones y otras observaciones relacionadas. Alto nivel de esta inteligencia.

Se ve en científicos, matemáticos, contadores, ingenieros y analistas de sistemas, entre otros. Los niños que lo han desarrollado analizan con facilidad plantear y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticos y presupuestos con entusiasmos.

Inteligencia Intrapersonal: Es la capacidad de construir una percepción preciso respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, el auto comprensión y la autoestima.

Se encuentra muy desarrollada en teólogos, filósofos y psicólogos, entre otro. La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus palabras

Inteligencia naturalista: Es la capacidad de distinguir, analizar, clasificar, sintetizar y utilizar los elementos que se presentan en el medio ambiente, los objetos, animales y plantas.

Los naturalistas son competente para reconocer flora y fauna para establecer distintos transcendentales en el mundo natural, suelen ser hábiles para identificar a los miembros de un grupo o espacio y reconocer la existencia de otras especies. Todos nosotros aplicamos las habilidades de la inteligencia naturalista.

Gardner dice que la inteligencia naturalista tiene su origen en las necesidades de los, primeros seres humanos.

Inteligencia interpersonal: Es la capacidad de entender a los demás e interactuar y relacionarse eficazmente con ellos, entender los estados de ánimo. Incluye la sensibilidad o expresión faciales, la vez los gustos y posturas. Tiene alta capacidad de liderazgo o asumir un rol exitoso y útil dentro de un grupo social.

Está presente en actores, políticos, bueno vendedores y docentes exitosos. Lo tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, los que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

Desarrollo de la inteligencia

La pedagogía es la ciencia que estudia la educación humana y elabora técnicas que faciliten el aprendizaje; los pedagogos muestran gran interés en los diferentes aspectos relacionados con la inteligencia y sus factores condicionantes, tanto psicológicos y biológicos como socio-culturales. Algunos de estos condicionantes son:

- a. Factores hereditarios:** El carácter hereditario no significa una relación lineal ni que se encuentre predeterminado. La combinación de genes ofrece multitud de posibilidades. Estudios realizados con gemelos idénticos (monocigóticos) y mellizos (dicigóticos) ayudan a establecer estas diferencias. Es un factor más, no determinante.
 - b. Factores biológicos:** La migración de mayor densidad de neuronas especializadas en almacenar conocimiento, desde el tronco encefálico hacia la corteza cerebral, crea conexiones sinápticas más entrelazadas en los primeros meses de vida.
 - c. Factores ambientales:** El entorno del individuo es crucial para el desarrollo de la inteligencia; situaciones muy opresivas pueden limitarla al generar inestabilidad emocional. El medio sociocultural es muy importante en el desarrollo intelectual de un individuo. Un sujeto que crezca en un ambiente con adecuados estímulos cognitivos puede desarrollar mayores aptitudes intelectuales frente a un sujeto que se críe en un ambiente con pobreza de estímulos.
- ❖ Educación: una educación esmerada puede proporcionar valiosas herramientas para desenvolverse.
 - ❖ Motivación: un individuo puede desarrollar mejor su inteligencia si es motivado por su familia o personas de su entorno a mejorar su percepción cognitiva.

- ❖ Hábitos saludables: una dieta sana genera mejores condiciones para desarrollarse. Dormir adecuadamente facilita el desarrollo de los procesos cerebrales. El alcohol y otras drogas pueden llegar a incapacitar al individuo.

Teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman

Naturaleza de la Inteligencia Emocional

Goleman construye su proposición de inteligencia emocional sobre los hallazgos científicos de tres investigadores principales, David McClelland, Howard Gardner y Joseph LeDoux, incorporando las aportaciones de muchos otros científicos como Peter Salovey y Mihalyi Csikszentmihalyi. Y ahí radica su genialidad, en encontrar la conexión entre líneas de investigación que no habían sido relacionadas anteriormente, en revelar las implicaciones prácticas para el gran público y la comunidad empresarial, y en transmitir el mensaje con un lenguaje universal.

Gardner (1985); a partir de sus investigaciones, revela la existencia de inteligencias múltiples. Específicamente diferencia siete tipos de inteligencia: verbal, lógico-matemática, espacial, cenestésica, musical, interpersonal o social, e Intrapersonal. Define la inteligencia interpersonal como la capacidad de comprender a los demás: qué los motiva, cómo actúan, cómo relacionarse o cooperar satisfactoriamente con ellos. La inteligencia Intrapersonal es definida como la capacidad de formarse una idea rigurosa y verídica de uno mismo y ser capaz de usar esa idea para operar de forma efectiva en la vida. Serán estos dos últimos tipos de inteligencia pilares básicos en el concepto de inteligencia emocional que proclama Goleman.

Goleman hace de los nuevos conocimientos de la neurofisiología del cerebro un pilar básico en la teoría de la inteligencia emocional. Y específicamente utiliza los hallazgos sobre la amígdala para llamar la atención sobre uno de sus conceptos más populares: "el secuestro de la amígdala": aquellas ocasiones en las que nuestros sistemas de alarma accionan la parte más rápida y primitiva del cerebro, provocando una actuación inmediata con una fuerte carga emocional, que nos conduce finalmente a una situación peor que la inicial.

Con estas piezas, Goleman completa un puzzle, definiendo y operativizando la inteligencia emocional. Basándose en investigaciones recientes, reivindica la importancia de las emociones en la vida personal y profesional y nos ayuda a convivir con la dualidad razón y emoción, mente y corazón pone de manifiesto el papel de formas alternativas de

inteligencia relegadas hasta ahora en el mundo de la educación y del trabajo, donde los conocimientos y las aptitudes intelectuales han dominado durante décadas. Y explica cómo el éxito profesional está ligado a un conjunto de dimensiones y competencias emocionales que pueden ser desarrolladas a lo largo de la vida.

La naturaleza de la inteligencia emocional" se puede decir que no sólo no es suficiente el Coeficiente de Inteligencia, (CI) sino que es un error de este siglo por ser conductista. Goleman reconoce que la noción de "inteligencia emocional" la ha tomado de Peter Salovey. Las emociones son vitales a la hora de valorar la inteligencia de las personas, como lo apuntaban los escritores amantes de la intuición del movimiento romántico alemán "Sturmud Drang".

"La naturaleza de la inteligencia emocional" Goleman lo fundamenta en cinco puntos:

1. El conocimiento de las propias emociones.
2. La capacidad de controlar las propias emociones.
3. La capacidad de motivarse uno mismo.
4. El reconocimiento de las emociones ajenas.
5. El control de las reacciones.

Cualidades de inteligencia emocional

Podríamos caracterizar la inteligencia emocional como la capacidad para conocer y controlar las emociones propias y ajenas, con el fin de obtener determinados fines.

Las principales cualidades de la inteligencia emocional son:

- 1. Conciencia de uno mismo:** Es la capacidad de reconocer los propios sentimientos, emociones o estados de ánimo.

Sabemos que las emociones tienen diversos grados de intensidad: algunas son lo suficientemente intensas como para poder percatarnos de ellas en forma consciente, pero otras están por debajo del umbral de percepción consciente.

Por ejemplo, si a una persona que teme a las serpientes le mostramos una fotografía de uno de estos reptiles, probablemente la persona afirmará no tener miedo, pero los sensores que hemos colocado en su piel detectarán transpiración (signo de ansiedad).

Desarrollar esta primera cualidad implicará la posibilidad de poder modificar este umbral que separa las emociones conscientes de las no conscientes, haciendo que éstas últimas puedan ser percibidas. Para Goleman, mediante un esfuerzo deliberado podemos hacernos más conscientes de nuestras reacciones viscerales y, con ello, de nuestras emociones antes imperceptibles.

Después de una discusión violenta, luego de un tiempo una persona puede sentir conscientemente que ya se tranquilizó, pero sin embargo los efectos de la discusión continúan, y es posible que esta persona no se dé cuenta que está nerviosa o irritable. De hecho, cuando se lo hacen notar se sorprenderá.

La importancia de conocer nuestras emociones reside en el hecho de que a partir de allí podemos controlarlas, pudiendo modificar los estados de ánimo desfavorables. Las emociones no conscientes, suelen, en efecto, traicionarnos, y si estamos bajo su influjo sin ejercer sobre ellas un cierto control, podremos fracasar en una entrevista laboral o en cualquier otra situación que represente un escalón hacia el éxito. Las tres cualidades siguientes se refieren, precisamente, a la posibilidad de controlar los estados de ánimo.

2. Equilibrio anímico: Goleman llama así a la capacidad de control del mal humor para evitar sus efectos perjudiciales, entendidos estos en términos de conductas indeseables.

El ejemplo típico es la ira, uno de las emociones más difíciles de controlar. Si otro coche se interpone de repente en nuestro camino, nuestra ira hará que comencemos a manejar de manera imprudente (conducta indeseable).

En este momento podremos recurrir a nuestra inteligencia emocional, y, más concretamente, a varios recursos para controlar la ira. Goleman cita por lo menos cuatro de ellos:

❖ **Reconsideración:** Lo que implica interpretar la situación de una manera más positiva. Pensar, por ejemplo, que el conductor que se interpuso en nuestro camino estaba apurado porque debía atender una emergencia.

❖ **Aislamiento:** Alejarse de la situación y estar unos momentos a solas, con el fin de obtener serenidad.

- ❖ **Distracción:** Hacer otra cosa, como por ejemplo salir a dar un paseo a pie.
- ❖ **Técnicas de relajación:** Como la respiración profunda o la meditación también ayudan. La respiración profunda no debe ser confundida con respirar pausadamente cuando se experimenta la cólera, ya que parece haberse constatado que este es uno de los peores remedios, por cuanto la oxigenación estimula el sistema nervioso y empeora el mal humor.

Estos recursos son también útiles en otros casos de sentimientos y emociones igualmente indeseables, como la ansiedad o la depresión.

3. Motivación: Es la capacidad para auto inducirse emociones y estados de ánimo positivos, como la confianza, el entusiasmo y el optimismo.

Señala Goleman que la predisposición al optimismo o al pesimismo puede ser innata, pero la práctica puede revertir esta situación si la persona es capaz de detectar el pensamiento derrotista y reconsiderar el problema desde un ángulo menos sombrío.

Advirtamos, entonces, la diferencia entre esta cualidad y la anterior: en el equilibrio anímico el problema que debe resolverse es una emoción intensa, como la ira, mientras que en la motivación debe resolverse el problema de un sentimiento de pesimismo y auto desconfianza. En ambos casos se impone un control del estado de ánimo correspondiente.

4. Control de los impulsos: Goleman define esta cualidad de la inteligencia emocional como la capacidad de aplazar la satisfacción de un deseo en aras de un objetivo. En términos psicoanalíticos, de lo que se trata es que el aparato psíquico pueda funcionar bajo el régimen del principio de realidad a través del aplazamiento de la descarga.

En una investigación iniciada en EEUU en los años '60, se les dijo a un grupo de niños que podían ya mismos tomar un chocolate, o bien, que podían tomar dos si esperaban a que el investigador volviese de hacer un mandado. Años después, se constató que los niños que pudieron esperar para comerse dos chocolates conservaban la capacidad de postergar el placer en interés de sus metas, y eran además más desenvueltos, seguros de sí mismos y más tolerantes a las decepciones. Los niños que no pudieron esperar demostraron ser, en la adolescencia, más caprichosos, indecisos y propensos al estrés, atributos que difícilmente podrían asociarse con el éxito.

5. Sociabilidad: Si las cuatro cualidades anteriores tienen relación con el conocimiento y el control de las propias emociones, la sociabilidad tiene que ver en cambio con el conocimiento y control de las emociones y estados de ánimo de los demás.

En este punto, Goleman nos dice que cuanto más hábiles seamos para interpretar las señales emocionales de los demás (muchas veces sutiles, casi imperceptibles), mejor controlaremos las que nosotros mismos transmitimos.

Aspecto de la inteligencia emocional

Existen, según Goleman, al menos cinco aspectos de la Inteligencia Emocional:

Conocer las propias emociones: Se refiere a tener consciencia de uno mismo, reconocer el sentimiento mientras está ocurriendo. La habilidad de advertir los auténticos sentimientos, poder simbolizarlos y nombrarlos correctamente, es un factor clave de la Inteligencia Emocional. Las personas que tienen una mayor certidumbre con respecto a sus sentimientos, son mejores guías de sus vidas y pueden tomar decisiones más acertadamente.

Quien no se percata de sus emociones queda a merced de las mismas.

Identificar las propias emociones al evaluar situaciones pasadas implica una primaria inteligencia emocional. Distinguir un sentimiento mientras está aconteciendo supone una inteligencia emocional desarrollada.

Manejar las emociones: El manejo de los propios sentimientos y su adecuada expresión son una habilidad que se sigue de la anterior. Básicamente esto tiene que ver con aprender a tener un cierto distanciamiento de los asaltos emocionales como la irritabilidad, la ansiedad y la melancolía. Así como lograr una expresión emocional auténtica y satisfactoria. Evitar los extremos del descontrol y él inunde emocional por un lado y, de la represión e inhibición por el otro, capacita para enfrentar mejor la frustración y los reveses de la vida.

Me refiero a la capacidad de controlar los impulsos para adecuarlos a un objetivo. Habilidad que se puede "entrenar" como, de hecho, hacen los actores que son capaces de generarse el estado emocional más apropiado para representar un papel. Aprender a crear un determinado estado emocional, son palabras mayores. Recomiendo empezar por intentar controlar la duración de las emociones. Algo que sucede hace emerger

nuestra furia. Parece inevitable. Pero esa furia puede durar un minuto, una hora o un día. Algo que acontece nos pone tristes. ¿Cuánto tiempo haremos durar esa tristeza?

La motivación intrínseca: Esta capacidad de la Inteligencia Emocional consiste en lograr el autodomínio emocional y la auto motivación en metas de largo plazo. Esto permite enfrentar las tareas con un nivel de fluidez emocional, armonía y ausencia de ansiedad; y facilita una mayor eficacia en el desempeño. Cuando las personas están provistas de una motivación intrínseca y disfrutan de lo que hacen, su productividad aumenta a la vez que pueden establecer contactos interpersonales saludables.

Las emociones nos ponen en movimiento. Desarrollar la capacidad de entusiasrnarnos con lo que tenemos que hacer, para poder llevarlo a cabo de la mejor manera, aplacando otros impulsos que nos desviarían de la tarea mejora el rendimiento en cualquier actividad que se emprenda.

Reconocer las emociones en los demás: La empatía o capacidad de conectarse con las necesidades y sentimientos de los otros, es una habilidad fundamental en las personas. Quienes logran desarrollar esta habilidad tienen enormes ventajas para desempeñarse con éxito en la vida personal; como en lo profesional, ya que tenderán a establecer contactos personales de colaboración y mutuo entendimiento.

Así como un paso posterior a reconocer nuestras emociones consiste en aprender a controlarlas; de modo análogo, una instancia ulterior a la empatía estriba en manipular las emociones de los demás.

Esto último promueve la inquietud acerca de la ética. Las habilidades descritas arriba, una vez desarrolladas pueden ser empleadas de distintas maneras. Pueden sujetarse a un fin solidario o a una motivación egoísta. Por ejemplo, la empatía puede ser utilizada por un profesor para mejorar la transmisión de una enseñanza a sus alumnos. Puede ser usada por un vendedor para vender un producto.

Si se desarrolla el autocontrol emocional y la empatía, se puede efectivamente manipular a otra persona que no haya desarrollado estas capacidades. Se puede saber cómo hacerla enojar, entristecerla, hacerle sentir miedo, etc. Cómo van a canalizarse estas habilidades es un tema que es preocupante. Por cierto, la inteligencia emocional ha despertado aún mucho mayor interés en el ámbito empresarial que en el terapéutico. ¿Por qué han sido recibidas con tanta atención las ideas de la inteligencia emocional en las empresas? Creo humildemente que es apresurado contestar esta pregunta hasta no

realizar una profunda investigación sobre el tema. Por el momento es válido dejar planteado el asunto y arriesgarnos a traslucir algunas sospechas.

Componentes de la inteligencia emocional

Goleman ha considerado cinco aptitudes emocionales-como una capacidad aprendida, basada en la inteligencia emocional, que origina un desempeño laboral sobresaliente-las cuales las clasifica en dos grandes grupos:

1. Aptitud personal-Intrapersonal (internas, de autoconocimiento)

Son las que determinan el dominio de uno mismo, y comprenden las siguientes aptitudes:

❖ El autoconocimiento:

Es el conocimiento de nuestras propias emociones, sentimientos, estados emocionales e impulsos así como su efecto en los demás.

Capacidad de reconocer y entender en uno mismo las propias fortalezas, debilidades, estados de ánimo, emociones e impulsos así como el efecto que estos tienen sobre los demás y sobre el trabajo.

Si se desarrolla adecuadamente, desarrollamos habilidades como juzgarse a sí mismas de forma realista, ser conscientes de sus errores, que son sensibles al aprendizaje y que poseen un alto grado de auto confianza.

Este autoconocimiento comprende, a su vez, tres aptitudes emocionales:

Autoconfianza: un fuerte sentido del propio valor y capacidad.

Correcta autovaloración: Conocer sus propias fortalezas y limitaciones.

Conciencia emocional: identificar las propias emociones y los efectos que pueden tener.

❖ La autorregulación:

Capacidad que permite controlar o redirigir nuestros impulsos, emociones y estados de ánimo, para evitar sus efectos perjudiciales, lógicamente a pensar antes de realizar cualquier cosa y a ser responsables.

Se refiere al manejo de los propios estados de ánimo, impulsos y recursos.

Si se desarrolla adecuadamente se obtiene la habilidad de controlar nuestras propias emociones e impulsos acordes a un objetivo, nos hacemos más responsables de los actos, aprendemos a pensar antes de actuar y de evitar los juicios prematuros.

Esta autorregulación comprende, a su vez, cinco aptitudes emocionales:

Confiabilidad: Mantener normas de honestidad e integridad.

Adaptabilidad: Flexibilidad en el manejo de las situaciones de cambios.

Conciencia: asumir las responsabilidades del desempeño laboral.

Autocontrol: Mantener bajo control las emociones y los impulsos perjudiciales.

Innovación: Estar abierto y bien dispuesto para las ideas y los enfoques novedosos y la nueva información.

❖ **La motivación:**

Es la habilidad de estar en un estado de continua búsqueda y persistencia en la consecución de los objetivos, haciendo frente a los problemas y encontrando soluciones.

Capacidad para auto inducirse emociones y estados de ánimo positivos, como la confianza, el entusiasmo y el optimismo.

Se refiere a las tendencias emocionales que guían o facilitan el cumplimiento de las metas establecidas.

2. Aptitud social-Interpersonal (externas, de relación)

Son las que determinan el manejo de las relaciones, y comprenden las siguientes aptitudes:

❖ **La empatía:**

Es la habilidad para de entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás, poniéndose en su lugar, lo que popularmente llamamos meternos en el zapato del otro.

Es el conjunto de capacidades que nos permiten reconocer las emociones de los demás, sus motivaciones y las razones que explican su comportamiento.

❖ **Las habilidades sociales:**

Es un talento que se desarrolla para el manejo de las relaciones con los demás. Es saber persuadir e influenciar a los demás convirtiendo a las personas en excelentes negociadores, tienen una gran capacidad para liderar grupos y para dirigir cambios.

Capacidad de las personas para manejar las relaciones con los demás y conducirlos hacia la dirección que se desee ya sea buscando un acuerdo o un entusiasmo frente a un producto o servicio.

Capacidades de equipo: ser capaz de crear sinergia de metas colectivas.

Manejo de conflictos: saber negociar y resolver los desacuerdos que se presenten dentro del equipo de trabajo

2.2. Marco conceptual:

- El juego:

Con la finalidad de tener unos conceptos más amplios de lo que se entiende por juego y comprendiendo la importancia se exponen las opiniones de los autores que se citan a continuación:

Zapata (1988); manifiesta: “El juego es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra; resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación del desarrollo y afirmación de la personalidad”

Es así que Castellote (1996); aporta la siguiente definición;

“El juego es una actividad que se desarrolla, como factor de equilibrio psicológico en la vida, tanto a nivel, en el sentido de contrapesar las situaciones de preocupación, tristeza y dolor, como a nivel social, con el fin de establecer un medio de relación optimista y positiva con los hombres”

Igualmente Sutton Smith (1980); afirma: “El juego es una actividad donde se aprende, lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana: el ser y la posibilidad del no ser; es además de una actividad natural consustancial al desarrollo de procesos psicológicos básicos, una actividad educativa de enculturación social”

Asimismo, Huizinga (1938); sostiene: “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición”

Según la teoría de Wallón (1980); afirma: “El juego es una actividad donde el niño tiende, en todo momento, a la representación, a la simbolización, a la abstracción “del acto al pensamiento”, la explicación de esta teoría nos indica cómo el proceso del primer movimiento del niño deviene en juegos y más tarde en simbolismos y abstracciones”

Para Calero (1998); “El juego es el más aceptado y es esencialmente activo porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo al grado de desarrollo mental. El juego es esencia de la vida infantil y tiene que ser respetada”

Igualmente Piaget (1992); manifiesta: “El juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas, ya que el niño adquiere mejor la comprensión del mundo que lo rodea, el irá descubriendo nociones que le favorecerán sus aprendizajes futuro”

Asimismo, Vygotsky citado por Gálvez Vásquez, (2000); señala: “El juego es considerado como una de las extraordinarias estrategias de influencias decisivas en el desarrollo del niño, no solo porque facilita la internalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, sino por que libera al niño de las coacciones a que se ha sometido, la formación de un conjunto de reglas y contenidos, la superación del verdadero sentido de la palabra escuela”

Con relación al concepto de juego, nosotras la definimos que el juego es la actividad natural del niño, que no tiene ni límites, ni reglas donde el niño puede representar y realizar simbolización de lo vivido y observado en su entorno.

- **La Inteligencia:**

La inteligencia es el término global mediante el cual se describe una propiedad de la mente en la que se relacionan habilidades tales como: las capacidades del pensamiento abstracto, el entendimiento, la comunicación, el raciocinio, el aprendizaje, la planificación y la solución de problemas.

El concepto es difícil de definirlo puesto que hay distintos autores con múltiples enfoques tales como:

Gardner (1983); define la inteligencia, como: “La capacidad para resolver problemas cotidianos, para generar nuevos problemas, para crear productos o para ofrecer servicios dentro del propio ámbito cultural”.

La inteligencia emocional es entendida como:

Forma de interactuar con el mundo, que tiene muy en cuenta los sentimientos, y engloba habilidades tales como el control de los impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía, la agilidad mental, etc. indispensables para una buena y creativa adaptación social.

Es una destreza que nos permite conocer y manejar nuestros propios sentimientos, interpretar y enfrentar los sentimientos de los demás, sentirse satisfecho y ser eficaces en la vida a la vez que crear hábitos mentales que favorezcan nuestra propia productividad

Capacidad de comprender emociones y conducirlas, de tal manera que podamos utilizarlas para guiar nuestra conducta y nuestros procesos de pensamiento, para producir mejores resultados. Incluye las habilidades de: percibir, juzgar y expresar la emoción con precisión; contactar con los sentimientos o generarlos para facilitar la comprensión de uno mismo o de otra persona.

Capacidad humana de sentir, entender, controlar y modificar estados emocionales en uno mismo y en los demás. Describir aptitudes complementarias, pero distintas, de la inteligencia académica, las habilidades puramente cognitivas medidas por el cociente intelectual.

Capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos. El término fue popularizado por Daniel Goleman, con su célebre libro: Emotional Intelligence, publicado en 1995.

3. METODOLOGÍA

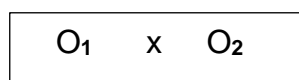
Tipo de investigación

Para el desarrollo del presente estudio se considera la investigación cuantitativo_ experimental. En cuanto a la primera, según Sánchez, H. y otros (1996). “está orientada al procesamiento de datos de la variable dependiente mediante procedimientos estadísticos”; en cuanto a la segunda, porque tiene por finalidad generar efectos en los sujetos de estudio con la aplicación de la variable experimental.

En tal sentido, la presente investigación se orienta a demostrar la eficacia de los juegos infantiles en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°1688 Nuevo Chimbote y asimismo, experimentar con un programa basado en los componentes de la inteligencia emocional, con la finalidad de que los resultados sirvan a las docentes de aula y tomen conciencia sobre el trabajo que están realizando, no solo lograr el desarrollo de las capacidades numéricas y lingüísticas, sino las habilidades emocionales.

Diseño de investigación

Para el desarrollo adecuado del presente proyecto educativo aplicaremos el diseño pre experimental, pre test post test con un solo grupo, porque de acuerdo con Hernández Sampieri y otros (1991). “es un estudio en el que se manipula de manera intencional la variable independiente y/o variable de interés en una misma muestra de sujetos para medir los efectos que esto causa en una situación de control”. En este sentido para el caso del presente estudio se usará el diseño mencionado, el mismo que adopta es el siguiente esquema:



Donde:

O_1 = pre-test (medición de la variable independiente)

X = variable independiente o experimental

O_2 = pos-test (medición de la variable dependiente)

Hipótesis

H₁

La aplicación adecuada de los juegos colectivos mejora la inteligencia, en los niños de 5 años de las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 1549, 1537 Nuevo Chimbote, 2018.

H₀

Hipótesis Específicas

Identificar el nivel de eficacia de los juegos colectivos en la mejora de la inteligencia intrapersonal en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 1549, 1537 Nuevo Chimbote, 2018

Identificar el nivel de mejora de la inteligencia interpersonal por la aplicación de los juegos colectivos en los niños de 4 y 5 años de educación inicial en las Instituciones de Educación Inicial N°1688, 1549, 1537 Nuevo Chimbote, 2018?

Variables de estudio

Variable independiente: Juegos Colectivo.

Variable independiente: Inteligencia Emocional.

Variable interviniente: edad, sexo, peso, talla.

Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V. I. Juegos Colectivos	El juego es un medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad. Un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento es decir de la organización, del desarrollo y la afirmación del desarrollo y de la personalidad.	Conjunto de procesos divertidos, agradables, cortas sujeto a reglas; orientados por el docente para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de 5 años mediante las aptitudes personales como son: el autoconocimiento, la autorregulación, la Automotivación y asimismo las aptitudes sociales como son: la empatía y las habilidades sociales, fortaleciendo así sus cualidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos colectivos de patio • Juegos colectivos de mesa • Juegos colectivos de construcción 	<p>➤ El juego de patio comporta un juego motriz que tiene una gran importancia para los niños de 0 a 6 años, por esa misma necesidad de movimiento.</p> <p>➤ Son actividades lúdicas que se utilizan tanto dentro como fuera del ámbito escolar, puesto que cumplen funciones de ayuda en diferentes aspectos dependiendo del tipo de juego que se utilice.</p> <p>➤ Los juegos de construcción son uno de los juegos preferidos por los niños, la capacidad de formar cosas a partir de piezas sueltas les resulta muy motivador y divertido.</p>	Nivel nominal
	Capacidad de comprender emociones y	Conductas innatas que nos permite actuar y reaccionar de		➤ Se conoce asimismo aceptando sus limitaciones y posibilidades.	

<p>V. D.</p> <p>Inteligencia Emocional</p>	<p>conducirlas, de tal manera que podamos utilizarlas para guiar nuestra conducta y nuestros procesos de pensamiento, para producir mejores resultados. Incluye las habilidades de percibir, juzgar y expresar la emoción con precisión; contactar con los sentimientos o generarlos para facilitar la comprensión de uno mismo o de otra persona.</p>	<p>manera espontánea, que implican conocer nuestros propios sentimientos y de los demás y asimismo la habilidad para manejarlos en diferentes situaciones y contextos de la vida cotidiana, permitiendo entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos y establecer distinciones emocionales.</p>	<p>Intrapersonal</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sabe cómo controlar y manejar situaciones difíciles. ➤ Demuestra seguridad en diferentes situaciones. ➤ Controla sus estados de ánimo evitando conductas indeseables. ➤ Mantiene la calma en situaciones de presión. ➤ Usa el dialogo para transmitir ideas y pensamientos. <p>Interpersonal</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Participa con entusiasmo para alcanzar nuevas metas ➤ Es perseverante en todas las actividades. ➤ Es responsable con sus deberes y obligaciones. ➤ Comunica sus sentimientos de un modo eficaz. ➤ Fomenta la confianza con los demás. ➤ Proporciona apoyo y consejo a los demás cuando es necesario. ➤ Se relaciona eficazmente con sus coetáneos. ➤ Influye sobre los demás en forma directa e indirecta. ➤ Utiliza técnicas de 	<p>guía de observación</p>
--	--	---	--	----------------------------

				comunicación eficaces.	
--	--	--	--	------------------------	--

Población y muestra de estudio

Población

En el desarrollo del presente estudio se tendrá en cuenta como población a los niños y niñas de 5 años de edad de Educación Inicial de la Institución Educativa N°1688, 1549, 1537 del Distrito de Nuevo Chimbote; según Carrasco, S. (2005), la población es el “conjunto de todos los elementos que forman parte del espacio territorial al que pertenece el problema de investigación”. Tal como se detalla en el siguiente cuadro:

CUADRO N°1

	AULAS	N° NIÑOS
I.E. 1688	4 años Cariñositos	25
	4 años Emprendedores	23
	5 años Amistad	27
	5 años Generosos	25
I.E. 1549	4 años A	18
	4 años B	21
	5 años Verde	20
I.E. 1537	4 años Exploradores	25
	5 años Descubridores	19
Total		203

Muestra

La muestra estará conformada por todos los niños y niñas de 5 años de edad del aula amistad de la Institución Educativa N°1688 1° de Agosto del Distrito de Nuevo Chimbote.

Asimismo, siguiendo a Sánchez, H. & Reyes, C. (1998), la muestra se seleccionará por muestreo no probabilístico y por su técnica se contará con una muestra intencionada o criterial, tomando grupos intactos de la población total, tal como se detalla en el siguiente cuadro:

CUADRO N° 2

MUESTRA:

I.E.I	AULA	N° DE NIÑOS		TOTAL
		H	M	
1688	Cariñositos	13	12	25
1549	verde	16	4	20
1537	Los Descubridores	9	10	19
TOTAL				64

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para incrementar y reforzar los componentes de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 y 5 años de Educación Inicial de la Institución Educativa N°1688, 1549,1537 Chimbote. Emplearemos técnicas e instrumentos tal como se observa en el siguiente cuadro:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación directa	Ficha de observación
Evaluación de comprobación	Pre test y pos test de inteligencia emocional

Guía de observación: es un instrumento que se utiliza para medir el grado de motivación de los niños y niñas de la muestra en las diferentes actividades del desarrollo de la inteligencia emocional durante el proceso de experimentación.

Pre test y pos test: son instrumento de evaluación que se aplicará antes de la ejecución de las actividades para conocer si existirá equivalencia inicial en el nivel que se encontraron los niños de 4 y 5 años y después para verificar los resultados, si tuvieron efecto sobre la variable del desarrollo de la inteligencia emocional.

4. Cronograma de actividades del proyecto

ACTIVIDADES	CRONOGRAMA 2 017											
	2 017								2 018			
	M	J	J	A	S	O	N	D	A	M	J	E
1. Formulación del Proyecto	X											
2. Elaboración del Proyecto		X	X	X								
3. Implementación del Proyecto				X	X	X						
4. Presentación del Proyecto				X	X							
5. Aplicación del proyecto						X	X	X				
6. Recolección de la Información						X	X	X				
7. Procesamiento de Datos								X	X			
8. Análisis de la Información								X	X			
9. Elaboración del Informe								X	X	X		
10. Presentación del Informe											X	
11. Sustentación												X

5. Presupuestos y financiamiento

ACTIVIDADES	RESPONSABLE	TIEMPO	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1. Proyecto – Informe				
1.1. Formulación del Proyecto	Investigador	1 mes	50.00	50.00
1.2. Elaboración del Proyecto	Investigador	1 mes	250.00	250.00
1.3. Organización del equipo de trabajo	Investigador	1 mes	50.00	50.00
1.4. Implementación del Proyecto	Investigador	2 meses	250.00	250.00
1.5. Recolección de la Información	Investigador	3 meses	100.00	100.00
1.6. Procesamiento de Datos	Investigador	1 mes	100.00	100.00
1.7. Análisis de la Información	Investigador	1 mes	200.00	200.00
1.8. Elaboración del Informe	Investigador	1 mes	150.00	150.00
1.9. Presentación del Informe		1 mes		
		2 meses		
		2 meses		
		2 meses		1400.00

GASTOS	RESPONSABLE	UNIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
2. Material de Escritorio				
2.1. Papel Bond A 4	Investigador	2 Millar	15.00	30.00
2.2. Lápices	Investigador	1 Doc	7.00	7.00
2.3. Lapiceros	Investigador	1 Doc	8.00	8.00
2.4. Borradores	Investigador	1 Doc	5.00	5.00
2.5. Tajadores	Investigador	1 Doc	2.50	2.50
2.6. Goma	Investigador	1 Frac	5.00	5.00
2.7. Folders	Investigador	1 Doc	12.00	12.00
2.8. Tinta de Impresión	Investigador	3 Cart	60.00	180.00
2.9. Plumones	Investigador	1/2 Doc	7.00	7.00
2.10. CD – DVD	Investigador	1 Doc	3.00	3.00
				253.50
3. Logística				
4.1. Típeos				
4.2. Grabaciones	Investigador	100 unid	0.30	30.00
4.3. Fotocopiados	Investigador	6 Doc	1.00	6.00
4.4. Espiralados	Investigador	500 Unid	0.10	50.00
4.5. Empastados	Investigador	5 Juegos	4.00	20.00
4.6. Diseños	Investigador	4 unid	15.00	60.00
	Investigador	50 unid	2.00	100.00
				266.00
TOTAL GENERAL				2419.50

6. REFERENCIAS

Alva Y Javier (2004). Aplicación de módulos de aprendizaje para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de edad del C.E.I. N° 1534 HUANCHAQUITO. Universidad Nacional el Santa. Distrito de Chimbote, Perú.

Alvarado P. Liz (2007). El juego en el desarrollo del área personal en niños y niñas de 4 años. Universidad Nacional Del Santa. Distrito de Chimbote, Perú.

Aprendizaje Visor. (1982). *La teoría y la educación preescolar*. Constance/Kamii y Rheta De Uries. Madrid España.

Aida Blanes (2016), en su descripción "*La teoría de las inteligencias múltiples*", cita a Gardner.

Borzi (2016) *Desarrollo cognitivo*, Primera Edición.

Beatriz García (2012) cita a Schiller en su revista, la teoría estética del juego.

Calatayud V. Madeleine y Calatayud V. Miluska (2005). El Juego y su Importancia en el Desarrollo Integral de los niños de 5 años en las Instituciones Educativas estatales de Educación Inicial. Universidad Nacional del Santa. Distrito de Chimbote, Perú.

Calero P. Mavílo (1998). *Educación Jugando*. Editorial. San Marcos. Lima, Perú.

Díaz (2015), El juego didáctico en la inteligencia emocional en los estudiante de tercer grado de educación primaria en la I.E .N 89007, del tercer grado A.B.C.D.

El club de ensayos (2015) cita a Expercer, en *la teoría de exceso de energía*.

Gardner, Howard (1995). *Inteligencias Múltiples*. 1ª Edición. Barcelona, España.

Gómez (2011) Aplicación de un programa basado en la Biodanza para estimular la inteligencia emocional, en el nivel de educación primaria de la I.E N°895007, HUACATAMBO, Nepeña.

Goleman Daniel (1995). *Inteligencia Emocional*. Editorial Kairós.

Gonzales (2009) *El Juego como Técnica de Aprendizaje*, (p.9-10) 2da edición Huánuco – Perú

Hurlock B., Elizabeth (1995). *Desarrollo del niño*. Ediciones McGraw-Hill / Inter americana de México.

Martínez F. María Teresa (2002). *Evolución del Juego a lo largo del Ciclo Vital*. Universidad de Murcia.

Moreno M., Juan A. (2002). *Aprendizaje a través del Juego*. Ediciones Aljibe. Málaga, España.

Manrique (2012), “Inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de 5° y 6° grado de primaria de la institución educativa de Ventanilla- Callao”

Nuestra filosofía educativa (1983) Instituto de Educación Superior Pedagógico Publico Chimbote.

Ortiz de Maschwitz, Elena María (s/a). *Inteligencias Múltiples en la Educación de las Personas*. Buenos Aires, Argentina.

Taboada M., Hilda M. y Vilcareno E., Rocío (2010). *Influencia de los Juegos en el Desarrollo de Esquema Corporal en los niños de 5 años del Colegio Parroquial Particular Antonio Raimondi*. Chimbote, Perú.

Universidad Nacional “Pedro Ruiz Gallo” (separata). *Inteligencias Múltiples y Capacidades Emocionales*.

500 juegos escolares, Evaristo Llanos vela (1957) Jellve (Tercera .E)

Valera López, Sussan Lizett (2007). *La Importancia del Juego en el desarrollo Socio Emocional del Niño*. Universidad Nacional Del Santa. Nuevo Chimbote, Perú.

UNESCO (1980) *El niño y el juego: planteamiento teórico y aplicación teóricas*

Pérez Fort, Llibert (2017) “El juego: su origen y evolución”, cita a Parten en su revista

