



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

Título

El juego infantil y la Inteligencia emocional en los niños de Inicial 2 de la
Unidad Educativa “Doctor Gabriel García Moreno” del cantón Guano

**Trabajo de Titulación para optar al título de
Licenciada en Educación Inicial**

Autor

Quintero Yambay Irene Mishell

Tutor

MgSc. / Nancy Patricia Valladares Carvajal

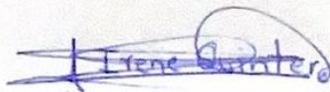
Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Irene Mishell Quintero Yambay, con cédula de ciudadanía 0605328111, autor (a) del trabajo de investigación titulado: "El juego infantil y la Inteligencia emocional en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa "Doctor Gabriel García Moreno" del cantón Guano, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a los 16 del mes de abril de 2024



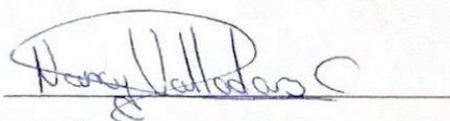
Irene Mishell Quintero Yambay

C.I: 0605328111

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Mgs. Valladares Carvajal Nancy Patricia** catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación **EL JUEGO INFANTIL Y LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA "DOCTOR GABRIEL GARCIA MORENO" DEL CANTÓN GUANO, PERIODO 2023-2024** bajo la autoría de **Quintero Yambay Irene Mishell** ; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 20 días del mes de febrero de 2024



Mgs. Valladares Carvajal Nancy Patricia

C.I:0603260811

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **El juego infantil y la Inteligencia emocional en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Doctor Gabriel García Moreno”** del cantón Guano, presentado por **Irene Mishell Quintero Yambay** con cédula de identidad número **0605328111**, bajo la tutoría de **Mg. Nancy Patricia Valladares Carvajal**; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba, a los 16 del mes de abril de 2024

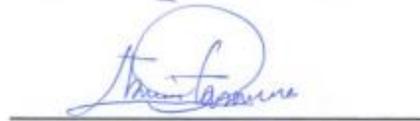
Presidente del Tribunal de Grado

Mgs. / Mirian Paulina Peñafiel Rodríguez



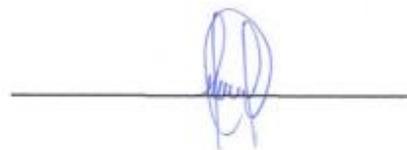
Miembro del Tribunal de Grado

Mgs. / Tannia Alexandra Casanova Zamora



Miembro del Tribunal de Grado

Mgs./ Luis Fernando Alvear Ortiz



CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO

Que, **Quintero Yambay Irene Mishell** con CC: **0605328111** estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **El juego infantil y la Inteligencia emocional en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa "Doctor Gabriel García Moreno"** del cantón Guano, cumple con el **10 %**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación Institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 2 de abril de 2024


Mgs. Nancy Patricia Valladares Carvajal
TUTOR

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a Dios por darme la fuerza necesaria para realización de mis proyectos. A mis padres por contar con su apoyo en todo momento para mi superación como persona, a mis hermanos por el tiempo y la paciencia que dedicaron al estar conmigo.

Quintero Yambay Irene Mishell

AGRADECIMIENTO

Deseo expresar mi agradecimiento a Dios que cada día me ha dado la guía por el camino correcto para llegar hasta aquí, por escucharme cuando lo necesitaba y bríndame sus respuestas, por otorgarme fuerza y sabiduría para preservar en este camino.

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy en la actualidad, a mi padre, Joel Quintero y a mi madre, Rosa Yambay mucho de mis logros se los debo a ustedes, me formaron con reglas y con algunas libertades, pero siempre me motivaron constantemente para alcanzar mi anhelo.

A mi hermana Melisa Quintero y mi hermano Joel Quintero que son personas que me han ofrecido su amor y la calidez de la familia a la cual amo.

A mi grupo de amigos de carrera, que hicieron de todo este proceso universitario algo más bonito.

A mi Universidad Nacional de Chimborazo, que se convirtió en mi segunda casa y un gran crecimiento académico.

Quintero Yambay Irene Mishell

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	15
INTRODUCCIÓN.....	15
1.1. Antecedentes.....	16
1.2. Planteamiento del problema	16
1.3. Objetivos.....	17
1.3.1. Objetivo general	17
1.3.2. Objetivos específicos.....	17
1.4. Justificación.....	17
CAPÍTULO II.....	19
MARCO TEÓRICO	19
2.1. El juego infantil	19
2.1.1. El juego.....	19
2.1.2. Los juegos como actividad de aprendizaje	19
2.1.3. Beneficios de los juegos durante la etapa de aprendizaje.....	19

2.1.4 Tipos juegos.....	20
2.1.4.1. El ejercicio o juego funcional.....	20
2.1.4.2. Juegos simbólicos.....	20
2.1.4.3. Juegos para construir.....	21
2.1.4.3. Juegos de reglas.....	21
2.1.4.4. Juegos según un área específica.....	22
2.2. Inteligencia emocional.....	22
2.2.1. ¿Qué es inteligencia?.....	22
2.2.2. Inteligencia emocional.....	22
2.2.2.1. Características de la Inteligencia Emocional.....	23
2.2.2.2. Importancia de la Inteligencia Emocional.....	23
2.3. Beneficios de los juegos durante la etapa de aprendizaje.....	24
2.3.1. Desarrollo sensorial y mental.....	24
2.3.2. Contribuciones afectivas.....	24
2.3.3. Desarrollo de su imaginación y creatividad.....	24
2.4. Relación entre los juegos infantiles y la inteligencia emocional.....	24
CAPÍTULO III.....	26
METODOLOGÍA.....	26
3.1. Tipo de Investigación.....	26
3.2. Diseño de Investigación.....	26
3.3. Nivel de Investigación.....	26
3.3.1. Nivel exploratorio.....	26
3.3.2. Nivel descriptivo.....	26
3.3.3. Nivel explicativo.....	26
3.4. Técnicas de recolección de Datos.....	26
3.4.1. Técnica.....	26
3.4.1.1. Observación.....	26

3.4.2. Instrumento.....	26
3.4.2.1. Ficha de observación.....	26
3.5. Población de estudio y tamaño de muestra.....	27
3.5.1. Población.....	27
3.5.2. Muestra.....	27
3.6. Métodos de análisis, y procesamiento de datos.....	27
CAPÍTULO IV.....	28
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	28
4.1. Tabulación de resultados de la ficha de observación.....	28
4.2. Análisis y discusión de los resultados de la ficha de observación.....	29
CAPÍTULO V.....	38
CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES.....	38
5.1. Conclusiones.....	38
5.2. Recomendaciones.....	39
CAPÍTULO VI.....	40
PROPUESTA.....	40
BIBLIOGRAFÍA.....	42
ANEXOS.....	44

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	27
Tabla 2. Muestra	27
Tabla 3. Pregunta 1	29
Tabla 4. Pregunta 2	30
Tabla 5. Pregunta 3	31
Tabla 6. Pregunta 4	32
Tabla 7. Pregunta 5	33
Tabla 8. Pregunta 6	34
Tabla 9. Pregunta 7	35
Tabla 10. Pregunta 8	36

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Pregunta 1	29
Figura 2. Pregunta 2	30
Figura 3. Pregunta 3	31
Figura 4. Pregunta 4	32
Figura 5. Pregunta 5	33
Figura 6. Pregunta 6	34
Figura 7. Pregunta 7	35
Figura 8. Pregunta 8	36

RESUMEN

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Doctor Gabriel García Moreno” con la finalidad de evidenciar la relación que tenían los juegos infantiles y la inteligencia emocional en el desarrollo de niños de inicial II. Se plantearon específicamente dos actividades en las cuales, se consideraba tanto el trabajo individual como el trabajo en grupo, con lo cual, se pudo evidenciar el desarrollo que los niños alcanzaban entorno de su inteligencia emocional. El proceso investigativo estuvo basado en parámetros de una investigación cuantitativa debido a que se recolectaron datos y posteriormente fueron tabulados, de igual forma, se consideró tres niveles investigativos: exploratorio, descriptivo y explicativo, los cuales, posterior a la recolección y tabulación de datos ayudaron a evidenciar cada uno de los resultados de forma clara y sistemática, cabe recalcar que, el instrumento empleado fue la ficha de observación, la misma que estuvo constituida por ocho indicadores y cuatro parámetros, los cuales, se aplicaron a cada uno de los niños presentados en la muestra. Finalmente, los resultados obtenidos reflejaron que los juegos son una herramienta efectiva para que los niños puedan desarrollar su inteligencia emocional, debido a que, las actividades se encontraban enmarcadas en un aprendizaje activo por parte de los estudiantes, de igual forma, se pudo observar que los niños no mostraban desinterés al momento del desarrollo de las actividades, por ello, se pudo concluir que, la correcta aplicación y de igual forma la selección de las actividades fueron factores fundamentales para la efectividad del aprendizaje.

Palabras claves: Aprendizaje, Educación, Inteligencia emocional, Inicial II.

ABSTRACT

The research was carried out in the "*Doctor Gabriel García Moreno*" Educational Unit to evidence the relationship that children's games and emotional intelligence had in the development of preschool II children. Two activities were specifically proposed in which both individual and group work were considered; through them, it was possible to demonstrate the children's development regarding their emotional intelligence. The investigative process was based on the parameters of a quantitative investigation because data were collected and subsequently tabulated. Likewise, three investigative levels were considered: exploratory, descriptive, and explanatory, which, after the collection and tabulation of data, helped to demonstrate each of the results clearly and systematically. It should be noted that the instrument used was the observation date, which was made up of eight indicators and four parameters, which were applied to each of the children of the sample. Finally, the results reflected that games are an effective tool for children to develop their emotional intelligence because the activities were framed in active learning by the students. Likewise, it could be observed that the children did not show disinterest at the time of the development of the activities. Therefore, it was possible to conclude that the correct application and, likewise, the selection of the activities were fundamental factors for the effectiveness of learning.

Keywords: Learning, Education, Emotional Intelligence, Initial II.

Reviewed by:

Lic. Jenny Freire Rivera
ENGLISH PROFESSOR
C.C. 0604235036

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

A medida que pasa el tiempo, se han realizado numerosas investigaciones en una variedad de áreas, y la educación ha sido uno de esos puntos de análisis porque, con el tiempo, el mundo se presenta con nuevos factores condicionantes que se enfocan en el alcance de las destrezas y objetivos.

En la educación, hay varios niveles de estudio que se enmarcan en la educación académica. Uno de los niveles más importantes es la educación de nivel inicial 2, donde los niños desarrollan una variedad de habilidades y destrezas que son esenciales para su vida diaria y académica. Por lo tanto, si los niños reciben una educación adecuada durante sus niveles iniciales, tienen una gran probabilidad de tener éxito en el futuro.

El proceso investigativo se encuentra centrado en cómo los niños se incorporan a la educación inicial 2, utilizando actividades lúdicas que fomentan el desarrollo de habilidades comunicativas, sociales y afectivas.

Los juegos son una herramienta útil para la enseñanza y el aprendizaje porque pueden usarse tanto de forma individual como grupal, lo que conduce a mejores resultados durante el aprendizaje; todas las actividades que se pueden proponer permiten un aprendizaje significativo, ya que, los niños están en movimiento constantemente, lo que requiere el uso continuo de su motricidad y, especialmente, de su parte cognitiva.

Esta investigación de tipo cuasi experimental, se planteó con el objetivo de obtener resultados claros y sobre todo relevantes, porque, se trabajará con una muestra específica obtenida de la Unidad Educativa Dr. Gabriel García Moreno del cantón Guano, centrada en los niños de Educación Inicial 2, de igual manera, con el fin de establecer un punto de partida claro y sobre todo demostrar su validez, se consideró un análisis de diversas fuentes bibliográficas. Luego, se analizará el estado inicial y final de los niños en relación con las actividades a desarrollar en función de su nivel adaptativo, las emociones que pueden manifestar, su comportamiento antes y durante las actividades y, en última instancia, su desarrollo cognitivo relacionado con el potenciamiento de su imaginación.

Los siguientes capítulos componen el desarrollo del proyecto en su conjunto:

Capítulo I.- el marco de referencia proporciona una introducción a la investigación, un entorno de estudio, un problema para resolver, objetivos para alcanzar y justificación de la investigación.

Capítulo II.- direccionado al marco teórico, en donde, se utilizó datos confiables de varios motores de búsqueda especializados, incluidos repositorios de postgrado, que fueron necesarios para cimentar la investigación.

Capítulo III.- presenta los parámetros cruciales para el progreso de la investigación, como el diseño de la investigación, el tipo de investigación, el nivel, las técnicas y los instrumentos utilizados. Finalmente, este capítulo explica cómo se desarrolló el procesamiento de datos recopilados.

Capítulo IV.- Muestra cada uno de los resultados obtenidos a través de gráficas y tablas estadísticas. Además, exhibe los datos obtenidos mediante el uso de los parámetros especificados en la ficha de observación.

Capítulo V.- enfocado a presentar los resultados del proceso de investigación con respecto a los objetivos y ofreciendo sugerencias para posibles investigaciones futuras.

Finalmente, se pueden ver los anexos del proceso investigativo y la bibliografía de los documentos que sustentan la investigación.

1.1. Antecedentes

La investigación denominada “Effect of Play-based Therapy on Metacognitive and Behavioral Aspects of Executive Function: A Randomized, Controlled, Clinical Trial on the Students With Learning Disabilities”, examinó la terapia ocupacional en torno a la efectividad basada en el juego en niños con discapacidades, en sus resultados mostraron que, los estímulos lúdicos mejoraban significativamente su inteligencia emocional en cada uno de ellos, de igual forma, pudieron observar que tuvieron una mejor participación en relación a las actividades cotidianas (Karamali Esmaili et al., 2017).

La Revista Universal de Investigación Educativa presentó una investigación denominada “Effects of Pre-school Play on Motor Development in Children” en donde, durante el proceso investigativo pudieron observar que el juego estructurado y no estructurado puede tener efectos positivos en el desarrollo de las diferentes habilidades tanto emocionales como motoras finas del niño así como lo son la coordinación mano ojo y su destreza manual dando como resultado una confirmación sobre la aplicación de los juegos durante el desarrollo de niños de edad preescolar (Gümüřdađ, 2019).

El estudio denominado “Play Therapy As Effective Options for School-Age Children With Emotional and Behavioral”, Analizó diferentes estudios sobre los efectos que tenían la terapia de los juegos en inteligencia emocional de los niños encontrando el juego tenía efectos positivos conforme a la mejora de la conciencia emocional la capacidad de relación social y la autoestima de los niños (Gupta et al., 2023).

Problems: A Case Series.

1.2. Planteamiento del problema

Con la llegada de las herramientas digitales a los diferentes campos del conocimiento, la educación ha tenido relativamente un golpe fuerte, debido a que, en la mayoría de casos no ha existido una correcta manipulación de la misma, se puede observar que, ésta se encuentra tomando gran fuerza en la forma o manera de desarrollar el proceso de enseñanza y aprendizaje dejando de lado a la educación presencial, lo cual evidentemente hasta cierto punto afecta al desarrollo activo de los niños, limitándolos al uso de sus capacidades motoras, de igual manera, generando un conformismo tanto por parte de estudiantes y docentes (UNICEF, 2017).

A nivel mundial, el uso de programas que incluyen los juegos infantiles como metodología de aprendizaje ha ido tomando fuerza durante los últimos años, denotando que ha tenido un proceso sistemático en su aplicación, con ello se puede observar que, los juegos como metodología de aprendizaje no han sido los medios más utilizados o en su defecto el proceso de enseñanza y aprendizaje no se ha encontrado enfocado al uso juegos con la final de aprendizaje, simplemente se ha utilizado a los juegos como un medio de recreación (UNICEF, 2018).

En el Ecuador, las unidades educativas han ido implementando más el uso de materiales didácticos digitales con la finalidad de utilizar los juegos como medio de aprendizaje, denotando que, el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje cada vez se encuentra más enfocado a entornos digitales dejando progresivamente las actividades físicas o presenciales, contrastando así que, la educación presencial progresivamente se puede tornar obsoleta hasta cierto punto, en el caso de los niños en algún momento no recibirán estímulos con el fin de desarrollar su motricidad, reconocimiento espacial y de igual forma limitando su aprendizaje con el uso de herramientas encontradas en su entorno (López Álvarez & Ruiz Conforme, 2021).

Por otro lado, en el cantón Guano Unidad Educativa Dr. Gabriel García Moreno en los niños Inicial 2, se ha podido encontrar el uso de diversas herramientas educativas físicas, las cuales ayudan al desarrollo psicomotor de los niños, más, los juegos no se han considerado como medio educativo constante, tomándolos como medios de distracción, evidenciando que, los juegos relativamente no se encuentran enmarcados plenamente como un medio efectivo para que los niños puedan desarrollar de mejor forma su proceso de aprendizaje, no obstante, no se considera que el uso de otras herramientas físicas no sean buenas, pero, es necesario que los niños puedan tener otros medios de desarrollo según el entorno en el cual se encuentran desarrollando su proceso de aprendizaje, no limitándolos simplemente al uso de un material específico (Rivadeneira Lalama & Villacrés Gavidia, 2016).

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la importancia del juego infantil para el desarrollo de la Inteligencia emocional de los niños del Nivel 2 de la Unidad Educativa “Dr. Gabriel García Moreno”

1.3.2. Objetivos específicos

- Reconocer las ventajas del juego infantil para el desarrollo de la inteligencia emocional.
- Proponer actividades para el desarrollo de la inteligencia emocional mediante el juego infantil.

1.4. Justificación

La infancia, es una etapa crucial del desarrollo de cada una de las personas, donde, los niños no solo alcanzan conocimientos cognitivos, sino que, también edifican bases emocionales que moldearán tanto su bienestar como relaciones a lo largo de la vida. La investigación se encuentra centra en la necesidad de realizar diversas actividades (juegos infantiles) para el desarrollo de la inteligencia emocional. La relevancia de esta investigación se fundamenta en varios aspectos clave.

La Importancia de la Inteligencia Emocional en el Desarrollo Infantil:

Según la teoría de Daniel Goleman, la inteligencia emocional es esencial para el éxito y la felicidad en la vida. Su desarrollo durante la infancia es crucial porque establece las bases para la autorregulación emocional, la empatía, las habilidades sociales y la toma de decisiones. Es esencial comprender cómo los juegos infantiles contribuyen a este desarrollo para optimizar las experiencias educativas y sociales de los niños (Jiménez Jiménez, 2018).

El Papel Formativo de los Juegos Infantiles:

Los juegos para niños no son solo actividades recreativas; son herramientas educativas poderosas. Los niños aprenden roles sociales, practican sus habilidades motoras y, en última instancia, desarrollan sus habilidades emocionales a través del juego. La razón detrás de esta tesis es descubrir cómo los juegos infantiles ayudan a desarrollar la inteligencia emocional (Gutiérrez Ruiz, 2017).

El Juego como Laboratorio Social y Emocional:

Los juegos introducen a los niños en un laboratorio de interacción social y emocional. Por ejemplo, los juegos de roles les permiten experimentar con diferentes identidades y puntos de vista, fomentando la autoconciencia y la empatía. Por el contrario, los juegos de grupo enseñan cómo comunicarse y trabajar juntos. El propósito de esta tesis es investigar cómo los laboratorios de juego influyen en la inteligencia emocional de los niños (Vilaró Tió, 2014).

El Potencial Educativo de los Juegos Infantiles:

En un contexto educativo en constante evolución, es esencial comprender el potencial educativo de los juegos infantiles. La tesis propuesta no solo investigará la relación entre el juego y la inteligencia emocional, sino que también proporcionará insights útiles para educadores y padres. ¿Cómo pueden los juegos mejorar las habilidades emocionales? (López Jurado, 2020).

Contribuciones a la Psicología Infantil:

La investigación sobre la relación entre los juegos infantiles y la inteligencia emocional puede generar nuevas teorías y puntos de vista. Además, podría brindar métodos de evaluación e intervención basados en evidencia para mejorar el desarrollo emocional de los niños (Solís García, 2018).

Aplicaciones Prácticas en la Vida Cotidiana:

En la vida diaria, la inteligencia emocional influye en las relaciones interpersonales, la resiliencia ante desafíos y la toma de decisiones. Al comprender cómo los juegos infantiles influyen en estas habilidades, podemos crear métodos y entornos que maximicen este efecto positivo para que los niños, las familias y la comunidad en general estén beneficiados (Soler et al., 2016).

Todo el plano investigativo se fundamenta en la premisa de que comprender la relación entre los juegos infantiles y la inteligencia emocional es esencial para optimizar el desarrollo integral de los niños. Desde su impacto formativo hasta las aplicaciones prácticas en la vida cotidiana, esta investigación busca contribuir al entendimiento y la mejora de las experiencias infantiles, asegurando un camino sólido hacia el bienestar emocional y el éxito a lo largo de la vida.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. El juego infantil

El juego infantil es una actividad que tiene como objetivo el entretenimiento diversión alegría y satisfacción el cual promueve un desarrollo intelectual y emocional del niño De igual forma es la estimulación de la actividad cerebral durante la infancia. Los juegos son generados a partir de la cultura o medio en el cual se encuentra desarrollándose el niño, presentando diferentes características de su región, así mismo, se encuentra relacionado a las tradiciones del medio en el cual se desenvuelve (Patín Ninabanda, 2016).

2.1.1. El juego

El juego, es una práctica común en todas las culturas y civilizaciones, el cual, se caracteriza por ser una actividad libre que se encuentra presente durante el desarrollo infantil.

Para el desarrollo saludable del niño, el juego es esencial. El juego estimula el cerebro a través de la formación de conexiones entre las células nerviosas, lo que ayuda con el 75% del desarrollo cerebral después del nacimiento. El desarrollo de habilidades motoras finas y gruesas se beneficia de este proceso. Las acciones como poder sostener un crayón o un lápiz son ejemplos de habilidades motoras finas. Las acciones como saltar o correr son habilidades motoras gruesas.

Los juegos también ayudan a los niños a desarrollar su lenguaje y les enseñan a pensar, ser creativos, comunicar emociones y resolver problemas (Gallardo, 2018).

2.1.2. Los juegos como actividad de aprendizaje

El juego, es una actividad fundamental para el desarrollo y el pleno aprendizaje de los niños, debido a que, les permite desarrollar su imaginación, examinar el entorno en el que se desenvuelven, de igual manera, permite expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, ayudando a desarrollar habilidades socioemocionales y psicomotoras que se materializan en sus relaciones entre ellos y los adultos.

El juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de una manera significativa porque influye en su desarrollo y crecimiento saludable. Nuestros más pequeños aprenden a planificar, organizar, relacionarse y controlar sus emociones jugando. Además, los ayuda con el lenguaje, el desarrollo de diversas destrezas e incluso pueden superar el estrés jugando (Montero Herrera, 2017).

2.1.3. Beneficios de los juegos durante la etapa de aprendizaje

Posibilita a los niños experimentar una variedad de movimientos que mejoran su coordinación psicomotriz. Esto les ayuda a dormir mejor durante la noche y tiende a reducir el riesgo de desarrollar sobrepeso u obesidad (Mallebrera et al., 2013).

2.1.4 Tipos juegos

2.1.4.1. El ejercicio o juego funcional

Los juegos de ejercicio, que son característicos del estado sensoriomotor y, por lo tanto, de los primeros dos años de vida, radican en repetir una acción por el simple placer de obtener el resultado inmediato.

El juego funcional, es aquel en el que los niños usan los juguetes o los objetos de la manera prevista para su uso, es decir, manifiestan cuál es su función y luego los usan durante su juego.

Este tipo de juego ayuda a:

- El desarrollo de los sentidos.
- Coordinar los movimientos y desplazamientos.
- Construir un equilibrio tanto estático como dinámico.
- La comprensión de su entorno.
- La superación propia.
- Coordinación entre la mano y el ojo o también denominada como óculo motor.

Ejemplos de juegos funcionales:

- Soltar objetos.
- Búsqueda de objetos
- Alcanzar objetos
- Guía por el sonido.
- Correr.
- Gatear.
- Presionar botones.

Como se puede observar este tipo de juegos ayuda al niño o niña a tener un desarrollo progresivo de sus habilidades y destrezas (Patín Ninabanda, 2016).

2.1.4.2. Juegos simbólicos

El juego simbólico es, por lo tanto, aquel que radica en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes durante el momento del juego; este tipo de juego se origina en el estado preoperacional.

Por otro lado, el juego simbólico o imaginativo, implica utilizar nuestra creatividad y distintos métodos más sofisticados, simbólicos que implican simulación.

Este tipo de juegos contribuye en:

- Comprender y absorber su entorno.
- Adquirir conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta y aplicarlos en la práctica.
- Desarrollar el lenguaje, ya que los niños verbalizan constantemente mientras los realizan, tanto si están solos como si están acompañados.
- Además, fomenta la imaginación y la creatividad.

Ejemplos de juegos simbólicos:

- Creación de historias.
- Observar imágenes de cuentos.
- Involucrar a los niños en una historia concreta o inventada.

- Formulación de una temática con objetos.

Este tipo de juegos son aplicados una vez que el niño ya ha podido mejorar sus habilidades y destrezas, esto ayuda a que pueda irse adaptando progresivamente a la realidad de su entorno (Fundación Carlos Slim, 2017).

2.1.4.3. Juegos para construir

El juego de construcción surge alrededor del primer año y se juega junto con otros tipos de juegos. Va cambiando con el tiempo, a veces sirviendo al juego dominante en cada etapa.

Los niños solo mejoran la acción al colocar un objeto encima de otro. Posteriormente, a veces se construye para tener una forma simbólica (un avión, un garaje para carros, etc.), lo que, ayuda a desarrollar otras habilidades cognitivas.

Este tipo de juegos son beneficiosos en:

- Facilita la creatividad.
- Facilita el juego entre personas.
- Desarrolla la coordinación entre el ojo y el brazo.
- mejora la capacidad de control corporal durante las acciones.
- Desarrollar la motricidad fina.
- Mejora la capacidad de concentración y atención.
- Aumenta la capacidad de memoria visual.
- Facilita el razonamiento espacial y la comprensión.
- Desarrolla habilidades de síntesis y análisis.

Ejemplos de juegos de construcción:

- Apilar objetos.
- Formar caminos con objetos o rayando hojas.
- Formación de puentes con objetos.
- Construcción de rompecabezas.
- Diseñar casas con objetos presentes.

Este tipo de juegos son necesarios para el progreso de habilidades y destrezas continuas, mostrando al niño alternativas entretenidas mientras aprende y descubre su entorno (Gonzalez et al., 2018).

2.1.4.3. Juegos de reglas

Habitualmente se cree que solo los juegos colectivos, como los deportes o los juegos de mesa, tienen reglas. Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente, la regla está presente en el juego del niño desde hace mucho tiempo. Por lo tanto, la implementación de las normas comienza mucho antes de que el niño llegue al período de operaciones específicas.

Este tipo de juegos presenta los siguientes beneficios:

- Son elementos socializadores, estos enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, de igual manera a respetar turnos y las normas en función de las opiniones o acciones de los compañeros de juego.
- Además, son esenciales para el aprendizaje de una variedad de habilidades y conocimientos.
- Ayudan a desarrollar la memoria, el razonamiento, la atención, la reflexión y el lenguaje.

Ejemplos de juegos de reglas:

- Escondidas.
- Lotería.
- Juegos de pelota.
- Juegos de turnos.

Los juegos de reglas, ayudan a los niños a tener un mejor desarrollo social, en donde, estos pueden aprender a tolerar, aceptar y relacionarse de mejor forma con los entes de su entorno (Fundación Carlos Slim, 2017).

2.1.4.4. Juegos según un área específica

Los juegos se pueden dividir en categorías según las habilidades o áreas que se quieren fomentar:

- **Los juegos cognitivos** están relacionados con la construcción de razonamiento, estrategia y lógica.
- **Juegos de sentimientos:** mejoran su capacidad para expresarse y comprender sus sentimientos y los de los demás, como comunicar experiencias y calificar su estado emocional.
- **Los juegos de psicomotricidad** facilitan la integración de la movilidad, las experiencias auditivas y visuales y, en general, los estímulos sensoriales a escala cognitiva.

El desarrollo de los juegos en la educación deben ser plenamente focalizados con el fin de obtener resultados positivos (CCFP Rosario, 2023).

2.2. Inteligencia emocional

2.2.1. ¿Qué es inteligencia?

La inteligencia son nuestras habilidades intelectuales, verbales, espaciales y numéricas están estrechamente relacionadas con la inteligencia.

No obstante, aunque esta definición se ve con frecuencia en el rendimiento académico de las personas, descuida aspectos como el manejo de las emociones y las relaciones sociales, los cuales también son cruciales para la forma en que las personas resolvemos problemas (Villamizar & Donoso, 2013).

2.2.2. Inteligencia emocional

La inteligencia emocional es un constructo que nos ayuda a comprender de qué manera podemos influir de manera adaptativa e inteligente tanto sobre nuestras emociones como en la interpretación de los estados emocionales de los demás. Este aspecto de la psicología humana es crucial para cómo socializamos y cómo nos adaptamos a nuestro entorno.

La inteligencia emocional nos ayuda a manejar nuestras emociones, comprender a los demás y construir relaciones interpersonales efectivas: es una combinación de habilidades, como autoconocimiento, autorregulación, empatía, motivación y habilidades interpersonales.

Características de personas con alto grado de inteligencia emocional:

- **Prestar atención a sus emociones:** las personas con este tipo de inteligencia analizan y escuchan sus emociones, no solo las sienten.
- Estas personas son auténticas y sinceras porque reconocen sus sentimientos y no los reprimen.

- **Son autocríticos con sus acciones:** las emociones no los controlan, pero controlan lo que hacen con ciertas emociones y reconocen cuando algo se les fue de las manos.

- **Motivación:** este aspecto se relaciona con el compromiso de llegar a los objetivos que uno se plantea, cómo se mantiene el positivismo ante las adversidades y la iniciativa que una persona maneja para plasmar determinadas metas.

Por ello, es necesario el correcto desarrollo de la inteligencia emocional con el fin de que los niños puedan adaptarse a sus nuevas etapas de vida (Jiménez Jiménez, 2018).

2.2.2.1. Características de la Inteligencia Emocional

La inteligencia emocional es la capacidad de reconocer, comprender, expresar y regular las propias emociones y las de los demás, de manera adecuada y eficaz. La inteligencia emocional se compone de dos dimensiones: la personal y la social. Cada una de ellas tiene diferentes características que se pueden desarrollar y mejorar con la práctica. Algunas de las características de la inteligencia emocional son:

- **Autoconciencia:** es la capacidad de identificar y nombrar las propias emociones, así como sus causas y efectos. Implica tener un conocimiento realista de las fortalezas y debilidades personales, y una autoestima equilibrada.

- **Autorregulación:** es la capacidad de controlar y manejar las propias emociones, especialmente las negativas o intensas, sin reprimirlas ni dejarse llevar por ellas. Implica tener autocontrol, adaptabilidad, responsabilidad e integridad.

- **Automotivación:** es la capacidad de generar y mantener el interés, el entusiasmo y el esfuerzo por alcanzar los objetivos personales y profesionales. Implica tener iniciativa, optimismo, perseverancia y orientación al logro.

- **Empatía:** es la capacidad de percibir y comprender las emociones, los sentimientos, las necesidades y las perspectivas de los demás, poniéndose en su lugar. Implica tener sensibilidad, respeto, aprecio y apoyo hacia los demás.

- **Habilidades sociales:** son la capacidad de comunicarse, relacionarse y cooperar con los demás de forma efectiva y positiva. Implican tener asertividad, escucha activa, expresión emocional, liderazgo y trabajo en equipo.

La inteligencia emocional es una habilidad muy importante para el bienestar personal y profesional, ya que influye en la forma de pensar, sentir y actuar, y en la calidad de las relaciones con los demás (Soriano Márquez & Díaz Cerón, 2019).

2.2.2.2. Importancia de la Inteligencia Emocional

La inteligencia emocional tiene una gran importancia para el bienestar personal y profesional, ya que influye en la forma de pensar, sentir y actuar, y en la calidad de las relaciones con los demás. Algunos de los beneficios de la inteligencia emocional son:

- Mejora la comunicación, la colaboración, el liderazgo y el trabajo en equipo, al facilitar la empatía, asertividad, escucha activa y la resolución de conflictos.

- Aumenta la motivación, el optimismo, la perseverancia y la orientación al logro, al favorecer el autocontrol, la adaptabilidad, la responsabilidad y la integridad.

- Potencia la creatividad, el pensamiento crítico y el aprendizaje, al estimular la curiosidad, la imaginación, la exploración y la evaluación.

- Refuerza la autoestima, la confianza, la satisfacción y la felicidad, al propiciar el autoconocimiento, el aprecio, el apoyo y el equilibrio.

La inteligencia emocional se compone de dos dimensiones: la personal y la social. Cada una de ellas tiene diferentes características que se pueden desarrollar y mejorar con la práctica y el entrenamiento (Machado Arenós, 2015).

2.3. Beneficios de los juegos durante la etapa de aprendizaje

2.3.1. Desarrollo sensorial y mental

Les permite desarrollar la capacidad de distinguir entre formas, tamaños, colores, olores y texturas, logrando que los niños puedan aprender el uso de las herramientas presentadas en su medio, logrando así un aprendizaje significativo del uso de materiales al igual que su interpretación espacial (Achavar Valencia, 2019).

2.3.2. Contribuciones afectivas

Les permite experimentar y reconocer diversas emociones, como sorpresa, alegría, tristeza, asombro, miedo, entre otras (Achavar Valencia, 2019).

2.3.3. Desarrollo de su imaginación y creatividad

Creatividad durante la manipulación de elementos inherentes al juego que fomentan la interacción entre pares y adultos. Por lo tanto, el juego tiene un impacto en la creación de relaciones afectivas que fomentan la colaboración, la comprensión y la protección de los niños.

Los juegos como se puede observar no simplemente son usados con la finalidad de recreación de los niños, sino también, como un medio adecuado para el aprendizaje (Achavar Valencia, 2019).

2.4. Relación entre los juegos infantiles y la inteligencia emocional

La relación entre la inteligencia emocional y los juegos infantiles es significativa, ya que el juego proporciona un entorno natural para que los niños desarrollen y practiquen habilidades emocionales clave. Los juegos no solo son una fuente de diversión y entretenimiento, sino que también ofrecen oportunidades valiosas para el aprendizaje social y emocional (Román Mínguez, 2017). Se considera varios aspectos destacados de la relación entre la inteligencia emocional y los juegos infantiles:

Desarrollo de la Autoconciencia:

Juegos de roles y representación: los juegos que involucran roles permiten a los niños explorar diferentes identidades y emociones. Pueden ponerse en el lugar de otros, fomentando la empatía y la autoconciencia emocional.

Juegos de expresión creativa: actividades artísticas y juegos creativos brindan a los niños la oportunidad de expresar sus emociones a través del arte. Pintar, dibujar o modelar con arcilla pueden ser formas de comunicar sus sentimientos.

Desarrollo de la Empatía:

Juegos de cooperación: los juegos en equipo requieren que los niños trabajen juntos y comprendan las emociones y perspectivas de los demás. Esto fomenta la empatía, ya que los niños deben considerar los sentimientos de sus compañeros de juego.

Juegos de imitación: jugar a imitar roles o situaciones permite a los niños ponerse en la piel de otra persona, ayudándoles a comprender y simpatizar con diversas emociones y experiencias.

Desarrollo de la Autorregulación:

Juegos de reglas: los juegos que implican reglas enseñan a los niños a controlar sus impulsos y a respetar las reglas del juego. Este proceso contribuye al desarrollo de la autorregulación emocional.

Juegos de simulación: los juegos que simulan situaciones cotidianas, como jugar a la tienda o a la casa, brindan oportunidades para que los niños practiquen la gestión de sus emociones en escenarios realistas y controlados.

Desarrollo de las Habilidades Sociales:

Juegos de interacción social: los juegos en los que los niños interactúan entre sí, como juegos de mesa o actividades de grupo, promueven el desarrollo de habilidades sociales, incluida la comunicación efectiva y la resolución de conflictos.

Juegos de dramatización: los juegos de dramatización permiten a los niños practicar la comunicación no verbal y aprender a interpretar las señales emocionales de los demás.

Desarrollo de la Motivación Interna:

Juegos de exploración y descubrimiento: los juegos que permiten a los niños explorar, experimentar y descubrir fomentan la motivación interna. El deseo de aprender y descubrir nuevas cosas impulsa su participación activa en el juego.

Juegos con metas y desafíos: los juegos que presentan metas y desafíos motivan a los niños a esforzarse y persistir, fomentando la motivación interna y la autodisciplina.

Desarrollo de las Habilidades de Comunicación:

Juegos de palabras y conversación: juegos que involucran palabras, historias o diálogos contribuyen al desarrollo de habilidades verbales y de comunicación. Los niños aprenden a expresar sus emociones de manera efectiva.

Juegos de escucha: participar en juegos que requieren escuchar y comprender las instrucciones de los demás mejora las habilidades de escucha activa y comprensión emocional.

En resumen, los juegos infantiles son un terreno fértil para el desarrollo de la inteligencia emocional. A través de actividades lúdicas, los niños pueden experimentar, practicar y consolidar habilidades emocionales clave que les serán fundamentales a lo largo de su vida. Los juegos ofrecen un espacio seguro y estructurado donde los niños pueden explorar y comprender sus emociones, así como aprender a relacionarse con los demás de manera efectiva (Cevallos Goyes et al., 2023).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación.

El análisis de efectividad de actividades, también conocido como análisis de juegos, es un proceso investigativo cuantitativo que requiere la recopilación de datos para comparar los resultados obtenidos entre la información inicial y la información final.

3.2. Diseño de Investigación

La investigación se llevó a cabo con una muestra específica de la Unidad Educativa “Doctor Gabriel García Moreno” en el cantón Guano, centrada en los niños de Educación Inicial 2, por ello se estableció de carácter cuasi experimental. Esto permitirá que la estructura de la investigación sea clara y presente información verificable.

3.3. Nivel de Investigación

Se planteó la investigación de nivel exploratorio, descriptivo y explicativo al considerar una muestra específica de estudio para obtener resultados relevantes.

3.3.1. Nivel exploratorio

Se observó directamente cómo interactúan y se comportan los niños durante las actividades.

3.3.2. Nivel descriptivo

Después de recopilar los datos necesarios durante el proceso de investigación, se describieron los elementos que circundan y afectan el desarrollo de las actividades.

3.3.3. Nivel explicativo

La explicación de los resultados se ajustó a la realidad de los niños y su desarrollo en la motricidad fina, denotándolos en la información adquirida después de la aplicación del instrumento.

3.4. Técnicas de recolección de Datos

3.4.1. Técnica

3.4.1.1. Observación

Para el pleno desarrollo del proceso investigativo se realizó una observación directa durante el progreso de las actividades ya planificadas, en el curso del proceso de investigación se recolectó datos necesarios con el fin de poder analizarlos.

3.4.2. Instrumento

3.4.2.1. Ficha de observación

Se seleccionó la ficha de observación debido a que es posible establecer parámetros de medición, los cuales, ayudaron a tener un mejor acercamiento a la realidad del progreso de los niños durante el desarrollo de las actividades.

3.5. Población de estudio y tamaño de muestra

3.5.1. Población

Como población se estableció a los niños de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa Dr. Gabriel García Moreno del cantón Guano. A continuación, se presenta como se encuentra distribuido este nivel dentro de la institución:

Tabla 1. *Población*

Población seleccionada

Paralelos	Número de estudiantes
Paralelo "A"	32
Paralelo "B"	28
TOTAL	60

3.5.2. Muestra

Como muestra se seleccionó al paralelo "A" de Educación Inicial 2 de la Unidad Educativa Dr. Gabriel García Moreno del cantón Guano. A continuación, se detalla cómo se encuentra organizado:

Tabla 2. *Muestra*

Muestra seleccionada

Paralelo	Número de estudiantes
Paralelo "A"	Niños= 18 Niñas= 14
TOTAL	32

3.6. Métodos de análisis, y procesamiento de datos.

Los resultados fueron tratados a través del análisis cuantitativo. Para lograrlo, se utilizó el programa Microsoft Office Excel, que facilitó la tabulación de los resultados y ayudó a crear tablas y gráficos relacionados con la información recopilada a través de las fichas de observación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Tabulación de resultados de la ficha de observación

Con el fin de poder tener información ordenada y clara se empleó la ficha de observación como instrumento directo para la recolección de datos; la ficha de observación estuvo compuesta por ocho preguntas, de igual forma, se la analizó bajo cuatro parámetros los mismos que ayudaron a medir el estado en el cual se encontraba el estudiantado. Para poder plasmar tanto las tablas como gráficas se utilizó el paquete informático de Microsoft Excel. A continuación, se detalla cada uno de los parámetros y de igual forma el planteamiento de cada una de las preguntas:

Parámetros de evaluación:

- El primer parámetro a considerar fue **“Inicio (I)”**, el cual, indica si el niño comienza su desarrollo de su inteligencia emocional, considerando si el niño presenta problemas o dificultades durante las actividades.
- El segundo parámetro considerado fue **“En proceso (EP)”**, lo que muestra que, el niño se encuentra aprendiendo a desarrollar su inteligencia emocional. Por otro lado, puede evidenciar el estado de adaptación que tiene cada niño al momento de expresar sus emociones.
- El tercer parámetro que se estableció fue **“Adquirido (A)”**, el mismo que, indica un desarrollo exponencial en cuanto a la inteligencia emocional del niño, así como, el estado de comodidad en el que se encuentra el niño durante cada una de las actividades.
- Finalmente, el cuarto parámetro fue **“No evaluado (N/E)”**; este parámetro indica si el niño no cumplió con el desarrollo de las actividades de forma satisfactoria o en su defecto, simplemente no lo realizó.

Parámetros de información:

- El primer parámetro informativo se encuentra destinado a evidenciar si el niño se encuentra cómodo con su docente para así lograr obtener suma atención a las disposiciones propuestas. Así mismo, entender si la metodología que se encuentra aplicando es la correcta.
- El segundo parámetro se encuentra enfocado al nivel de concentración y asimilación de las disposiciones otorgadas para el desarrollo de cada una de las actividades, lo cual, se evidencia con su respuesta inmediata.
- El tercer parámetro indica el grado de adaptabilidad que tienen los niños para el desarrollo de las actividades de forma individual.
- El cuarto parámetro se establece con el fin de reconocer el grado de adaptabilidad que tienen los niños durante el desarrollo de las actividades de forma grupal.
- El quinto parámetro evidencia la forma en la cual los niños han aprendido a expresar sus emociones a través de gesticulaciones faciales.
- El sexto parámetro se encuentra enfocado a la identificación de la verbalización de las emociones que puede presentar los niños.
- El séptimo parámetro ayuda a comprender si los niños se encuentran en las condiciones necesarias para poder identificar las emociones que sus compañeros expresan o han expresado durante las actividades.

- Finalmente, el octavo parámetro evidencia si los niños durante el desarrollo de las actividades propuestas lograron aprender sobre las formas que tienen las expresiones para evidenciarse de forma corpórea o simplemente a través de gesticulaciones.

4.2. Análisis y discusión de los resultados de la ficha de observación

Figura 1. Pregunta 1

Presta atención a las disposiciones del docente.

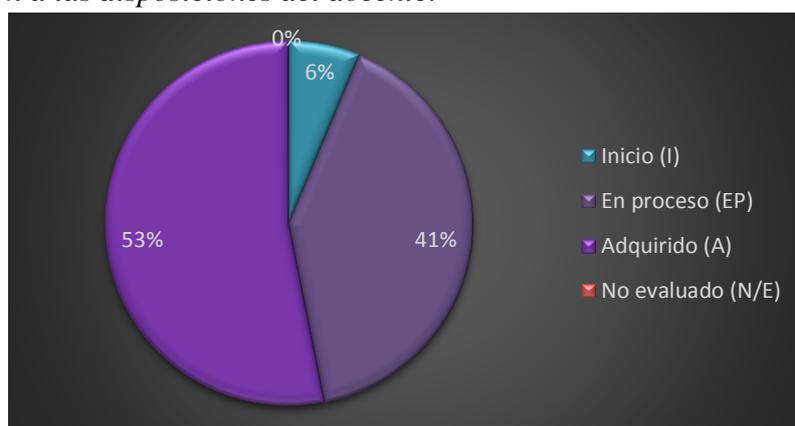


Tabla 3. Pregunta 1

Presta atención a las disposiciones del docente.

PARÁMETRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio (I)	2	6%
En proceso (EP)	13	41%
Adquirida (A)	17	53%
No evaluado (N/E)	---	---
TOTAL	32	100%

Análisis:

Tanto la tabla como la ilustración evidencia que dos niños pertenecientes al 6% se encuentran dentro del parámetro de “inicio”; 13 niños correspondientes al 41% están dentro del parámetro “en progreso”; 17 niños pertenecientes al 53% se encuentran dentro del parámetro adquirido; Finalmente se evidencia que ningún estudiante está dentro del parámetro de “no evaluado”.

Interpretación:

Como se puede observar En los datos obtenidos solamente dos estudiantes no se encontraron con total predisposición en el momento que el docente estuvo dando las disposiciones para el desarrollo de las actividades, más, la mayor parte de los niños estuvieron conformes con la metodología empleada por el docente en el momento de establecer las disposiciones para el desarrollo de las actividades.

Figura 2. Pregunta 2

Realiza las actividades de forma inmediata.

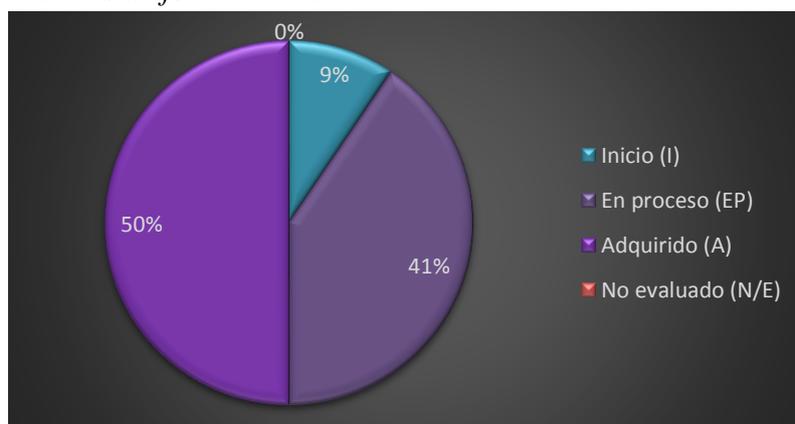


Tabla 4. Pregunta 2

Realiza las actividades de forma inmediata.

PARÁMETRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio (I)	3	9%
En proceso (EP)	13	41%
Adquirida (A)	16	50%
No evaluado (N/E)	---	---
TOTAL	32	100%

Análisis:

Los datos obtenidos reflejan que, el 50% de los niños correspondientes a 16 estudiantes estuvieron en el parámetro de “adquirido”; el 41% de niños correspondientes a 13 estudiantes se encontraron en el parámetro “en proceso”; el 9% de niños correspondientes a 3 estudiantes estuvo en el parámetro “inicio”; Finalmente se puede observar que ningún estudiante estuvo en el parámetro “no evaluado”.

Interpretación:

Como se pudo evidenciar en los resultados obtenidos por la ficha de observación la mayoría de estudiantes se encontraban predispuestos para la realización de las actividades, lo cual, indica que las disposiciones dadas por el docente fueron aceptadas y captadas de forma inmediata, esto ayudó a que los niños no tuvieran problemas durante el desarrollo de las actividades, más, se puede observar que un grupo pequeño no pudo captar de forma inmediata las premisas dadas por el docente, lo cual, limitó el desarrollo de sus actividades.

Figura 3. Pregunta 3

Se adapta al desarrollo de actividades de forma individual.

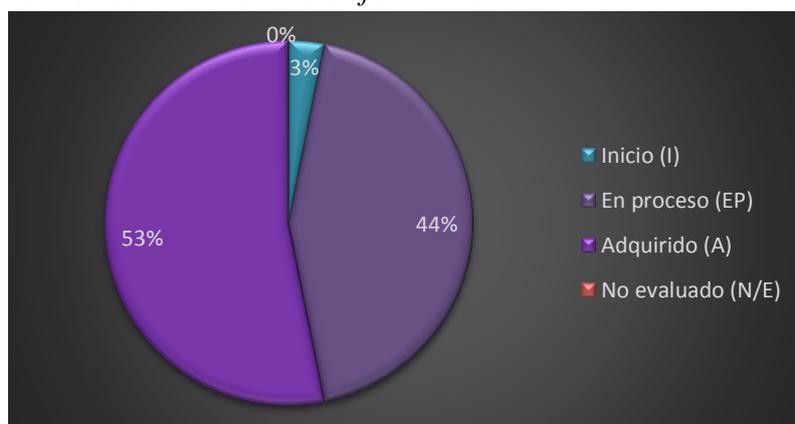


Tabla 5. Pregunta 3

Se adapta al desarrollo de actividades de forma individual.

PARÁMETRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio (I)	1	3%
En proceso (EP)	14	44%
Adquirida (A)	17	53%
No evaluado (N/E)	---	---
TOTAL	32	100%

Análisis:

Una vez realizada la tabulación de los datos se obtuvo que, un niño correspondiente al 3% se encontró en el parámetro de “inicio”; 14 niños correspondientes al 44% estuvieron en el parámetro “en proceso”; 17 niños correspondientes al 53% se establecieron en el parámetro “adquirido” y finalmente no sé evidencia que algún niño se encuentre dentro del parámetro no evaluado.

Interpretación:

La mayoría de los niños durante el desarrollo de las actividades expuestas por el docente no presentaron problemas al desarrollarlas de forma individual, por otra parte, solamente un niño presentó inconvenientes durante el desarrollo de cada una de las actividades.

Figura 4. *Pregunta 4*

Se adapta al desarrollo de actividades de forma grupal.

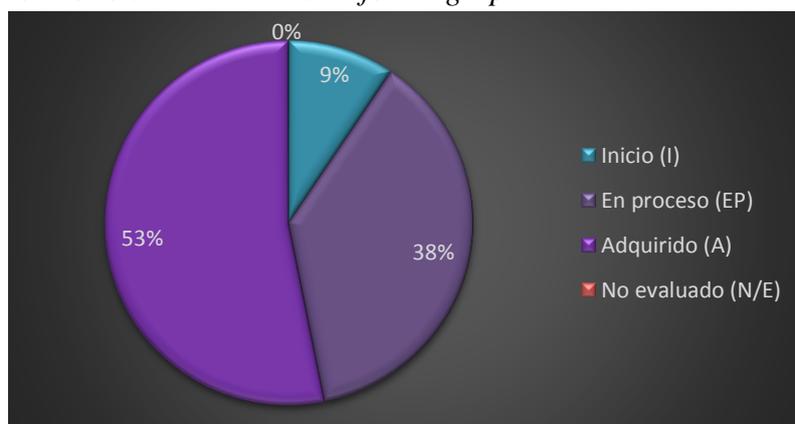


Tabla 6. *Pregunta 4*

Se adapta al desarrollo de actividades de forma grupal.

PARÁMETRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio (I)	3	9%
En proceso (EP)	12	38%
Adquirida (A)	17	53%
No evaluado (N/E)	---	---
TOTAL	32	100%

Análisis

Los resultados obtenidos muestran que, 17 niños pertenecientes a 53% se encuentran en el parámetro “adquirido”; 12 niños pertenecientes al 38% se establecen dentro del parámetro “en proceso”; 3 niños correspondientes al 9% están dentro del parámetro “inicio” y finalmente se refleja que no existe niños dentro del parámetro no evaluado.

Interpretación

Los datos obtenidos evidencian que gran parte de los niños pudieron realizar las actividades de forma grupal, no obstante, se pudo observar que pocos niños tuvieron ciertas dificultades al adaptarse con sus compañeros, finalmente se evidencia que, un pequeño grupo de estudiantes tuvieron varios problemas en el desarrollo de las actividades de forma grupal.

Figura 5. Pregunta 5

Expresa sus emociones de forma clara mediante gesticulaciones faciales.

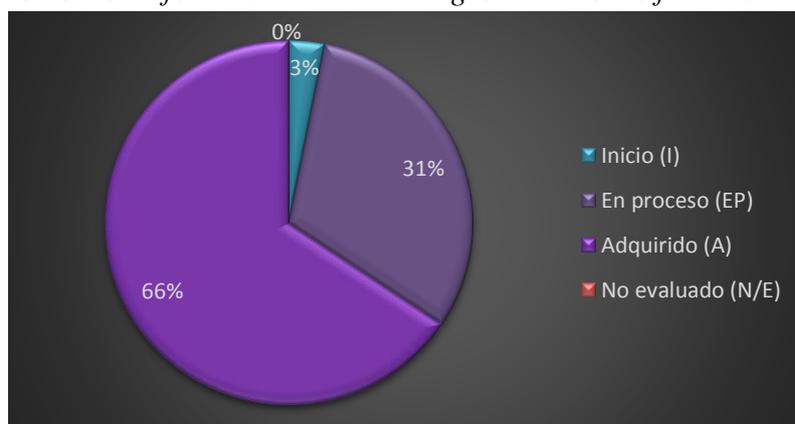


Tabla 7. Pregunta 5

Expresa sus emociones de forma clara mediante gesticulaciones faciales.

PARÁMETRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio (I)	1	3%
En proceso (EP)	10	31%
Adquirida (A)	21	66%
No evaluado (N/E)	---	---
TOTAL	32	100%

Análisis:

Los datos obtenidos reflejan que, el 66% de estudiantes comprendido por 21 niños se encuentran en el parámetro “adquirido”; 31% de los estudiantes correspondientes a 10 niños se establecen dentro del parámetro en “proceso”; el 3% de niños correspondiente a un estudiante está enmarcado dentro del parámetro “inicio” y finalmente se evidencia que ningún niño está dentro del parámetro “no evaluado”.

Interpretación:

Gran parte de los niños lograron expresar mediante gesticulaciones faciales sus emociones sin ningún problema, por otra parte un cierto porcentaje de estudiantes no logró expresar de forma clara sus emociones en ciertas ocasiones, por otro lado, un estudiante tuvo inconvenientes al momento de expresar sus emociones mediante las gesticulaciones faciales.

Figura 6. Pregunta 6

Expresa sus emociones de forma clara verbalmente.

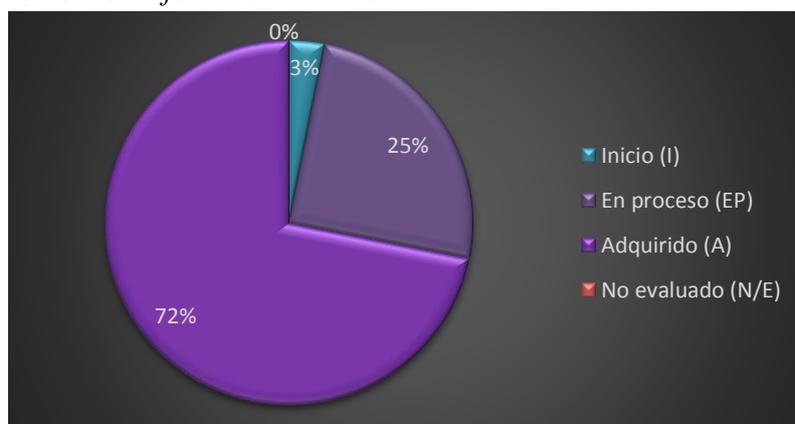


Tabla 8. Pregunta 6

Expresa sus emociones de forma clara verbalmente.

PARÁMETRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio (I)	1	3%
En proceso (EP)	8	25%
Adquirida (A)	23	72%
No evaluado (N/E)	---	---
TOTAL	32	100%

Análisis:

Tanto la tabla como la gráfica evidencia que, 23 niños correspondientes a 72% se establecen dentro del parámetro “adquirido”; 8 niños pertenecientes al 25 se encuentran dentro del parámetro “en proceso”; un niño perteneciente al 3 sin marca dentro del parámetro “inicio” y finalmente el parámetro “no evaluado” no presenta ningún niño.

Interpretación:

Después del desarrollo de cada una de las actividades se pudo evidenciar que, la gran mayoría de los estudiantes pudieron expresar sus emociones verbalmente de forma clara, por otro lado, se pudo identificar a un solo niño que tuvo problemas para expresar sus emociones después del desarrollo de todas las actividades.

Figura 7. Pregunta 7

Reconoce las emociones de sus compañeros.

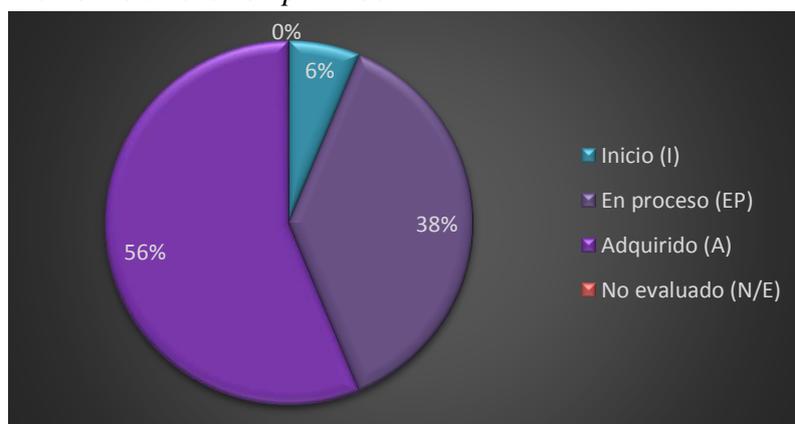


Tabla 9. Pregunta 7

Reconoce las emociones de sus compañeros.

PARÁMETRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio (I)	2	6%
En proceso (EP)	12	38%
Adquirida (A)	18	56%
No evaluado (N/E)	---	---
TOTAL	32	100%

Análisis:

Después del análisis de los datos se pudo mostrar que, 18 niños pertenecientes al 56% se encontraron dentro del parámetro “adquirido”; 12 niños pertenecientes al 38 se encontraron dentro del parámetro “en proceso”; dos niños correspondientes al 6% estuvieron en el parámetro “inicio” y finalmente no se observó a niños dentro del parámetro “no evaluado”.

Interpretación:

Con ayuda del desarrollo de cada una de las actividades gran parte de los estudiantes pudieron reconocer con facilidad las emociones que presentaban sus compañeros, por otro lado, una parte de los niños tuvo complicaciones con ciertas emociones expresadas por sus compañeros y finalmente sólo dos estudiantes tuvieron diversos problemas con la identificación de las emociones expresadas por sus compañeros durante las actividades.

Figura 8. Pregunta 8

Desarrolla con claridad sus ideas evidenciando de forma clara sus emociones.

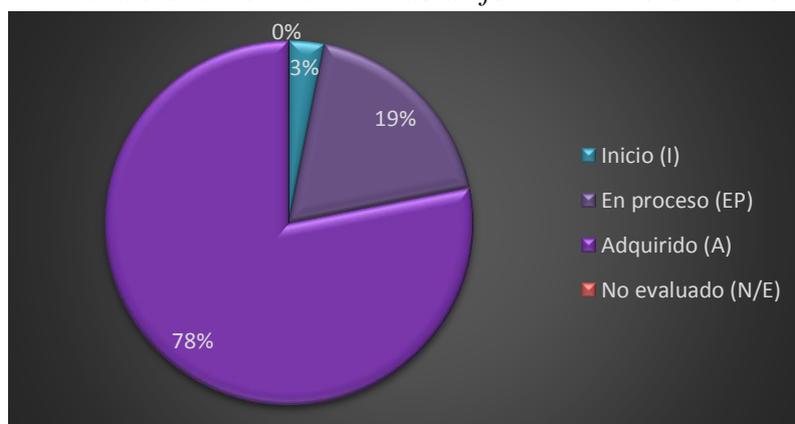


Tabla 10. Pregunta 8

Desarrolla con claridad sus ideas evidenciando de forma clara sus emociones.

PARÁMETRO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Inicio (I)	1	3%
En proceso (EP)	6	19%
Adquirida (A)	25	78%
No evaluado (N/E)	---	---
TOTAL	32	100%

Análisis:

Como resultado del análisis de los datos se pudo observar que, el 78% de estudiantes correspondiente a 25 niños se encontró dentro del parámetro “adquirido”; 19% de los estudiantes perteneciente a 6 niños estuvo dentro del parámetro en “proceso”; 3% de los estudiantes correspondiente al a un niño estuvo dentro del parámetro “inicio” y finalmente no hubo estudiantes dentro del parámetro “no evaluado”.

Interpretación:

Durante el desarrollo de las actividades la gran mayoría de los niños pudieron aprender a organizar sus ideas para luego poder expresar con claridad sus emociones, así mismo, se pudo observar que una parte de los estudiantes tuvieron ciertos problemas en el momento de organizar sus ideas con respecto a ciertas emociones lo que ocasionó que no expresaran sus emociones con claridad al 100% y finalmente simplemente un niño tuvo diversos problemas para organizar sus ideas y expresar sus emociones.

Discusión

La inteligencia emocional es uno de los factores que ayuda a las personas en su crecimiento tanto personal como social. Durante el proceso investigativo se pudo observar que, las actividades aplicadas fueron de gran ayuda para los niños de inicial dos en dónde estos presentaron diferentes características al momento de la ejecución de cada una de éstas, por otra, parte ciertos niños no pudieron tener una conexión directa durante el desarrollo de las actividades debido a diversos factores antecedentes a su crecimiento lo cual imposibilitó la continua aplicación de las actividades, se tomó en consideración los artículos presentados en la sección de los antecedentes debido a que diversos niños presentaban características similares a la población de dichos artículos en donde tuvieron que realizar una ejecución de actividades de forma diferente con el fin de alcanzar el objetivo planteado. “Play Therapy As Effective Options for School-Age Children With Emotional and Behavioral”, Exponer que es necesario tener diferentes tipos de opciones al momento de empezar una terapia o estimulación para el desarrollo de la inteligencia emocional con el fin de que los niños puedan adaptarse sistemáticamente a su entorno, por otra parte, el estudio denominado “Effect of Play-based Therapy on Metacognitive and Behavioral Aspects of Executive Function: A Randomized, Controlled, Clinical Trial on the Students With Learning Disabilities” establece que, es necesario considerar el estado metacognitivo de los niños con el fin de entender como estos adaptan los conocimientos a su inteligencia emocional tomando en consideración sus factores de crecimiento.

CAPÍTULO V.

CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Durante la recolección bibliográfica se pudo observar que, los juegos empleados en la etapa de educación inicial son muy necesarios debido a que, los niños tienden a desenfocarse o tener problemas con respecto a su concentración en el momento de las indicaciones de su docente, más, el juego al ser una actividad tiende a ser una herramienta práctica para que los niños puedan obtener un aprendizaje significativo. Los juegos, al presentarse como una herramienta didáctica ayudan a que los niños puedan generar diferentes tipos de destrezas y habilidades con respecto al desarrollo de su inteligencia emocional, en este caso ayuda que los niños aprendan mientras se divierten, de igual forma, al ser una actividad social promueve mejor la comprensión de las emociones.

Las actividades propuestas para el desarrollo de la inteligencia emocional ayudaron a que los niños pudieran aprender sobre cada una de las emociones que habitualmente las personas podemos generar dependiendo del estado de ánimo como de factores externos, así mismo, cada una de las actividades desarrolladas dentro del aula de clase ayudaron a que los niños pudieran aprender a la identificación de las emociones a través de gesticulaciones realizadas por sus compañeros, lo cual, ayuda a que los niños puedan generar más conocimiento en cuanto a la comprensión de emociones dentro y fuera de su entorno.

5.2. Recomendaciones

Es necesario realizar la búsqueda de documentos en motores de búsqueda especializados con el fin de que la información que cada uno de estos sea válido y ayude a cimentar de mejor manera la investigación.

Es imprescindible tener en claro el contexto educativo en dónde se va a realizar la aplicación de diversas estrategias debido a que, el contexto educativo puede variar dependiendo de diversos factores como puede ser: la región, el tipo de institución, las metodologías aplicadas dentro del proceso de enseñanza y otros factores circundantes.

Para poder establecer una nueva estrategia dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje en niños de inicial II es necesario conocer la metodología que es utilizada dentro del centro educativo con el fin de no generar conflictos en el proceso de aprendizaje de los niños. debido a que, ellos ya se encuentran adaptados a un sistema de trabajo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

Las siguientes actividades se encuentran enfocadas al reconocimiento de las emociones que cada uno de los estudiantes pueden presentar en diferentes momentos de igual manera se encamina al reconocimiento de las emociones en personas en general de esta manera acercando a los niños a la realidad de la sociedad con el fin de que ellos puedan reconocer el estado emocional de su entorno.

Actividad número 1

Espejito de emociones

El espejo de emociones debe desarrollarse en parejas.

Para esta actividad, el docente va a realizar diferentes gesticulaciones con respecto a las diversas emociones que Habitualmente las personas pueden presentar en su cotidianidad para ello:

- Los estudiantes deberán observar al docente los gestos que realice durante un periodo de tiempo estos representarán emociones de alegría, enojo, frustración, duda, entre otros.
- Posterior a ello se colocará a los estudiantes en parejas para que éstos puedan realizar sus gestos con respecto a diferentes tipos de sentimientos.
- Ahora bien, el ejercicio consiste en que el docente se acerque a uno de los miembros del equipo y le diga al oído el tipo de emoción que debe representar facialmente, en cambio el otro estudiante deberá dibujar en una hoja el tipo de sentimiento que pudo notar en su compañero, al finalizar del ejercicio el estudiante pueda decir el sentimiento que su compañero estuvo representando.

Esta dinámica ayudará a que los estudiantes puedan adaptarse a un reconocimiento de las emociones que las personas pueden representar en su cotidianidad ayudándolos a interpretar las emociones que pueden circundar en una persona.

Actividad número dos

Mi lugar seguro

Mi lugar seguro es una actividad que puede desarrollarse tanto en parejas como de forma individual.

En el caso de realizar esta actividad de forma individual es necesario que:

- Los estudiantes se encuentren con una distancia prudente unos a otros.

En el caso de realizar esta actividad de forma grupal es necesario que:

- Los grupos conformados no deben sobrepasar los 5 integrantes.
- Cada grupo deberá encontrarse en secciones o sitios diferentes dentro del aula.

Actividad

- El docente deberá colocar música relajante durante toda la actividad.
- Los estudiantes deberán encontrarse de pie durante toda la actividad.
- Todos los participantes a excepción del docente deberán encontrarse cerrado sus ojos.
- Para poder iniciar esta actividad es docente deberá dar la instrucción a sus estudiantes de inhalar y exhalar 3 veces con el fin de que cada uno de ellos pueda relajarse.

- Una vez que los estudiantes se encuentren cerrados sus ojos el docente procederá a relatarles una historia máxima de 5 minutos, por ejemplo:

- Imaginen que se encuentran en un campo abierto en donde pueden observar árboles, flores, diferentes tipos de plantas, frutos, un pasto verde, un cielo azul, un riachuelo a su alrededor, animales de todo tipo, Y mientras se encuentran observando toda la plenitud del paisaje, piense en todas las personas que pueden producirle o producen felicidad durante toda su vida entre ellos puede ser su familia, sus amigos, conocidos, entre otras personas, con ellos van realizando diferentes tipos de actividades que le producen placer y felicidad durante cada una de ellas, Ahora Sin hablar va a imaginarse detalladamente todas las actividades que se encuentran realizando después de ello Imagine como empiezan a interactuar con la naturaleza trate de asimilar el aroma que produce cada una de las plantas flores árboles frutos o animales que se encuentra a su alrededor...

- Ahora bien, para el correcto desarrollo de esta actividad el docente debe considerar tiempos prudentes para que cada 1 de los estudiantes pueden desarrollar en sus mentes las actividades que le producen felicidad con las personas que se encuentran imaginando en ese momento.

Terminado esta actividad el docente procederá a dar la instrucción de inhalar y exhalar 3 veces para posterior a ello preguntar a cada 1 de los estudiantes cuál fue su experiencia en cada una de sus actividades diseñadas mentalmente es necesario que los estudiantes traten de ser lo más específico en las emociones que sintieron durante esta historia a sí mismo deben hablar del por qué esas actividades producen esas emociones al igual que deben hablar sobre las personas que se encontraban dentro de su lugar seguro.

BIBLIOGRAFÍA

- Achavar Valencia, C. (2019). Benefits of Play in Pedagogical Action. *Dialnet*, 115–122.
- CCFP Rosario. (2023). *Descubre los mejores ejemplos de juego funcional*. Juegos.
- Cevallos Goyes, A., Flor Gavilanes, A., & Ayala Gavilanes, D. (2023). Development of emotional intelligence through traditional games in the initial sub level 2. *Journal of Science and Research*, 8(2), 120–126. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8970715.pdf>
- Fundación Carlos Slim. (2017). *El juego en la Infancia*. Educación Inicial.
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogía*, April, 12.
- Gonzalez, J. A., García, L. E. Z., Jim, J. P., Rodríguez, N. E. Z., Guez, J., & Nogal, A. Z. (2018). *Fichero de juegos* (1a ed).
- Gümüşdağ, H. (2019). Effects of Pre-school Play on Motor Development in Children. *Universal Journal of Educational Research*, 7(2), 582–586.
- Gupta, N., Chaudhary, R., Gupta, M., Ikehara, L.-H., Zubiari, F., & Madabushi, J. (2023). Play Therapy As Effective Options for School-Age Children With Emotional and Behavioral Problems: A Case Series. *Cureus*, 15(6), 2–4.
- Gutiérrez Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Universidad de Cantabria].
- Jiménez Jiménez, A. (2018). Inteligencia Emocional. *Pediatría*, 1(4), 457–469.
- Karamali Esmaili, S., Shafaroodi, N., Hassani Mehraban, A., Parand, A., Zarei, M., & Akbari-Zardkhaneh, S. (2017). Effect of Play-based Therapy on Metacognitive and Behavioral Aspects of Executive Function: A Randomized, Controlled, Clinical Trial on the Students With Learning Disabilities. *Basic and Clinical NEUROSCIENCIE*, 8(3), 205–210.
- López Álvarez, D., & Ruiz Conforme, N. (2021). *Videogames: digital teaching tools in an educational center in babahoyo* [Universidad Tecnológica ECOTEC].
- López Jurado, J. J. (2020). Facilitar el «insight» y el aprendizaje. *Wolters Kluwer*, 357, 1–3.
- Machado Arenós, C. (2015). *La importancia de la inteligencia emocional en la expresión y comunicación de las emociones* (pp. 137–139). I Congreso Internacional de Expresión y Comunicación Emocional. CIECE.
- Mallebrera, C., Romero, M., Costa, M., Martínez, M. ., Matínez, Y., Torres, S., & Matínez, P. (2013). *Juego juguetes y obesidad infantil Aprender hábitos jugando*.
- Montero Herrera, B. (2017). Experiencias Docentes Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Dialnet*, 7, 92.
- Patín Ninabanda, R. (2016). *Manual de estrategias Lúdicas “Jueguitos Maravillosos.”* Universidad Nacional de Chimborazo.
- Rivadeneira Lalama, D., & Villacrés Gavidia, D. (2016). *El pop up como herramienta educativa en la difusión de los juegos patrimoniales de riobamba en niñas y niños* [Escuela Superior de Chimborazo].
- Román Mínguez, B. (2017). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en educación infantil* [Universidad de Valladolid].
- Soler, J. L., Apararicio, L., Díaz, O., Escolano, E., & Rodríguez, A. (2016). La inteligencia emocional y bienestar II. *Asociación Aragonesa de Psicopedagogía*, 1(1), 32–33.

- Solís García, P. (2018). The importance of playing and its benefits in the areas of child development. *Voces de La Educación*, 4(7), 46–47.
- Soriano Márquez, A., & Díaz Cerón, A. M. (2019). Emotional intelligence as an important factor in leadership. *Ciencia Administrativa*, 1, 89–91.
- UNICEF. (2017). Niños en un mundo digital. In Soapbox (Ed.), *Estado Mundial de la Infancia* (Vol. 2, Issue 4, p. 28).
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. *The LEGO Foundation*, 3(1), 8–12.
- Vilaró Tió, M. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil* [Universidad Internacional de La Rioja].
- Villamizar, G., & Donoso, R. (2013). Definiciones Y Teorías Sobre Inteligencia Revision Historica. *Psicogente*, 16, 407–423.

ANEXOS

Descripción: *Ficha de observación aplicada*



Unach
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

CARRERA DE
EDUCACIÓN INICIAL

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

FICHA DE OBSERVACIÓN

Tema: El juego infantil y la Inteligencia emocional en los niños de Inicial 2 de la Unidad Educativa “Doctor Gabriel García Moreno” del cantón Guano.

Código de estudiante: _____

Fecha: _____ **Investigador(a):** _____

Parámetros evaluativos:

I= Inicio, **EP=** En proceso, **A=**Adquirido, **N/E=** No evaluado

Los criterios evaluativos planteados son conforme al desarrollo individual de los niños de educación inicial 2, derivativos a la predisposición y desarrollo de cada una de las actividades.

Parámetro	I	EP	A	N/E
1) Presta atención a las disposiciones del docente.				
2) Realiza las actividades de forma inmediata.				
3) Se adapta al desarrollo de actividades de forma individual.				
4) Se adapta al desarrollo de actividades de forma grupal.				
5) Expresa sus emociones de forma clara mediante gesticulaciones faciales.				
6) Expresa sus emociones de forma clara verbalmente.				
7) Reconoce las emociones de sus compañeros.				
8) Desarrolla con claridad sus ideas evidenciando de forma clara sus emociones.				

Mi lugar seguro

Descripción: *desarrollo inicial de la actividad*



Descripción: *transmisión de emociones mediante el relato*



Descripción: *los niños adentrándose en el relato*



Descripción: *finalización de la actividad*



Espejito de emociones

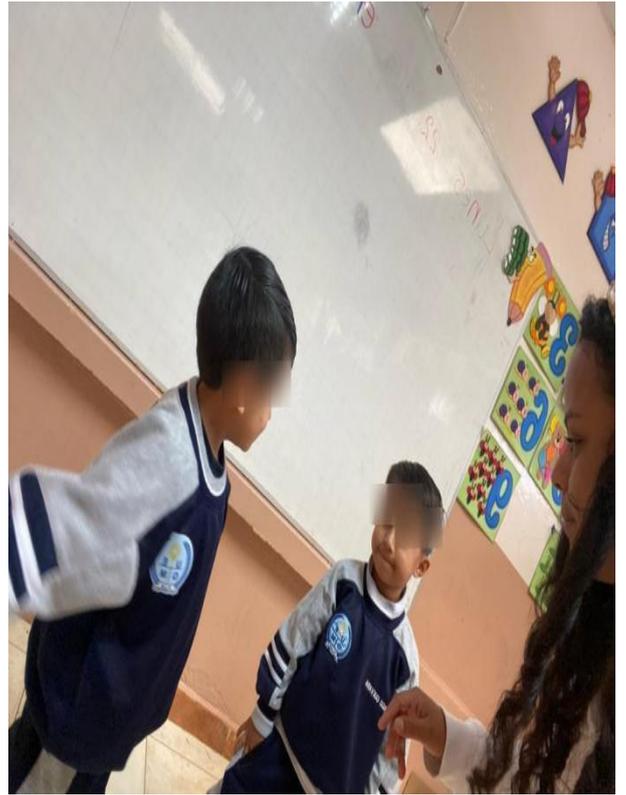
Descripción: *instrucciones previas a la actividad*



Descripción: *ejercicio conjunto con los estudiantes*



Descripción: *desarrollo de la actividad*



Descripción: *finalización de la actividad*

