



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFESIONALIZACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE TRES A CUATRO AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFREDO PÉREZ GUERRERO” DEL CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014-2015”

Del trabajo de grado de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora en Educación Parvularia e Inicial.

AUTORA

MITA LÓPEZ CARMEN PATRICIA

TUTORA

Mgs. NANCY PATRICIA VALLADARES CARVAJAL

Riobamba-Ecuador

2016

CERTIFICACIÓN

YO, Mgs. Nancy Valladares, TUTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y DOCENTE DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

CERTIFICA:

Que la investigación, con el tema: "LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE TRES A CUATRO AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ALFREDO PÉREZ GUERRERO" DEL CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014-2015", realizado por la señora MITA LÓPEZ CARMEN PATRICIA estudiante de la carrera de Educación Parvularia e Inicial, es el resultado de un proceso riguroso, realizado bajo mi dirección y asesoría permanente; por lo tanto, cumple con todas las condiciones teóricas y metodológicas exigidas por la reglamentación pertinente, para su presentación y sustentación ante los miembros del tribunal correspondiente.



Mgs. Nancy Valladares

TUTORA

MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Los miembros del tribunal examinador revisan y aprueban el informe de investigación, con el título, “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE TRES A CUATRO AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFREDO PÉREZ GUERRERO” DEL CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014-2015”, Proyecto de Investigación de la Carrera de Educación Parvularia e Inicial, aprobado a nombre de la Universidad Nacional de Chimborazo por el siguiente tribunal examinador de la estudiante Mita López Carmen Patricia.

Ms. C Rosa Viteri

Presidente del Tribunal

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rosa Viteri', is written over a horizontal dashed line.

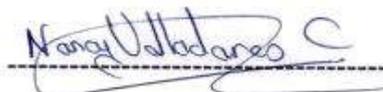
Ms. C Dolores Gavilanez

Miembro del Tribunal

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Dolores Gavilanez', is written over a horizontal dashed line.

Mgs. Nancy Valladares

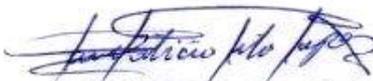
Tutora de Tesis

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Nancy Valladares', is written over a horizontal dashed line.

AUTORÍA

El presente proyecto investigativo, previo a la obtención del Título de Licenciada En Ciencias de la Educación Parvularia e Inicial, es original y basado en el proceso anteriormente establecido por la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

Los criterios en el informe de investigación sobre “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE TRES A CUATRO AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFREDO PÉREZ GUERRERO” DEL CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014-2015”, como también los contenidos, ideas, análisis y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de la autora y los derechos del mismo le corresponde a la Universidad Nacional de Chimborazo.



Mita López Carmen Patricia.
C.I. 060436353-1

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado en primer lugar a Dios que ha sido mi mayor fortaleza, a mi hija LESLY DAYANA que es el motor de mi vida y me impulsa a seguir adelante, a mi esposo por su apoyo incondicional, a mi padres, hermanos y familiares que siempre estuvieron junto a mí.

Mita López Carmen Patricia.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Nacional de Chimborazo, a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnológica, y en especial a la Carrera de Parvularia e Inicial por brindarme las puertas del saber por medio de excelentes Educadores que fueron mi guía en mi formación humana y profesional, conjuntamente con la Mgs. Nancy Valladares quien aportó significativamente en la orientación de esta investigación.

Mita López Carmen Patricia.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	i
CERTIFICACIÓN	ii
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
¡Error! Marcador no definido.	
AUTORÍA	
¡Error! Marcador no definido.	
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xi
RESUMEN	xii
SUMMARY	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPÍTULO I	1
1. MARCO REFERENCIAL	1
1.1 Planteamiento del problema	1
1.2. Formulación del problema	2
1.3. Objetivos	2
1.3.1. General	2
1.3.2 Específicos	2
1.4. Justificación	2
CAPÍTULO II	4
2. MARCO TEÓRICO	4
2.1. Antecedentes de la investigación	4
2.2. Fundamentación Científica	5
2.2.1. Fundamentación Filosófica	5
2.2.2. Fundamentación Epistemología	6
2.2.3 Fundamentación Sociológica	6
2.2.4 Fundamentación Pedagógica	7

2.2.5	Fundamentación Axiológica	8
2.2.6	Fundamentación Legal	8
2.3.	Fundamentación Teórica	10
2.3.1	Estrategia	10
2.3.2	Lúdica	10
2.3.3	Estrategia Lúdica	11
2.3.3.1	Importancia de las estrategias lúdicas.	12
2.3.3.2	Tipos de estrategias Lúdicas	13
2.3.3.3	Contribuciones de las Actividades Lúdicas	15
2.3.4	Aprendizaje y Juego	20
2.3.4.1	Importancia del juego	21
2.3.4.2	Importancia del Juego en el Nivel Inicial	21
2.3.5	Inteligencia	25
2.3.6	Emocional	25
2.3.7	Inteligencia Emocional	25
2.3.7.1	Inteligencia emocional o educación emocional	27
2.3.7.2	¿A qué nos referimos cuando hablamos de Inteligencia Emocional?	29
2.3.7.3	Educar con Inteligencia Emocional en los Centros Educativos	31
2.3.8	Actividades para fortalecer	33
2.4	Definiciones de términos básicos	34
2.5.	Variables	36
2.5.1.	Variable Independiente	36
2.5.2.	Variable Dependiente	36
2.5.3.	Operacionalización de las Variables	37
CAPÍTULO III		39
3.	MARCO METODOLÓGICO	39
3.1.	MÉTODO CIENTÍFICO	39
3.1.1.	Método Inductivo	39
3.1.2.	Método Deductivo	39
3.2.	Diseño de la investigación	39
3.3.	Tipo de investigación	39
3.4	Población y muestra	40
3.4.1	Población	40

3.4.2	Muestra	40
3.5	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.6.	Técnicas de procedimiento para el análisis.	41
CAPÍTULO IV		42
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	42
4.1	Análisis e Interpretación de datos	42
CAPÍTULO V		51
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	51
5.1	Conclusiones	51
5.2	Recomendaciones	52
	Bibliografía	53
	Anexos	54

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No.1	
¿Los niños participan de las actividades en clase?	42
Cuadro No.2	
¿Mantiene relaciones positivas con sus compañeros?	43
Cuadro No.3	
¿Participa y dialoga con los demas sin dificultad?	44
Cuadro No.4	
¿Tiene habilidades en cuanto a elaborar trabajos?	45
Cuadro No.5	
¿Expresa sus ideas con libertad?	46
Cuadro No.6	
¿Desarrollo con facilidad sus emociones?	47
Cuadro No.7	
¿Presenta conflictos con sus compañeros y entorno?	48
Cuadro No.8	
¿Participa activamente en clase?	49
Cuadro No.9	
¿Es retraído y toma atención a la maestra?	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No.1	
¿Los niños participan de las actividades en clase?	42
Gráfico No.2	
¿Mantiene relaciones positivas con sus compañeros?	43
Gráfico No.3	
¿Participa y dialoga con los demás sin dificultad?	44
Gráfico No.4	
¿Tiene habilidades en cuanto a elaborar trabajos?	45
Gráfico No.5	
¿Expresa sus ideas con libertad?	46
Gráfico No.6	
¿Desarrollo con facilidad sus emociones?	47
Gráfico No.7	
¿Presenta conflictos con sus compañeros y entorno?	48
Gráfico No.8	
¿Participa activamente en clase?	49
Gráfico No.9	
¿Es retraído y toma atención a la maestra?	50



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
UNIDAD DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y PROFECIONALIZACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL

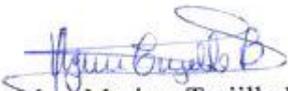
“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL, EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE TRES A CUATRO AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ALFREDO PÉREZ GUERRERO” DEL CANTÓN GUANO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, AÑO LECTIVO 2014-2015”

RESUMEN

Es importante esta investigación ya que las estrategias lúdicas inciden en el desarrollo de la inteligencia emocional, en el planteamiento del problema se habló sobre el déficit en cuanto al desarrollo de la inteligencia emocional que es un factor determinante en el aprendizaje de los niños, los específicos propuestos fueron proponer estrategias lúdicas, ayudar a los niños a desarrollar la inteligencia emocional y realizar actividades para fortalecer el desarrollo de la inteligencia emocional, se justificó el tema investigativo porque es importante la investigación, de impacto el estudio de las estrategias lúdicas y los beneficiarios de la investigación que son los niños, en los antecedentes con temas relacionados al propuesto fueron investigados en la biblioteca de la facultad, este permitió conocer conceptos y metodologías utilizadas que sirvieron de guías, se realizó la fundamentación científica, filosófica, epistemológica, sociológica, pedagógica, axiológica y legal en base a los conceptos de varios autores que hablan sobre estrategias lúdicas y desarrollo de la inteligencia emocional, en la fundamentación teórica se consultó temas y subtemas que abarcan la conceptualización tanto de la variable dependiente e independiente, en la definición de términos se consultó palabras acorde al tema, la metodología aplicada fue el método científico fue el inductivo donde permite ver por separado las dos variables, deductivo donde intervienen las destrezas aplicadas; diseño de investigación experimental la misma que permitió comprobar y validar las actividades planteadas; tipo de investigación de campo, donde se realizara en el lugar de los hechos, documental está ayudo a buscar la información en libros textos, e internet, correlacional donde se pudo comprobar el grado de relación entre las dos variables en estudio, la población con la que se trabajó fue con los 25 niños de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero” donde se observó mediante la ficha de observación que permitió conocer si las estrategias lúdicas inciden en el desarrollo de la inteligencia emocional, una vez recolectada la información en el capítulo cuarto se procedió a tabular los datos y se representó gráficamente con su respectivo análisis e interpretación, finalmente se concluyó que los docentes deben mejorar las estrategias lúdicas para que los niños tengan mayor habilidad y puedan desarrollar la inteligencia emocional a través de juegos apropiados a su edad.

SUMMARY

The present study is important as ludic strategies affect the development of the emotional intelligence; the problem is about the deficit in the development of the emotional intelligence as a determining factor in children's learning, the proposal consists in the application of playful strategies to strengthen the development of emotional intelligence, This allowed us to know concepts and methodologies that served as guides based upon the scientific, philosophical, epistemological, sociological, pedagogical, axiological and legal foundation to the concepts of several authors who talk about playful strategies and development of emotional intelligence; in the theoretical foundation topics and subtopics covering the conceptualization of both the dependent and independent variable were analyzed, in the definition of terms, some words according to the theme were consulted; the methodology applied was the inductive method which allows the analysis of the two variables; it was a field research, the population of study consisted of 25 students at the "Alfredo Pérez Guerrero" school where it was observed that recreational activities affect the development of emotional intelligence, once the information was collected and tabulated with the corresponding analysis and interpretation. Finally, it is concluded that educators should apply recreational strategies to develop the emotional intelligence in children through different types of games according to their age.



Mgs. Myriam Trujillo B.

DELEGADA DEL CENTRO DE IDIOMAS



INTRODUCCIÓN

El tema propuesto permite conocer las estrategias lúdicas como una herramienta fundamental para la incidencia en el desarrollo de la inteligencia emocional y cómo influye en los niños de tres a cuatro años de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”, partiendo de esto se dice que las actividades lúdicas son técnicas de grupo, que se utilizan

para integrar al mismo, se pueden utilizar también estrategias lúdicas para realizar alguna labor específica dentro del trabajo con grupos.

También la inteligencia emocional es la capacidad para identificar, entender y manejar las emociones correctamente, de un modo que facilite las relaciones con los demás, la consecución de metas y objetivos, el manejo del estrés o la superación de obstáculos.

Una vez determinado el concepto de las dos variables se puede decir que las estrategias lúdicas son importantes para que el desarrollo de la inteligencia emocional en donde los niños puedan tener buena relación con su entorno. La siguiente investigación consta de los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I: Se detalla el planteamiento del problema, formulación del problema, objetivos, justificación del problema.

CAPÍTULO II: Se hacen referentes a los antecedentes de la investigación, marco teórico y las bases legales del presente trabajo de investigación.

CAPÍTULO III: en este encontraremos el marco metodológico en el cual describe el diseño de la investigación, población muestra, técnica e instrumentos y recolección de datos.

CAPÍTULO IV: En este encontramos el análisis de resultados tanto de la encuesta a las Docentes como la ficha de observación a los niños, comprobación de hipótesis.

CAPÍTULO V: Este comprende las conclusiones y recomendaciones y finalmente se presenta la bibliográfica y anexos.

CAPÍTULO I

1. MARCO REFERENCIAL

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel mundial y en la actualidad existe un déficit en cuanto al desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y es realmente alarmante, ya que vivimos en una sociedad en la cual prima el individualismo, sobre el bien común, por lo tanto no es de extrañarse que existan problemas de comportamiento entre los niños desde niveles iniciales, ya que ellos no comprenden como deben comportarse con lo demás porque no les permiten socializar mediante la lúdica (juego), por lo tanto se ve la necesidad de educar para aprender a convivir en sociedad.

En los Centros de Educación Infantil del país se puede apreciar a simple vista que las docentes por miedo a que existan, accidentes u otros contratiempos, no permiten que los niños y niñas desarrollen la parte lúdica, mantienen a los niños toda la jornada de trabajo, encerrados en el salón de clase, y esto impide su correcto desarrollo en la parte física, social, de lenguaje, entre otras. El término de estrategias lúdicas así como de inteligencia emocional, no es muy conocido, entre las parvularias, padres de familia, lo único que hacen es ajustarse al sentido común y al proceso natural que niños y niñas atraviesan. En muchos casos los padres no entienden como es el desarrollo de sus hijos; ya que proceden de familias humildes, por lo tanto en los hogares no se ha contribuido a la formación en ninguno de los aspectos antes mencionados. (MITA, 2016)

Es así que los niños de 3-4 años de edad de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero” del Cantón Guano presentan recelo, no desean separarse de sus progenitores o permanecen parados en la puerta de su aula o simplemente se quedan en los asientos entristecidos, evidenciándose vergüenza, inseguridad y falta de prácticas sociales, además no se utiliza el juego como medio para alcanzar el desarrollo de la inteligencia emocional para estimular valores humanos como: el respeto, la consideración, la cooperación, la comprensión, la empatía, como medio para evitar la discriminación.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Las estrategias lúdicas inciden en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de educación inicial de tres a cuatro años de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero” del Cantón Guano, Año Lectivo 2014-2015?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. General

Determinar la incidencia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de educación inicial de tres a cuatro años de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero” del Cantón Guano, Año Lectivo 2014-2015

1.3.2 Específicos

- Proponer a las docentes estrategias mediante juegos para lograr el desarrollo de la inteligencia emocional, como una forma de contribuir a la formación integral de los niños.
- Identificar mediante la observación a los niños de educación inicial de tres y cuatro años si presentan problemas en cuanto al desarrollo de la inteligencia emocional.
- Realizar actividades para determinar si las emociones son expresadas mediante el juego recreativo en los niños de tres a cuatro años.

1.4. JUSTIFICACIÓN

Esta investigación tiene como objetivo ayudar a los docentes, también a las futuras profesionales, al proporcionar información sobre el verdadero rol que cumplen las estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional, ya sea con el fin de aportar con ideas y recomendaciones que sirvan de base para una nueva propuesta, de esta manera brindar un aporte a la educación.

El presente trabajo investigativo se realizará con los niños y niñas de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”, con el objetivo de dar a conocer al juego como un principio didáctico que en educación infantil, debe tomarse en cuenta ya que existe la necesidad de dotar de carácter lúdico cualquier actividad que se realice con los pequeños.

Es importante porque el juego cumple un papel esencial para los niños/as en edad preescolar, ya que le ayuda en la conquista de su entorno. Mientras juega adquiere conocimientos y técnicas que tendrán gran valor en su actividad escolar y, más tarde, en la vida y en el trabajo.

Este estudio es de impacto porque las estrategias lúdicas ayudan a los niños y niñas a desarrollar capacidades, propiciando el pensamiento lógico y el razonamiento; estas resultan ser altamente motivadores, atractivas y divertidas, cercanas a su propia realidad.

Por las razones anotadas se debe indicar que esta investigación es trascendente, pues contribuirá a dar en parte solución al problema planteado, mediante actividades que formen integralmente a niños en el ámbito, físico, psíquico y afectivo.

La factibilidad de esta investigación se encuentra en que todos los actores del quehacer educativo tienen la predisposición de colaborar y apoyar en la creación y aplicación de una propuesta alternativa para impulsar el desarrollo de la inteligencia emocional además para su realización se cuenta con bibliografía especializada y actualizada, por otro lado existe la predisposición de la investigadora frente a las limitaciones que se superaran mediante la predisposición y la autogestión.

Los beneficiarios de los resultados obtenidos en esta investigación serán todos los docentes y niños/as de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero” en donde se pretende alcanzar los objetivos trazados y lograr pronta solución al problema detectado.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

En la Universidad Nacional de Chimborazo, y específicamente en la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías se han encontrado las siguientes investigaciones:

TEMA: LA LÚDICA EN EL INTERAPRENDIZAJE DE LA LÓGICA MATEMÁTICA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL ALICIA CARRILLO DE MANCERO DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PERÍODO 2010-2011

AUTORAS: NOGALES HEREDIA MARÍA ESPERANZA, COLCHA CUSHCUCUSHMA MARTHA ALICIA

TUTORA: MSC. ZOILA ROMÁN

AÑO: 2013

TEMA: EL MATERIAL LÚDICO EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL JARDÍN DE INFANTES PACÍFICO VILLAGÓMEZ, AÑO LECTIVO 2011-2012.

AUTORAS: VERÓNICA YAMBAY, ROSA GUERRERO.

TUTOR: MSC. VICENTE UREÑA

AÑO: 2013

TEMA: LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA GINESTÉSICA CORPORAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MILTON REYES DE LA PARROQUIA MALDONADO, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, PERÍODO LECTIVO 2011-2012.

AUTORAS: CHÁVEZ ORELLANA INÉS PATRICIA, MORENO ULLAURI DALIA CARMENCÍ.

TUTORA: MSC. ZOILA ROMÁN.

AÑO: 2014

Estas investigaciones permitieron conocer y ampliar criterios en cuanto a la lúdica que se refiere a juego y la inteligencia emocional que es una habilidad motriz, sensorial que tiene todo ser humano pero no tienen la capacidad de desarrollar sin la ayuda de alguna actividad que permita mejorar.

2.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

2.2.1. Fundamentación Filosófica

El desarrollo de la inteligencia emocional es un elemento que promueve el auto aprendizaje, y la auto curación, porque el niño expresa mediante este sus traumas, conflictos, miedos, deseos, etc. Esta actividad, permite alcanzar un equilibrio psíquico, durante los primeros años de la vida de un individuo. El planteamiento del juego es una necesidad del "yo", por dominar las etapas de la vida, principalmente en aquellas en que el cuerpo y rol social están incompletos. Con el transcurrir del tiempo cuando el niño juega va pasando a nuevas etapas de dominio. (TAIMAL, 2013)

La Teoría del Conocimiento de Piaget describe que los seres humanos llegan a conseguir su percepción de mundo reuniendo y estructurando la información procedente del entorno en que viven. Al mismo tiempo destaca cierto número de etapas definidas a través de las cuales ha de pasar una persona hasta lograr los procesos mentales de un adulto. En el aprendizaje definido como “las características específicas del que aprende”, su disposición para aprender ciertas cosas, concepto indudablemente de gran interés para los educadores y los profesionales de la educación que supervisan y asesoran programas educativos en la definición de sus estrategias pedagógicas. (PIAGET, 1990).

“Es una alternativa para la investigación debido a que privilegia la interpretación, comprensión y explicación de los fenómenos sociales. Crítico porque cuestiona los esquemas. Propositivo debido a que plantea alternativas de solución construidas en un clima de sinergia y proactividad” (ARANGUREN, B)

Los niños desde una etapa temprana se les puede implementar las estrategias lúdicas como parte de su desarrollo emocional, ya que desde los inicios de la humanidad buscaron formas de comunicarse y es allí donde el pensamiento emocional jugó un papel importante para poder interactuar con las demás personas y poder relacionarse mejor y sobre todo expresar sus emociones. (MITA, 2016)

2.2.2. Fundamentación Epistemología

La expresión y la condición del desarrollo del niño, por lo tanto el ve en el juego un elemento revelador de la evolución mental, mientras que para Vygotsky El juego no sólo es esencial en la evolución psicológica del niño sino que además es parte de la transmisión cultural de un pueblo o comunidad. (PIAGET, Jean, 2010)

Educar para comprender o cualquier disciplina es una cosa, educar para la comprensión humana es otra; ahí se encuentra justamente la misión espiritual de la educación: enseñar la comprensión entre las personas como condición y garantía de la solidaridad intelectual y moral de la humanidad. (MORÍN, Edgar, 2012)

La universalidad de la cognición considera al contexto relativamente importante y escasamente influyente en los cambios cualitativos de la cognición, por ello el niño es visto como constructor activo de su propio conocimiento y por tanto, del desarrollo de la inteligencia (SHAFFER, David, 2000)

Se dice que el juego es la mejor forma de llegar a los niños en cuanto a la parte educativa ya que se aprende jugando, en base al tema de investigación se puede concluir que es importante que las docentes eduquen a los niños mediante las estrategias lúdicas ya que como su nombre lo dice es una estrategia que permita ayudar en el desarrollo de la inteligencia emocional del niño. (MITA, 2016)

2.2.3 Fundamentación Sociológica

Determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, la formación de los niños se logra mediante el apoyo las personas que lo rodean con el fin de ayudar a

alcanzar niveles de pensamientos más avanzados, por tanto cuando un adulto juega con un niño está contribuyendo con su crecimiento. (VYGOTSKY, 2010)

La inteligencia del niño se va desarrollando según como vayan trabajando sobre él, por ello es importante trabajar en conjunto y se habla de la trilogía de padres, niños y docente, fusionando perfectamente los tres actores el niño tendrá mejores resultados, también se dice que es importante trabajar en estas edades ya que resulta una acción positiva para el desarrollo de la inteligencia emocional. (MITA, 2016)

2.2.4 Fundamentación Pedagógica

Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia. (AUSUBEL, 2012)

La estrategia lúdica viene a representar una de las herramientas pedagógicas claves para ser aplicada dentro del sistema educativo que puede ser considerada en las primeras etapas como un elemento que podría colaborar positivamente, en el rescate de una serie de aspectos relacionados con el ser, el conocer, el saber hacer y el convivir, imprescindibles para conseguir la formación adecuada y promover valores que colaboren con el desarrollo equilibrado de cada niño, por la espontaneidad con la que aparece esta práctica en el mismo y por los múltiples aportes, que según expertos ofrece al individuo, especialmente en edades infantiles. (TORRES, PADRÓN, & FLOR, 2007)

Se dice que las estrategias lúdicas es una herramienta importante y necesaria en el aprendizaje del niño, es por ello tomar en cuenta y trabajar a temprana edad ya que ellos captan mejor y aprenden con mayor facilidad y según los autores es importante ser considerada en las primeras etapas como un elemento que podría colaborar positivamente, en el rescate de una serie de aspectos relacionados con el ser, el conocer, el saber hacer y el convivir, imprescindibles para conseguir la formación adecuada. (MITA, 2016)

2.2.5 Fundamentación Axiológica

Plantea que en toda experiencia placentera y de alegría se genera una motivación interna que impulsa siempre a ir más allá de lo esperado. Añade que esta clase de experiencia favorece la confianza y el ambiente apropiado para estimular la amistad y con ello la seguridad, el respeto y la autoestima que posee una extensión educativa muy profunda; por ello estas experiencias en la escuela son las que están profundamente impregnadas el espíritu y marcan al hombre para toda la vida. (TORRES, PADRÓN, & FLOR, 2007)

Se fundamenta esta investigación en los principios de solidaridad, de cooperación mutua y altruismo fundamentada en los ejes transversales de la Actualización Curricular. (OREJUELA, 2006)

La inteligencia emocional desarrolla al individuo mediante el “Aprendizaje Significativo”, se entiende por aprendizaje significativo a la incorporación de la nueva información a la estructura cognitiva del individuo. Esto crea una asimilación entre el conocimiento que el individuo posee en su estructura cognitiva con la nueva información, facilitando el aprendizaje. (AUSBEL, 2011).

La investigación busca resaltar los valores de integración, respeto, solidaridad, tolerancia, diferencias individuales. Es importante además siempre estar motivados a la hora de enseñar ya que el educando se siente seguro y aprende con mayor facilidad, los niños aprenden mejor y captan mejor cuando están en un ambiente donde les brindan seguridad y confianza. (MITA, 2016)

2.2.6 Fundamentación Legal

Constitución de la República del Ecuador 2008

Art. 26. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el

buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27 La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Código de la Niñez y Adolescencia.

El Código de la Niñez y Adolescencia, Capítulo III, Derechos relacionados con el desarrollo nos dice:

“Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la

educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos;

Las leyes propuestas por el estado permite al niño poder educarse donde pueda desarrollar sus habilidad intelectuales mediante la aplicación de actividades, técnicas, metodologías que serán implementadas por la docente en la enseñanza – aprendizaje. (MITA, 2016)

2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1 Estrategia

Plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro.

Plantea que las estrategias son los medios para lograr los objetivos. Diferentes estrategias incluyen la expansión geográfica, diversificación, adquisición de competidores, obtención de control, entre muchas otras cosas que afecten directa o indirectamente a la organización.

David muestra gran interés en definir la estratégica como la formulación, ejecución y evaluación de las acciones que permitirán que una organización logre sus objetivos.

“Todo lo que vale la pena hacer, no es fácil”; la aplicación de la estratégica no es fácil porque requiere de una exhaustiva investigación, análisis, compromiso, disciplina, voluntad de cambio. (FRED, David, 2011).

2.3.2 Lúdica

En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.

El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el

juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, en caminar a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. (YTURRALDE TAGLE, Ernesto)

2.3.3 Estrategia Lúdica

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa impulsada por el uso creativo y pedagógico por medio de juegos recreativos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (Melendres, 2010, pág. 15)

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela. (Melendres, 2010)

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Las estrategias lúdicas son muy importante para el desarrollo del pensamiento lógico de niños y niñas despertando así más su interés en aprender cosas nuevas y creativas para su diario vivir con la sociedad y así poderse desenvolverse más a delante en sus estudios. (MITA, 2016)

2.3.3.1 Importancia de las estrategias lúdicas.

La lúdica hace relación a la necesidad que posee toda persona de apreciar emociones, el asombro o la admiración gozosa. Se puede observar como una condición personal frente a la vida. (ASTUDILLO, 2012, pág. 17)

Podemos expresar que las actividades lúdicas son significativas ya que concierten efectuar las clases más amenas incrementando el nivel de preparación.

Independiente de los niños, el docente tiene la probabilidad de examinar más eficazmente la asimilación de las teorías impartidas, permitiéndole determinar el nivel de conocimientos adquiridos por los niños de 3-4 años, y más aún el discente desarrolla hábitos de decisiones, facultades generalizadas en el orden práctico, fortalecen las relaciones interpersonales.

El juego es la cualidad perfecta de la expresión infantil, en la que los niños proyectan su mundo. El niño juega continuamente y reproduce en los juegos sus experiencias y relaciones con el entorno a su alrededor, no podemos hablar de juegos sin mencionar el aprendizaje, grandes pedagogos como Rousseau expresan que el juego es la forma más eficiente de aprendizaje, los juegos favorecen al desarrollo de los músculos y las conexiones motoras que ayudan a la respiración desarrollando también el sistema nervioso facilitando la oportunidad de ejercitar y afinar los movimientos básicos que el estudiante aprende.

El trabajo consiste en efectuar una serie de juegos que beneficien el desarrollo de diversos tipos de razonamientos, los juegos suelen ser muy atractivos para los niños en los diferentes momentos de su etapa evolutiva, incitando así su curiosidad, ambiciones de descubrir, atención, investigar, expresar su imaginación, desarrollar la creatividad satisfacer sus requerimientos y gustos, ninguna actividad está más relacionada al instinto lúdico que la actividad artística, el juego no es una actividad en que se derrocha el tiempo, para el niño es una labor, su pasión vital, y sobre todo su derecho, por ende podemos mencionar que los juegos son momentos recreativos sometidos a reglas específicas, haciendo relación entre diferentes objetos que tienen la misma finalidad, que se basa en la teoría general de la decisión que estudia la conducta apropiada de una persona frente a distintas estrategias de actuación fundamentadas en la probabilidad de actuar de diferentes individuos. (ASTUDILLO, 2012)

A través el juego el niño puede descubrir variedad de destrezas.

La actitud lúdica del docente es un agente decisivo para las enseñanzas escolares, de esta depende en gran medida el éxito de su trabajo. (ASTUDILLO, 2012)

En este sentido, es relevante que el docente enlace el saber y el saber hacer, puesto que al tener en claro las teorías a trabajar como las estrategias a implementar, se puede lograr un equilibrio en el desarrollo de la inteligencia emocional, de manera constructiva y representativa.

La actitud lúdica se hace evidente en comunicar sin insultar, en escuchar colocándose en el lugar de la otra persona, en corregir sin amenazar, en aconsejar sin obligar, ni regañar, en reír más y gritar menos. Todo este comportamiento ayuda a que el otro se sienta bien, a facilitar los encuentros y el diálogo. (MITA, 2016)

2.3.3.2 Tipos de estrategias Lúdicas

Dentro de ese mismo orden de ideas, existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa. (MATOS, 2002)

También, están presentes los juegos de dramatización donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. (MATOS, 2002)

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes. (MATOS, 2002)

En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

El cuarto lugar lo ocupan los juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos

individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros. (MATOS, 2002)

El juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales. (MITA, 2016)

2.3.3.3 Contribuciones de las Actividades Lúdicas

Dentro de ese mismo enfoque, entre las contribuciones de las actividades lúdicas el desarrollo de los niños y niñas, desarrollo físico: El juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. También actúa como salida para la energía en exceso, que se acumula, hace que los niños estén tensos, nerviosos e irritables. (HURLOCK, 2000)

En cuanto, al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Por otra parte, el mismo autor, precisa que los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

Conviene anotar que, en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y

a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Del mismo modo, contribuyen al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas. (HURLOCK, 2000)

Dentro de este mismo enfoque Hurlock señala las etapas en el desarrollo de las actividades lúdicas como sigue a continuación: hasta que los bebés tienen cerca de tres meses de edad, sus juegos consisten primordialmente en mirar a las personas y los objetos y hacer intentos aleatorios para agarrar los que se les presentan. A partir de entonces, sus manos y sus brazos tienen suficiente control voluntarios para permitirles aferrar, sostener y examinar objetos pequeños. Después de que puedan arrastrarse, gatear o caminar, examinar todo lo que se encuentre a su alcance. (HURLOCK, 2000)

En esta perspectiva, la etapa de los juguetes: el manejo de juguetes comienza en el primer año y llega al punto culminante entre los cinco y seis años de edad. Al principio, los niños o niñas se limitan a explorar sus juguetes. Entre los dos y tres años, se imaginan que los juguetes poseen cualidades vitales: que pueden actuar, hablar y sentir. A medida que los mismos se van desarrollando intelectualmente, ya no pueden atribuir a los objetos animados cualidades de la vida y esto hace que se reduzca su interés por los juguetes. Otro factor que contribuye a la disminución de los juegos con juguetes es que quieren compañía. Después de entrar a la escuela, la mayoría de los infantes consideran los juegos como "juegos para bebés". (HURLOCK, 2000)

Por otra parte, la etapa de los juegos. Después de que los niños o niñas entran a la escuela su repertorio de juegos aumenta considerablemente, lo que le da a esta etapa el nombre. Al principio, sigue utilizando juguetes, sobre todo cuando están solos y, además, se interesan

en juegos, deportes, aficiones y otras formas más maduras de juegos y por último la etapa de la fantasía. Conforme ellos se acercan a pubertad, comienza a partir interés por las actividades de juegos que les agradaban anteriormente y dedicaban gran parte de su tiempo ocioso a soñar despierto. Los sueños característicos de los mismos en la pubertad son de tipo el mártir, en los que consideran que todos los maltratan y nadie los entiende.

Por eso, es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado. (MITA, 2016)

Rol del Educador

El rol del educador respecto a las actividades lúdicas en las siguientes funciones: preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta. (FERNÁNDEZ y otros , 2000)

Igualmente, deberá dar salida a la necesidad de juegos expansivos y de movimiento de los niños y niñas, sin que ello signifique molestar o interrumpir a los otros. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se interfieran.

Por otra parte, el educador tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario. (FERNÁNDEZ y otros , 2000)

En este mismo orden, enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega. (FERNÁNDEZ y otros , 2000)

Resulta oportuno, hablar sobre permitir que los niños o niñas repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, porque ellos disfrutan repitiendo los juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro. Por ello, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporar uno nuevo, deben repetirse los ya conocidos con el fin de que él se sienta seguro y animado en el nuevo aprendizaje.

En este sentido, se ha de enriquecer los juegos de los niños o niñas, si bien el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo, introduciendo nuevos personajes, o situaciones que hagan el juego más rico, más interesante para los infantes. No se debe olvidar, que gran parte de los juegos de los infantes están relacionados con sus experiencias. En la medida en que el educador enriquece sus experiencias favorece el enriquecimiento del juego. Por ejemplo: después de ir en autobús a un parque o a un zoológico, se puede relacionar los juegos con las actividades realizadas, para que así permanezcan nuevos personajes que han conocido en su excursión e incluso nuevas formas de expresión que han escuchado y nuevas acciones sobre objetos o animales que antes no conocían. (FERNÁNDEZ y otros , 2000)

También, es necesario reconocer y valorar los juegos que realizan los niños o niñas, o sea, el educador estará atento a los juegos espontáneos de los escolares, apoyándoles, interesándose por ellos, animándoles en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar. Por otro lado, evitar la competencia, el educador evitará siempre y por todos los medios la competencia. Para que ellos salten o corran no es necesario estimularlos

con frases como "a ver quién llega primero". Ellos se alientan en la carrera o en la actividad en la medida en que ésta corresponde a sus intereses. De igual forma, en los juegos no habrá nunca perdedores ni ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos.

En esa misma vertiente, el docente ayudará a resolver los conflictos que surgen durante él. Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los niños pequeños conflictos, normalmente porque desean jugar con el mismo material. Cuando hay escasez de materiales los conflictos son mucho más frecuentes; por ello, el docente debe procurar resolverlos enseñando a los niños o niñas a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir.

De igual manera, respetar las preferencias de cada uno. A través del juego, cada niño o niña va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar a las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del niño, de forma que nunca se forzará a un infante a realizar un juego determinado o a participar en un juego colectivo. (FERNÁNDEZ y otros , 2000)

Los niños expresan a través de sus juegos gran parte de los usos sociales que han tenido oportunidad de conocer, además es un medio extraordinario para la identidad y diferenciación personal; sin embargo, el docente debe ser extremadamente sensible y cuidadoso para no reproducir a través de sus valoraciones, los papeles sexistas tradicionales. En este sentido, fomentará la posibilidad de que ellos jueguen juntos, de que elijan libremente sus juegos, y evitará expresiones como "los varones no juegan a..." o "eso no es propio de una niña", estimulando y favoreciendo el crecimiento y la identidad tanto de los niños como de las niñas. (FERNÁNDEZ y otros , 2000)

Por ello necesita observar el juego de los niños, para poder seguir la evolución de los mismos, sus nuevas adquisiciones, las relaciones con sus compañeros, con los adultos, su comportamiento. Para esto, lo mejor será que elabore una guía de observación que le facilite esta labor. Por último, fomentar en las familias de los mismos el interés por el juego, interesarse por los juegos que realicen en casa. (MITA, 2016)

2.3.4 Aprendizaje y Juego

Los chicos se desarrollan jugando, manejando los objetos, investigando, moviéndose de un sitio a otro, interrogando. (MERINO, 2003)

El juego es su máxima expresión; con este desenvuelve su imaginación, advierte nuevas situaciones, supera hechos pasados, y fundamentalmente puede sentir una gran satisfacción, placer y gozo.

Un niño que no juega se encuentra enfermo física y emocionalmente. Para el niño, el juego es su “labor”, y como tal merece respeto, pues posee una relevancia vital para el desarrollo físico y emocional del niño. Desde que nace el infante juega con el pecho de la madre, consigo mismo y poco a poco empieza a jugar con las cosas que le rodean, lo cual perdurará toda su infancia.

Jugará primero en forma solitaria, para más tarde hacerlo con otros niños de su edad o similar, es decir, que su juego llega a ser un elemento socializante esencial. El niño aprende en un procedimiento que va de lo físico a lo imaginario, de lo fácil a lo difícil y del aquí - ahora al allá - después. Siendo éste el proceso que la maestra debe seguir en conjunto a sus discentes. (MERINO, 2003)

Es muy relevante tener siempre en cuenta que el fin de los centros infantiles es velar por el desarrollo integral de los niños, esto significa, velar por su desarrollo y crecimiento biológico, psicológico y social. Este fin parte de la concepción de que el infante es una unidad, sin las distinciones realizadas por los adultos, por tal motivo los centros infantiles deben otorgar una atención completa e integradora.

Sin embargo, con fines solamente de proyección y sistematización de la tarea de la instructora, se dividió los aspectos de los niños en tres áreas, relacionadas a la “taxonomía de Bloom” y que son: área motriz (gruesa y fina); área cognoscitiva (incluyendo el lenguaje); área afectiva social. Esta división se ampara en la descripción de las acciones en todas las edades. (MERINO, 2003)

2.3.4.1 Importancia del juego

Un bebé requiere jugar desde los primeros meses, hallando como deliciosos juguetes a sus pies y manos. Los adultos debemos ayudar a descubrir y emplear los juegos. Tan grave es que un infante no duerma como que tampoco juegue, ya que el juego auxilia al buen desarrollo psicomotriz, que es la fuente de un aprendizaje apropiado. El juego es una educación temprana, pero positiva y requerida, que no le podemos quitar. (TORRES, 2001)

Los niños juegan según sus posibilidades y limitadamente, murmurando, formando burbujas con la saliva, meneando manos y pies. Con el pasar del tiempo lo irá desarrollando hasta llegar a dialogar o agarrar y lanzar los objetos con sus manos. El tacto, la vista y el oído son partes del ser humano que precisan de una paciente e inteligente labor de instrucción. Los juegos sensoriales son muy aconsejables puesto que fortalecen notablemente el temprano desarrollo del niño.

De forma general se puede mencionar que la infancia, el juego y el juguete mantienen entre sí una corta relación, y en el desarrollo histórico-social del ser humano posee una misma ontogénesis, de ahí que sea inadmisibles alejar unos de otros, dado que la infancia, el juego y el juguete se manifiestan al unísono en el acontecer evolutivo del hombre, y van a identificar la primera fase de desarrollo para la acción productiva que los infantes han de poseer cuando lleguen a la edad adulta. (TORRES, 2001)

El juego es importante porque permite al niño desarrollar sus habilidades motrices, además que le permite socializar con las personas de su entorno, también se dice que el juego es parte de la infancia y todo niño tiene derecho a este siempre y cuando sea supervisado por personas adultas (padres-docentes, etc) (MITA, 2016)

2.3.4.2 Importancia del Juego en el Nivel Inicial

Las afirmaciones de Schiller, el mencionado poeta y educador dice: "que el ser humano lo es de forma completa sólo cuando juega". De aquí se desglosa que la dinámica del juego, logra desarrollar por completo el ansia de libertad, la naturalidad en la acción, el espíritu entusiasmo el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia

discrepan nuestro ser en el juego, el hombre da a conocer todo lo que se encuentra impasible, sofocado en el mundo interior de su ser. (ORELLANA & VALENZUELA, 2010)

Desde la perspectiva psicológica, el juego es una revelación de cómo es el niño, su imaginación, creatividad, dando a conocer su mundo interior y su evolución mental. Consiente por tanto, estudiar las predisposiciones del niño, su carácter, sus pensamientos y sus debilidades.

En el orden pedagógico, la relevancia del juego es muy extensa, pues la pedagogía aprovecha continuamente las conclusiones de la psicología y la emplea en la didáctica.

El juego nos muestra la más clara revelación del mundo interior del infante, y cómo es íntegramente su ser. La relevancia de los juegos se puede observar por medio de los fines que cumple, de la manera expresada a continuación: (ORELLANA & VALENZUELA, 2010)

a. 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.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuromuscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo. (ORELLANA & VALENZUELA, 2010)

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 además contribuye al buen estado físico del niño ayudando a las funciones cardiovasculares, 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.

b. 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. (ORELLANA & VALENZUELA, 2010)

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. (ORELLANA & VALENZUELA, 2010)

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

c. Para la formación del carácter

Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor Jackson R. Sharmande la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores" (ORELLANA & VALENZUELA, 2010).

d. Para el cultivo de los sentimientos sociales

Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales. (ORELLANA & VALENZUELA, 2010)

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales. Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera. Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

2.3.5 Inteligencia

La inteligencia es la capacidad de elegir, entre varias posibilidades, aquella opción más acertada para la resolución de un problema. La inteligencia es una cualidad que todos los seres humanos poseemos, aunque no todos podemos tenerla de igual manera estimulada y desarrollada. Por esto, la estimulación temprana de los niños, entre su primer año de vida y los cinco años es crucial para que luego puedan hacer frente a la etapa de aprendizaje que comienza en la escuela básica a partir de los seis años. La inteligencia no es sólo “saber mucho” (ya lo hemos diferenciado en relación a la sabiduría), si no que se trata de poner en juego nuestros conocimientos y aptitudes en todas las acciones de nuestra vida cotidiana, y por ello somos capaces los seres humanos de desafiar obstáculos que pueden ser desde la resolución de un problema matemático, hablar correctamente en público o realizar operaciones económicas con éxito.

(<http://www.definicionabc.com/general/inteligencia.php>, s.f.)

2.3.6 Emocional

Se clasifica como emocional a una persona o situación en la cual diferentes tipos de sentimientos están visibles y a flor de piel. Es importante entender que una emoción es un fenómeno tanto físico como psíquico y que, por tanto, tales eventos no son siempre manejables y medibles de manera voluntaria por los individuos, derivando en personalidades en las cuales el sector emocional ejerce mayor influencia o poder sobre el sector racional del comportamiento. (Educación, 2009)

2.3.7 Inteligencia Emocional

La inteligencia emocional se concreta en un amplio número de habilidades y rasgos de personalidad: empatía, expresión y comprensión de los sentimientos, control de nuestro genio, independencia, capacidad de adaptación, simpatía, capacidad de resolver los problemas de forma interpersonal, habilidades sociales, persistencia, cordialidad, amabilidad, respeto. El término inteligencia emocional fue utilizado por primera vez en 1990 por Peter Salovey de Harvard y John Mayer de la New Hampshire, como la capacidad de controlar y regular los sentimientos de uno mismo y de los demás y utilizarlos como guía del pensamiento y de la acción. (Velasco, 2012)

La sociedad actual, sociedad de la información y del conocimiento, se caracteriza por la complejidad del mundo industrial y tecnológico, y por una tendencia a la mundialización económica y cultural. Por ello, exige el uso de todas nuestras capacidades y de nuevas competencias personales, sociales y profesionales para poder conseguir un desempeño efectivo y afrontar los continuos cambios que se nos imponen. Sin embargo, en muchos casos, las herramientas que utilizamos para lograr estos objetivos no son las más adecuadas y solo conducen a la frustración, la ansiedad o al estrés, que nos hace comportarnos de una manera inadecuada tanto con nosotros como con los demás, creando un círculo vicioso que por desgracia transmitimos a nuestros hijos-as y discentes. Quizás, uno de los motivos por los que esto sucede tiene que ver con la poca atención que tanto padres como educadores prestan a la dimensión emocional de los niños-as, dimensión que debe ser educada para que las emociones y los sentimientos que tan importantes son en nuestra vida, se conviertan en aliados y no en enemigos.

Hace unos años la UNESCO publicó el Informe Delors, donde se hace referencia a los cambios de estilos de vida que vive el mundo contemporáneo, se analizan las tensiones que ello provoca y plantea soluciones y alternativas para la educación del siglo XXI. (IBARROLA, 2012)

Tras recomendar cómo debemos superar estas tensiones, el informe dice textualmente: "Eso que proponemos supone trascender la visión puramente instrumental de la educación considerada como la vía necesaria para obtener resultados (dinero, carreras, etc.) y supone cambiar para considerarla función que tiene en su globalidad la educación: la realización de la persona, que toda entera debe aprender a ser". A continuación el informe explica los cuatro pilares de la educación, en los que se hace clara referencia al Mundo Emocional:

1. Aprender a conocer, lo que equivale a dominar los instrumentos del conocimiento. Pero asegura que los métodos que deben ser utilizados para conocer deben favorecer el placer de comprender y descubrir, es decir, factores emocionales unidos al aprendizaje que lo potencian y lo hacen estimulante. (IBARROLA, 2012)
2. Aprender a hacer, lo que implica adquirir una formación para poder desempeñar un trabajo y a la vez una serie de competencias personales, como trabajar en grupo, tomar

decisiones, crear sinergias, etc. Estas son competencias que forman parte de la I.E. (Inteligencia Emocional) como veremos más adelante.

3. Aprender a convivir y trabajar en proyectos comunes. Este es uno de los retos para este siglo, donde la convivencia entre personas diferentes nos obliga a descubrir lo que tenemos en común y a comprender que todos somos interdependientes. Pero para descubrir al otro antes tenemos que descubrirnos a nosotros mismos. Otra vez el informe hace referencia a competencias propias de la Inteligencia Emocional, como el autoconocimiento, la empatía y la destreza social. (IBARROLA, 2012)
4. Aprender a ser, refiriéndose al desarrollo total y máximo posible de cada persona, a su proceso de autorrealización que diría Maslow. Esta, referencia a la educación integral, por sí sola justificaría la necesidad de educar con Inteligencia Emocional.

Hace 2200 años Platón decía: "La disposición emocional del discente determina su habilidad para aprender". Pues bien, si el desarrollo intelectual de nuestros discentes nos preocupa y hacemos lo posible por mejorar su nivel de aprendizaje, conviene recordar que, aun cuando el intelecto puede estar excelentemente desarrollado, el sistema de control emocional puede no estar maduro y en ocasiones logra sabotear los logros de una persona altamente inteligente. La emoción es más fuerte que el pensamiento, incluso puede llegar a anularlo. Seguramente recordamos algún momento donde esto nos ha sucedido.

Entonces podemos preguntarnos: ¿Qué estamos haciendo para desarrollar las habilidades de madurez emocional de nuestros discentes que les permitirán potenciar su formación académica y elevar su nivel de aptitud social y emocional? (IBARROLA, 2012)

2.3.7.1 Inteligencia emocional o educación emocional

Desde el punto de vista educativo preferimos hablar de educación emocional, acentuando que es una capacidad que se aprende y que tiene por finalidad aumentar el bienestar personal y social.

Hablamos de emociones y de sentimientos. Sentimiento es el término que designa las experiencias que integran múltiples informaciones y evaluaciones positivas y negativas,

implican al sujeto, le proporcionan un balance de su situación y provocan una predisposición a actuar. Hay sentimientos duraderos y estables. Las emociones serían un sentimiento breve, de aparición normalmente abrupta, que se acompaña de alteraciones físicas perceptibles (agitación, palpitaciones, palidez, rubor). (IBARROLA, 2012)

Las habilidades que pone en juego la Educación Emocional pueden agruparse en cuatro bloques:

La conciencia de uno mismo: Es la capacidad de reconocer un sentimiento en el mismo momento en que aparece. Requiere estar atentos a nuestros estados de ánimo y reacciones (pensamiento, respuestas fisiológicas, conductas manifiestas) y relacionarlas con los estímulos que las provocan. La expresión voluntaria de diferentes emociones, su dramatización, es una forma de aprenderlas.

La autorregulación: Cuando tenemos conciencia de nuestras emociones tenemos que aprender a controlarlas. No se trata de reprimirlas, ya que tienen una función, sino de equilibrarlas. No tenemos que controlar que no aparezcan, sino controlar el tiempo que estamos bajo su dominio. La capacidad de tranquilizarse uno mismo es una habilidad vital fundamental y se adquiere como resultado de la acción mediadora de los demás.

La motivación: Es la fuerza del optimismo, imprescindible para conseguir metas importantes. Está relacionada con diversos conceptos psicológicos como el control de impulsos (capacidad de resistencia a la frustración, de aplazar la gratificación), la inhibición de pensamientos negativos (para afrontar con éxito retos vitales), el estilo atribucional de éxito y fracaso, la autoestima (expectativas de autoeficacia). (IBARROLA, 2012)

La empatía: Es la experimentación del estado emocional de otra persona; la capacidad de captar los estados emocionales de los demás y reaccionar de forma apropiada socialmente. Tiene dos componentes: el afectivo y el cognitivo. El componente afectivo puede ser suficiente, los niños pequeños son un ejemplo de ello. En cambio, el cognitivo únicamente no es suficiente. Los psicópatas (trastorno de personalidad antisocial), los maltratadores, pueden "saber" cognitivamente que su víctima sufre, pero pueden continuar haciéndole daño porque son incapaces de "sentir" el dolor que le producen, no hay emoción.

2.3.7.2 ¿A qué nos referimos cuando hablamos de Inteligencia Emocional?

Habitualmente estamos acostumbrados a relacionar la Inteligencia con la capacidad de raciocinio lógico, con las competencias que componen el Cociente Intelectual como son la capacidad de análisis, comprensión, retención, resolución de problemas de índole cognitivo, etc. Sin embargo, en la actualidad se está empezando a tener en cuenta y a valorar más la denominada "Inteligencia Emocional", que determina cómo nos manejamos con nosotros mismos y con los demás. El término surge de la siguiente manera. (IBARROLA, 2012)

En 1983 Howard Gardner desarrolló el modelo de Inteligencias Múltiples, donde proponía una nueva visión de la Inteligencia como una capacidad múltiple, como un abanico de capacidades intelectuales, reconociendo que existen otros tipos de Inteligencia aparte de la cognitiva. De los ocho tipos de Inteligencias que definió Gardner, dos de ellas, denominadas Inteligencia Intrapersonal e Inteligencia Interpersonal llamaron la atención de Peter Salovey y John Mayer, Psicólogos de dos prestigiosas Universidades Americanas, los cuales definieron sus competencias, presentándolas bajo el término "Inteligencia Emocional".

Esta expresión, por lo tanto, fue acuñada por estos dos psicólogos en 1990. Salovey y Mayer la describían como "una forma de inteligencia social que implica la habilidad para dirigir los propios sentimientos y emociones y los de los demás, saber discriminar entre ellos, y usar esta información para guiar el pensamiento y la propia acción". Sin embargo, ha sido a raíz de la publicación en 1995 del libro de Daniel Goleman, "La Inteligencia Emocional", cuando ha recibido mucha más atención en los medios de comunicación y en el mundo educativo y empresarial. (IBARROLA, 2012)

La Inteligencia Emocional es por lo tanto un conjunto de destrezas, actitudes, habilidades y competencias que determinan la conducta de un individuo, sus reacciones, estados mentales, etc., y que puede definirse, según el propio Goleman, como la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones.

Definimos las competencias de las que hablaremos a continuación como un conjunto de conocimientos, capacidades, cualidades y comportamientos que contribuyen al éxito en un puesto de trabajo o en la ejecución de una determinada tarea.

Este término incluye como dije anteriormente, dos tipos de Inteligencias, según el concepto de Inteligencias Múltiples de Howard Gardner, la Inteligencia Personal que está compuesta a su vez por una serie de competencias que determinan el modo en que nos relacionamos con nosotros mismos. Esta Inteligencia comprende tres componentes en un niño: (IBARROLA, 2012)

- Conciencia en uno mismo: Es la capacidad de reconocer y entender en uno mismo las propias fortalezas, debilidades, estados de ánimo, emociones e impulsos, así como el efecto que éstos tienen sobre los demás y sobre el trabajo.
- Autorregulación o control de sí mismo: Es la habilidad de controlar nuestras propias emociones e impulsos para adecuarlos a un objetivo, de responsabilizarse de los propios actos, de pensar antes de actuar y de evitar los juicios prematuros.
- Automotivación: 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.

Y la Inteligencia Interpersonal cuyas competencias tienen que ver con el manejo social efectivo, la capacidad de relacionarse con quienes nos rodean y de crear una red de relaciones interpersonales sanas. Comprende los siguientes componentes:

Empatía: Es la habilidad para entender las necesidades, sentimientos y problemas de los demás poniéndose en su lugar, y responder correctamente a sus reacciones emocionales

Estas competencias son muy útiles para cuatro áreas fundamentales de nuestra vida:

- Contribuyen a una buena salud física, moderando o eliminando patrones y/o hábitos psicossomáticos dañinos o destructivos, y previniendo enfermedades producidas por desequilibrios emocionales permanentes (angustia, miedo, ansiedad, ira, irritabilidad, etc.).
- Favorecen el entusiasmo y motivación. Gran parte de la motivación en distintas áreas de la vida está basada en estímulos emocionales.

- Permiten un mejor desarrollo de las relaciones con las personas, en el área familiar-afectiva, social y laboral-profesional.

Recientemente Daniel Goleman habla sobre la base de las últimas investigaciones realizadas donde ha propuesto un nuevo modelo que se reducen a cuatro las dimensiones de la Inteligencia Emocional: Conciencia de uno mismo, Autogestión, Competencia Social y Gestión de las Relaciones. Más adelante hablaremos de ellas con más profundidad. (GOLEMAN, 2013)

Conviene señalar que estas competencias no son cualidades innatas, sino habilidades aprendidas, cada una de las cuales aporta una herramienta básica para potenciar la eficacia la carencia de las aptitudes anteriores se denomina actualmente analfabetismo emocional.

2.3.7.3 Educar con Inteligencia Emocional en los Centros Educativos

Las características socio-económicas del siglo XXI (donde la tecnología constituye una base importante) obligan en forma insoslayable a las organizaciones a desarrollar un proceso educativo que procure el desarrollo integral de los recursos humanos. El desarrollo intelectual deberá compartir su importancia, en el proceso educativo, con otros aspectos de la persona como son el cuidado de su salud física y mental, su desarrollo emocional y el desarrollo de sus valores. Todo esto se enfrenta con el fin de que la persona y la organización como sistema formado por personas- pueda sobrevivir y crecer en un mundo cada vez más complejo y competitivo. (Básica., 2010)

Muchos centros educativos recogen en su ideario de forma expresa o tácita la importancia del desarrollo de la dimensión socio-emocional de los discentes o hace referencia a su educación integral. Pero el reto consiste en encontrar la manera de traducir estas palabras en acciones concretas que desarrollen estos objetivos.

Si dentro de la misión educativa se encuentra reflejado el Interés por el desarrollo emocional del alumno es importante comprender que no basta con un contenido teórico, que por otra parte es también necesario, sino que debemos prepararnos para desarrollar actividades y

cultura organizacional que promueva el crecimiento emocional de nuestros discentes, de los docentes y de toda la comunidad educativa.

Uno de los requisitos para que el profesorado asuma la misión de desarrollar la LE. De sus discentes es que se comprometa a desarrollar su propia inteligencia emocional. Respecto al uso de la propia Inteligencia Emocional los educadores deberán ser capaces de: (Básica., 2010)

- Expresar adecuadamente sus sentimientos en la relación con los discentes.
- Utilizar la metodología de planificación en función de metas y de resolución de problemas.
- Poner en práctica estrategias de automotivación.
- Controlar sus estados de ánimo negativos y gestionar adecuadamente sus emociones.
- Manifestar su empatía y capacidad de escucha.
- Desarrollar conductas asertivas, manejando adecuadamente los conflictos que se produzcan en el aula.

Educar con Inteligencia Emocional implica que el profesorado sepa identificar sus sentimientos y emociones, sepa controlar su expresión, no reprimirla sino ofrecer modelos adecuados de expresión sobre todo cuando se trata de emociones negativas que suelen ser más difíciles de comunicar de una forma respetuosa.

Evidentemente la educación de las emociones requiere una formación inicial pero también una formación permanente. Este tipo de educación es además importante porque puede convertirse en una prevención inespecífica, prevención de estrés, de la depresión, de los conflictos interpersonales, y a la vez potencia su desarrollo como persona. Se ha comprobado que la inteligencia Emocional del profesor es una de las variables que está presente en la creación de un clima de aula emocionalmente saludable donde se gestionan de forma correcta las emociones y donde se pueden expresar sin miedo a ser juzgados o ridiculizados.

Todo educador debería enseñar un amplio vocabulario emocional, o como dice Goleman debería prestar atención a la Alfabetización Emocional de sus discentes. Y procurar ayudar

q sus discentes a mirar en su interior a menudo para descubrir cuáles son sus estados emocionales y por qué están provocados. (Básica., 2010)

Es importante que el alumnado comprenda que las emociones son una parte fundamental del ser humano, determinan nuestro comportamiento, manifestándose a través del ajuste social, el bienestar y la salud del individuo.

Con el programa escolar atiborrado por la proliferación de nuevos temas y agendas, algunos profesores que, comprensiblemente, se sienten sobrecargados, se resisten a sustraer más tiempo a los contenidos básicos para enseñar estas habilidades, de manera que una estrategia alternativa para impartir Educación Emocional, no es crear una nueva clase, sino integrar las clases sobre sentimientos y relaciones personales a otros temas ya enseñados.

Las lecciones sobre las emociones pueden surgir naturalmente en la clase de lectura y escritura, de lengua, de ciencias, de estudios sociales, así como en el resto de las asignaturas. Los modelos de intervención son muy variados, desde la acción tutorial a la integración curricular de los contenidos que desarrollan la Inteligencia Emocional. (Básica., 2010)

2.3.8 Actividades para fortalecer el desarrollo de la inteligencia emocional.

1. Juego simbólico.

El juego por excelencia, el jugar a ser o el juego de roles es el mejor juego para desarrollar habilidades personales y sociales, a la vez que aumenta la autoestima de los niños. Cualquier juego que implique ponerse en el lugar de otro y relacionarse con otras personas, reales o imaginarias, es una excelente oportunidad para fomentar la autoestima de nuestros niños. Aprovecha su juego para elogiar sus cualidades personales, sociales y emocionales. (Santillana, 2016)

2. Reparto de estrellas.

Edad recomendada a partir de los 5 años, aunque podemos empezar un poco antes. Sentados en el suelo, en forma de círculo si somos muchos, por ejemplo papá, mamá, hermanos o un grupo de niños de la misma edad, diremos algo positivo a cada uno de los participantes a la

vez que les otorgamos una estrella de papel o una pegatina. Lo de menos es la estrella ya que todos debemos acabar con el mismo número de ellas. Lo fundamental es pensar en lo que decimos a los demás, lo que nos dicen y lo que sentimos. Al finalizar el juego es importante que preguntemos qué es lo que más les ha gustado, lo que menos y cómo se han sentido a lo largo de la actividad. (Santillana, 2016)

3. Caja del tesoro oculto.

Este juego se debe realizar con un grupo de niños (3-4 mínimo). Se trata una dinámica que permitirá que los niños descubran lo únicos y especiales que son. Dentro de una caja esconderemos un espejo. A los niños les explicaremos que dentro hay un tesoro único en el mundo, algo especial, maravilloso, algo irrepetible. Generaremos así expectativa. De uno en uno, abriremos la caja y pediremos que no diga nada a nadie. Cuando todos los niños hayan visto el tesoro pediremos que digan en voz alta qué es lo que han visto. Tras esto, les preguntaremos que digan en voz alta qué creen ellos que les hace únicos y especiales, personas irrepetibles y maravillosas. (Santillana, 2016)

2.4 DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje: Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

Autorregulación: Capacidad de una entidad para regularse a sí misma, en base al control y monitoreo voluntario. O sea se regula el propio funcionamiento como un todo o en sus partes (variables escogidas para la medición). Esto es un concepto sumamente amplio, aplicable a todos los campos, desde la biología, psicología, hasta campos como la economía o la política.

Coordinación: Permite al niño realizar movimientos en forma generalizada del cuerpo con armonía de juegos musculares.

Confianza: Es una actitud mental de certeza de que en el universo todo está dado para alcanzar aquello que nos proponemos. Esa confianza nos lleva a creer en nosotros mismos como seres capaces de realizar todas las acciones que sean necesarias para alcanzar nuestros propósitos.

Cognición: Razonar, implica el conocimiento alcanzado mediante el ejercicio de las facultades mentales, lo cual nos lleva a deducir la existencia de un tipo de habilidad a la cual denominamos como facultad o capacidad mental.

Desarrollo: Crecimiento intelectual del individuo adquirido por el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica. Es el crecimiento intelectual que se adquiere mediante el ejercicio mental del aprendizaje de la enseñanza empírica

Destrezas: Son verdaderas habilidades específicas que la persona ha desarrollado con un alto nivel de eficiencia, generalmente referidos a un desempeño de tipo motor determinado, que se muestran como la capacidad de realizar movimientos rápidos, precisos, fluidos.

Educación Inicial: Servicio que ofrece orientación y apoyo a mujeres embarazadas, padres de familia y personas que participan en el cuidado y la crianza de infantes de 0 a 4 años de edad de comunidades rurales e indígenas con alta marginación o rezago social, con el fin de enriquecer las prácticas de crianza y favorecer el desarrollo integral de los niños.

Enseñanza: Es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien.

Formación: Proceso que impulsa el desarrollo de competencias en las diferentes figuras operativas y administrativas de Educación Inicial, tales como: Promotor Educativo, Supervisor de Módulo, Coordinador de Zona y Coordinador de Enlace.

Incidencia: Cosa que se produce en el transcurso de un asunto, un relato, etc., y que repercute en él alterándolo o interrumpiéndolo.

Inteligencia: Facultad de la mente que permite aprender, entender, razonar, tomar decisiones y formarse una idea determinada de la realidad.

Lúdica: Del juego o relacionado con esta actividad.

Niño/a: Desde el punto de vista legal: Periodo que abarca desde el nacimiento hasta cumplir los más de 18 años de edad o alcanzar la emancipación. Desde la evolución psicoafectiva: Se entiende por niño o niña aquella persona que aún no ha alcanzado un grado de madurez suficiente para tener autonomía.

Propósito: Es la razón que tenemos para llevar a cabo la acción necesaria para iniciar la ejecución de una acción. También lo podemos relacionar con la misión y los objetivos que perseguimos.

Proceso Enseñanza y Aprendizaje: Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Esto implica que hay un sujeto que conoce (el que puede enseñar), y otro que desconoce (el que puede aprender).

2.5. VARIABLES

2.5.1. Variable Independiente

Estrategias lúdicas

2.5.2. Variable Dependiente

Inteligencia emocional

2.6.3. Operacionalización de las Variables

VARIABLE INDEPENDIENTE: Estrategias lúdicas

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Es una metodología de enseñanza de carácter participativa impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores.</p>	<p>Enseñanza Participativa Creativo Técnica Aprendizaje Habilidades</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Trabaja en equipo mientras sigue las indicaciones dadas ▪ Colabora con sus compañeros para culminar la actividad con éxito ▪ Juega respetando el turno de sus compañeros y las indicaciones dadas ▪ Observa cuidadosamente y realiza la actividad con su compañero ▪ Realiza los juegos de manera animada y de buen humor ▪ Contribuye activamente con sus compañeros en el juego ▪ Participa en el juego de manera comprometida ▪ Fortalece el trabajo en equipo mientras juega de manera ágil y rápida. 	<p>Técnica Observación</p> <p>Instrumento Ficha de Observación</p>

VARIABLE DEPENDIENTE: Inteligencia Emocional

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍA	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Se concreta en un amplio número de habilidades y rasgos de personalidad: empatía, expresión y comprensión de los sentimientos, control de nuestro genio, independencia, capacidad de adaptación, simpatía, capacidad de resolver los problemas de forma interpersonal, habilidades sociales, persistencia, cordialidad, amabilidad, respeto.</p>	<p>Habilidades</p> <p>Comprensión</p> <p>Sentimientos</p> <p>Capacidad</p> <p>Respeto</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Es consciente de sus emociones e impulsos y los muestra de forma adecuada ▪ Controla su carácter y se comporta de manera calmada y tranquila ▪ Realiza cualquier tipo de actividad piensa en los demás primero ▪ Regula su estado de animo ▪ Se motiva y persevera a pesar de sus equivocaciones ▪ Tiene confianza en los demás 	<p>Técnica</p> <p>Observación</p> <p>Instrumento</p> <p>Ficha de Observación</p>

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. MÉTODO CIENTÍFICO

3.1.1. Método Inductivo

Permitirá ver por separado las variables para llegar a una conclusión general.

3.1.2. Método Deductivo

Se utilizó para la comprobación de la hipótesis ya que permitió saber de qué manera intervienen las destrezas intelectuales en el desarrollo de la competencia comunicativa.

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo por sus características tiene un diseño cuasi experimental permitirá la utilización de la propuesta en dos oportunidades en un antes y después con la finalidad de comprobar y validar las actividades planteadas para mejorar y fortalecer la inteligencia emocional en los niños

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

De campo.- se realizará en el lugar de los acontecimientos durante toda la investigación de forma que se pueda recabar información en el interior de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Documental.- debido a que se buscará información contenida en libros, textos, revistas, folletos, tesis, internet, es decir sustento científico que se haya escrito con respecto a las dos variables del tema.

Correlacional.- ya que se quiere determinar el grado de relación existentes entre las dos variables siendo estas las estrategias lúdica y el desarrollo de la inteligencia emocional.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1 Población

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Niños	25	100%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Mita López Carmen Patricia

3.4.2 Muestra

Siendo la población de estudio de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero” pequeña y manejable se consideró pertinente trabajar con todos.

3.5 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnicas

La Observación.- se usará porque permite captar información mediante el contacto directo con los niños de forma que se puede hacer el seguimiento de la investigación de manera espontánea y natural. Esta técnica se utilizará para analizar el comportamiento de los niños y niñas de nivel inicial de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Instrumentos

Ficha de Observación.- se lo realizará a los niños de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

3.6. TÉCNICAS DE PROCEDIMIENTO PARA EL ANÁLISIS.

Después de elaborados y validados los instrumentos de recolección de datos, se procederá a su aplicación en la población ya determinada, la tabulación se hará ítem por ítem para luego transformarlas en porcentajes, mediante el sistema computable Microsoft Excel, para ubicarlos en cuadros estadísticos, pasteles o barras, con su respectivo análisis e interpretación, se procederá a la comprobación de la hipótesis, para establecer las respectivas conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN.

4.1 Análisis e Interpretación de datos que se realizó a los niños de la Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

1. Los niños participan de las actividades en clase.

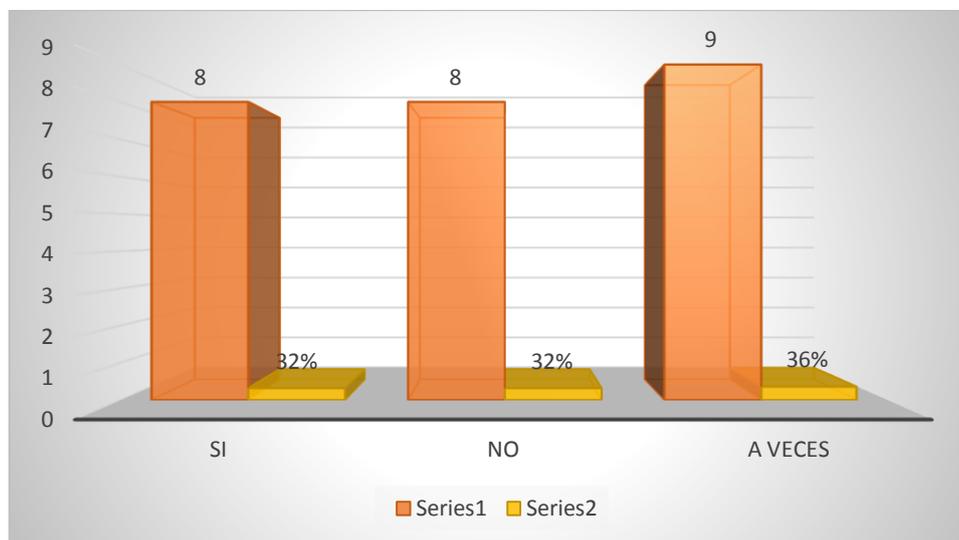
Cuadro No.1

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	32%
NO	8	32%
A VECES	9	36%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Gráfico No.1



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Análisis El 32% los niños participan de las actividades en clase, el 32% no y el 36% dice que a veces

Interpretación.- Es importante que los niños sean más participativos donde les permita expresar ideas y sean más comunicativos.

2. Mantiene relaciones positivas con sus compañeros.

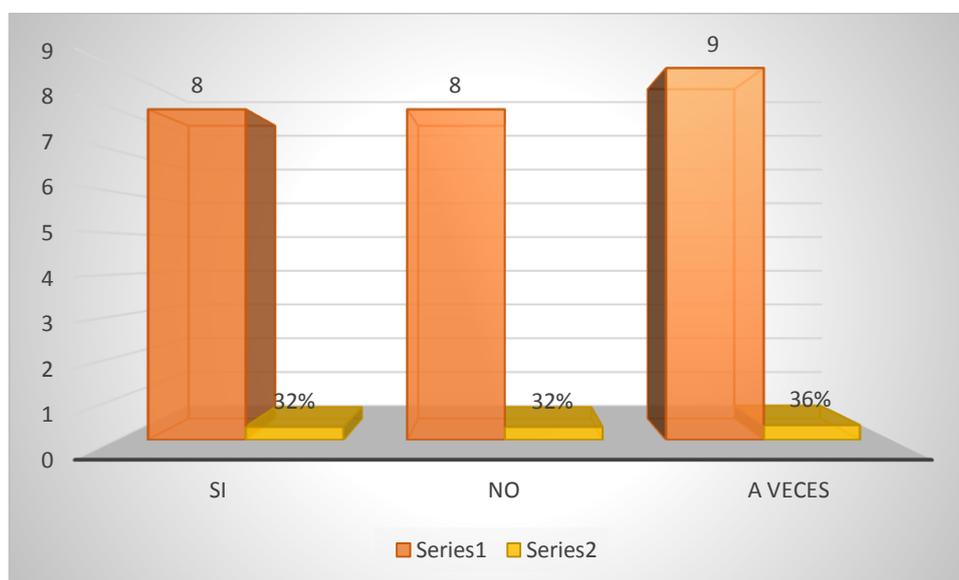
Cuadro No.2

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	32%
NO	8	32%
A VECES	9	36%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Gráfico No.2



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Análisis.- El 28% dice que si mantienen relaciones positivas con sus compañeros, el 32% no la tiene y el 36% a veces.

Interpretación.- es importante que los niños tengan mejores relaciones con sus compañeros para que puedan aprender en un ambiente cálido.

3. Participa y dialoga con los demas sin dificultad.

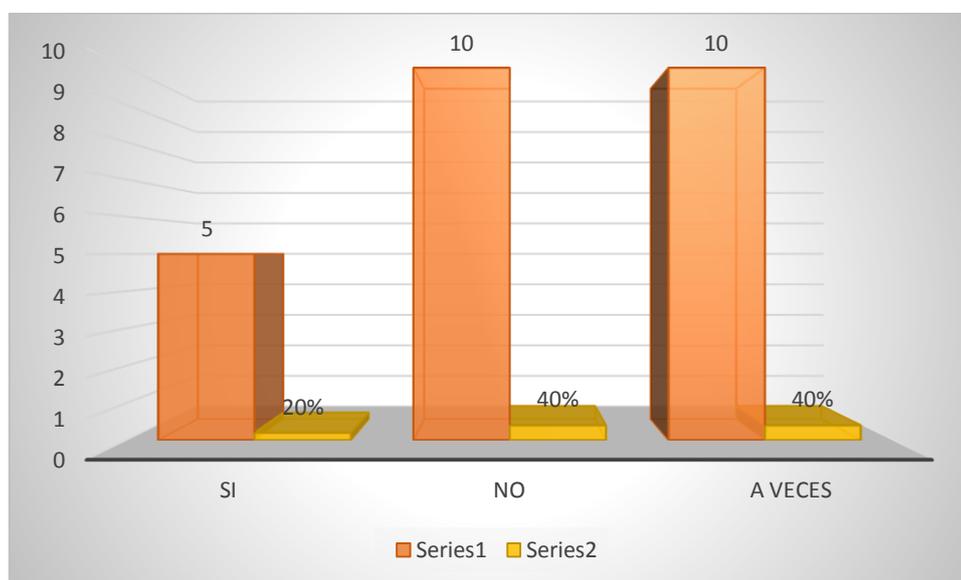
Cuadro No.3

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	20%
NO	10	40%
A VECES	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Gráfico No.3



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Análisis.- El 20% si participa y dialoga con los demas sin dificultad, el 40% no participa y el 40% a veces,

Interpretación.- todos los niños deben participar, es por ello importante que trabajen en grupo para que puedan socializar.

4. Tiene habilidades en cuanto a elaborar trabajos.

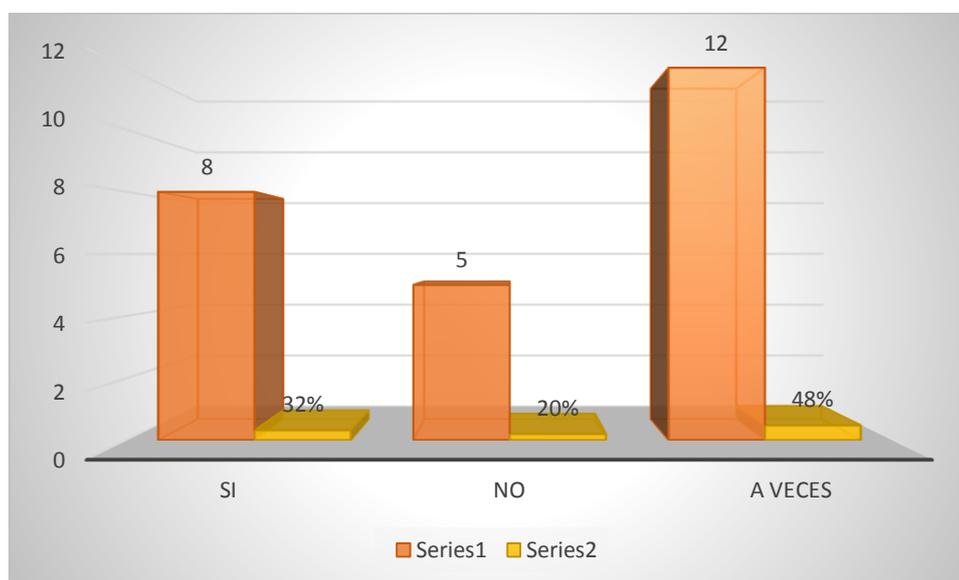
Cuadro No.4

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	32%
NO	5	20%
A VECES	12	48%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Gráfico No.4



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Análisis.- El 32% si tiene habilidades en cuanto a elaborar trabajos, el 20% no tiene habilidades y el 48% a veces.

Interpretación.- Tienen que mejorar las habilidades en cuanto a los trabajos, poner en manifiesto sus habilidades y destrezas tanto emocionales como motrices.

5. Expresa sus ideas con libertad.

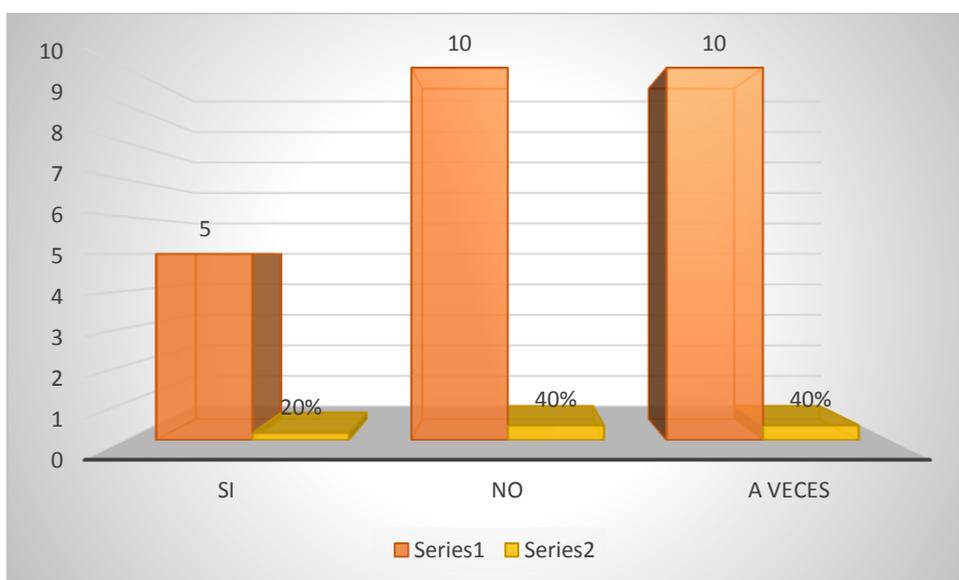
Cuadro No.5

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	20%
NO	10	40%
A VECES	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Gráfico No.15



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Análisis.- El 20% si expresa sus ideas con libertad, el 40% no expresa y el 40% a veces.

Interpretación.- Los niños no expresan en su totalidad sus ideas donde se ven reprimidos y cohibidos, no tienen la libertad suficientemente para demostrar sus emociones sin dificultad.

6. Desarrollo con facilidad sus emociones.

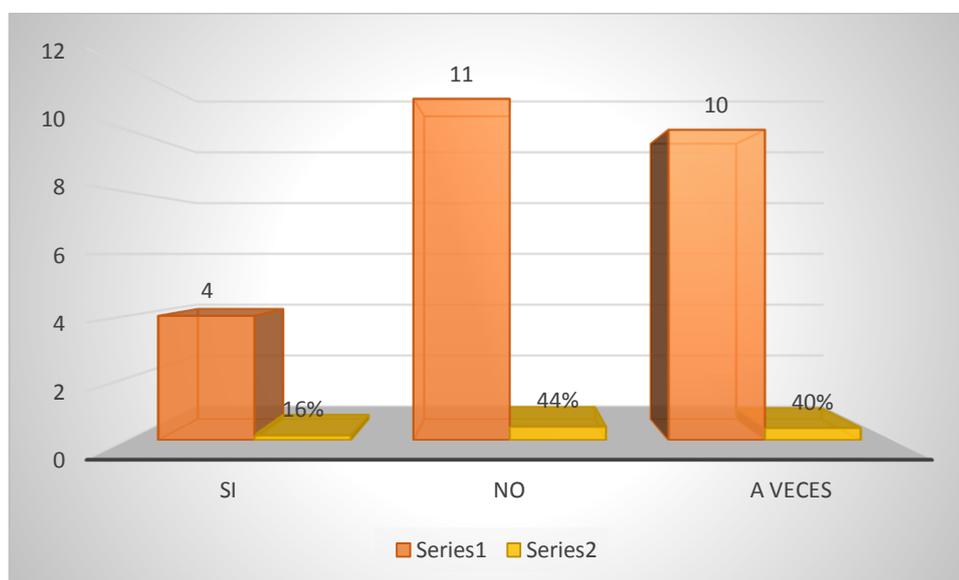
Cuadro No.6

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	16%
NO	11	44%
A VECES	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Gráfico No.6



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Análisis.- El 16% si desarrolla con facilidad su inteligencia emocional, el 44% no desarrolla y el 40% a veces, la mayoría no desarrolla su inteligencia emocional.

Interpretación.- Es importante que la docente trabaje en el desarrollo de la inteligencia emocional y sobre todo en los niños que presentan mayor dificultad.

7. Presenta conflictos con sus compañeros y entorno.

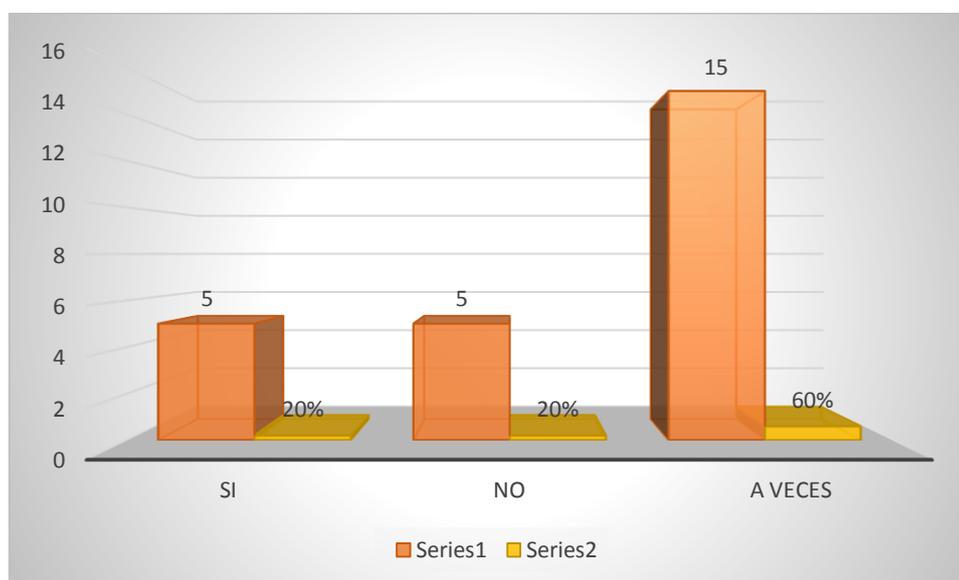
Cuadro No.7

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	5	20%
NO	5	20%
A VECES	15	60%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Gráfico No.7



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Análisis.-El 20% si presenta conflictos con sus compañeros y entorno, el 20% no lo presenta y el 60% a veces.

Interpretación.- De acuerdo a la observación hay niños que tienen conflictos y es importante que mejoren sus relaciones interpersonales.

8. Participa activamente en clase.

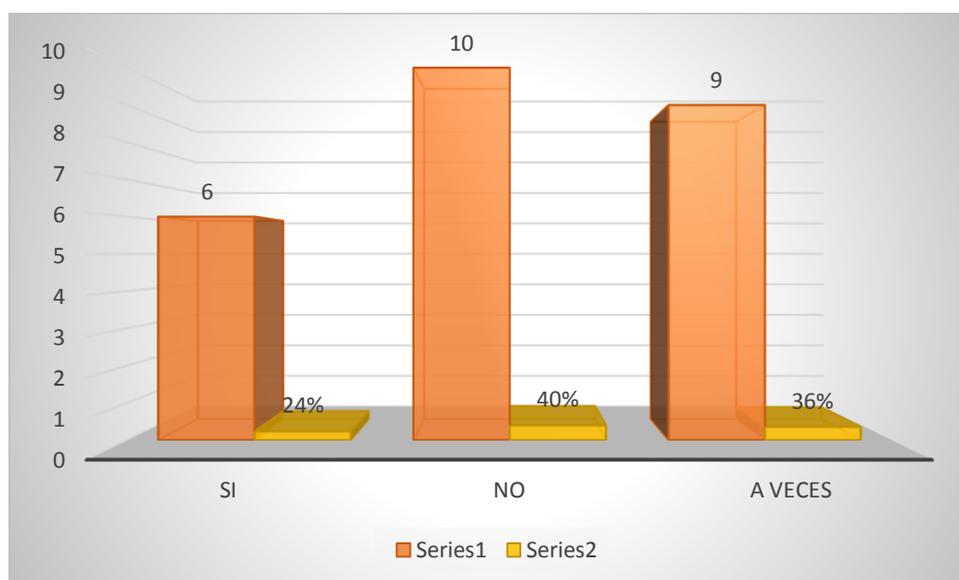
Cuadro No.8

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	24%
NO	10	40%
A VECES	9	36%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Gráfico No.8



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Análisis.-El 24% si participa activamente en clase, el 40% no participa y el 36% a veces.

Interpretación.- Deben los niños participar en clase ya que eso les permite despejar dudas mientras no lo hagan no podrán saber sus dudas.

9. Es retraído y toma atención a la maestra.

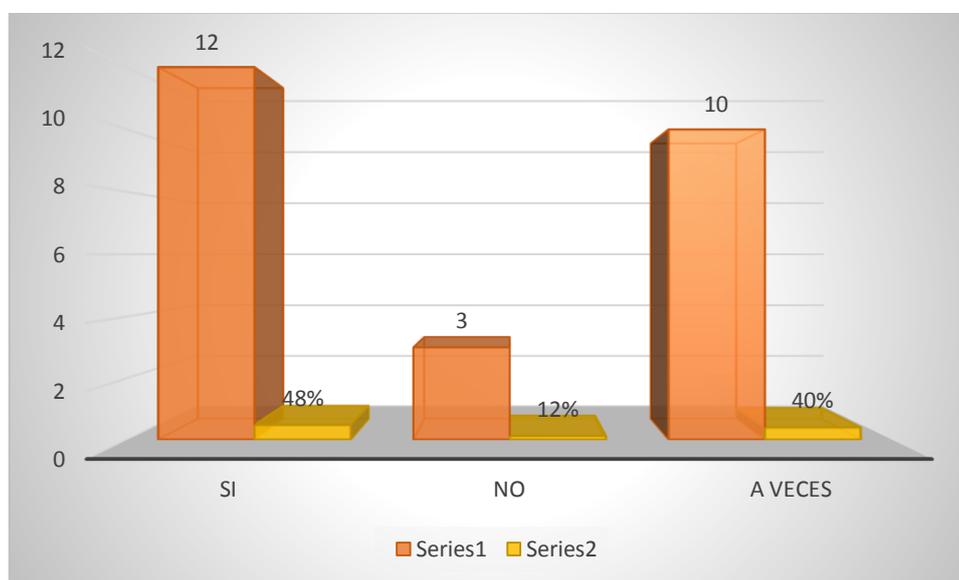
Cuadro No.9

DETALLE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	12	48%
NO	3	12%
A VECES	10	40%
TOTAL	25	100%

Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Gráfico No.9



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Elaborado por: Carmen Mita López

Análisis.-El 48% si es retraído y toma atención a la maestra, el 12% no es retraído y el 40% a veces.

Interpretación.-La mayoría son retraídos y no toman atención a la maestra y es preocupante ya que se distraen con facilidad.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Una vez realizada la investigación se recomienda a los docentes hacer uso correcto de las estrategias lúdicas para alcanzar el desarrollo de la inteligencia emocional, como una forma de contribuir a la formación integral de los niños, donde ellos puedan incorporarse sin dificultad a la sociedad y poder superar obstáculos.
- De acuerdo a la observación que se realizó a los niños de 3-4 años, se pudo comprobar las falencias que existen en cuanto al desarrollo de la inteligencia emocional, donde surge una problemática en el cual los niños necesitan mejorar sus habilidades motrices donde puedan desarrollar su inteligencia, por ello la colaboración tanto de docentes y padres de familia es indispensable para ayudar al niño y este pueda aprender.
- Se propuso actividades que permitan fortalecer el desarrollo de la inteligencia emocional, a través de estrategias lúdicas y que se convierta en una herramienta de trabajo para los docentes, donde brinden al niño una mejor enseñanza – aprendizaje.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a las docentes y autoridades del plantel poner más empeño en cuanto a mejorar las estrategias lúdicas ya que esto si influye en el desarrollo de la inteligencia emocional, mediante técnicas y metodologías busquen alcanzar el objetivo curricular donde se forjen niños seguros y capaces de poder enfrentar a la sociedad con seguridad de su personalidad.
- Es importante que tanto niños y padres de familia trabajen conjuntamente con las docentes para que en el proceso de aprendizaje del desarrollo de la inteligencia emocional aprenda sin dificultad, donde puedan expresar sus emociones, se relacionen mejor con sus compañeros de aula y sean comunicativos y expresivos.
- Se sugiere a las docentes de Educación Inicial que trabajen con los niños de 3-4 años en las actividades ya que será un apoyo o un refuerzo en el aula donde se pueda fortalecer las estrategias lúdicas y que los niños alcancen el desarrollar la inteligencia emocional.

BIBLIOGRAFÍA

- ARANGUREN, B. (s.f.). *Métodos de la investigación*. Eneva.
- ASTUDILLO, E. (2012). *“Las Actividades Lúdicas*
- AUSBEL, D. (2011). *Teoría del Aprendizaje Significativo*-. S/C: S/E.
- AUSUBEL. (2012). *FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA*.
- BÁSICA., A. y. (2010). Ecuador: : POLIGRÁFICA C.A.
- EDUCACIÓN, M. d. (2009). *Siprofe Inicial*. Ecuador: educarecuador.
- FERNÁNDEZ y otros . (2000). *Rol del Ecuador*.
- FRED, David. (2011). *Conceptualización de estrategia bajo su perspectiva*.
- GOLEMAN, D. (2013). *Dimensiones de la Inteligencia emocional*.
- HURLOCK. (2000). *Contribuciones de las actividades lúdicas*.
- IBARROLA, B. (2012). *¿Qué es la Inteligencia Emocional?* Recuperado el 2014, de
- MATOS. (2002). *Tipos de actividades Lúdicas*.
- MELENDRES, N. (2010). *Estrategias lúdicas en el desarrollo del pensamiento lógico*
- MERINO, M. (2003). *Psicología Evolutiva*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- MITA, C. P. (2016).
- OREJUELA. (2006). *Fundamentación Axiológica*.
- ORELLANA, O., & VALENZUELA, M. (2010). Recuperado el 2014
- PIAGET. (1990). *La estimulación temprana*.
- PIAGET, Jean. (2010). *El juego: “Forma parte de la función cognitiva*.
- SANTILLANA, L. (2016).
- SHAFFER, David. (2000). *Psicología del Desarrollo*. Thomson.
- TAIMAL, J. (2013). *Recreación Infantil*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- TORRES. (2001). *Importancia del juego*.
- TORRES, J., PADRÓN, F., & FLOR, C. (2007). *El juego: un espacio para la formación de valores*.
- VELASCO, J. (2012). *La Inteligencia Emocional*.
- VYGOTSKY. (2010). En P. d. colectiva.
- YTURRALDE TAGLE, Ernesto. (s.f.). *Definición de Lúdica*. Recuperado el 2015
- <http://www.definicionabc.com/general/inteligencia.php>. (s.f.). Recuperado el 2016

ANEXOS



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

Ficha de Observación aplicada a Educación Inicial de 3 -4 años de la Unidad Educativa
“Alfredo Pérez Guerrero”

PREGUNTA	SI	NO	AVECES
1. ¿Los niños participan de las actividades en clase?			
2. ¿Mantiene relaciones positivas con sus compañeros?			
3. ¿Participa y dialoga con los demás sin dificultad?			
4. ¿Tiene habilidades en cuanto a elaborar trabajos?			
5. ¿Expresa sus ideas con libertad?			
6. ¿Desarrollo con facilidad sus emociones?			
7. ¿Presenta conflictos con sus compañeros y entorno?			
8. ¿Participa activamente en clase?			
9. ¿Es retraído y toma atención a la maestra?			



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Tonado por: Carmen Mita López



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Tonado por: Carmen Mita López



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Tonado por: Carmen Mita López



Fuente: Unidad Educativa “Alfredo Pérez Guerrero”

Tonado por: Carmen Mita López