



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

**DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE
JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 (4 AÑOS)
PARALELO "B" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GARCÍA" DE LA
PARROQUIA GUANUJO, DEL CANTON GUARANDA DE LA PROVINCIA
BOLÍVAR**

AUTOR:

LIC. ANDREA ALEJANDRA CEVALLOS GOYES

TUTOR:

LIC. CATALINA AYALA, Msc

2018



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN

MODALIDAD: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN INICIAL

TEMA:

**DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE
JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 (4 AÑOS)
PARALELO "B" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GARCÍA" DE LA
PARROQUIA GUANUJO, DEL CANTON GUARANDA DE LA PROVINCIA
BOLÍVAR**

AUTOR:

LIC. ANDREA ALEJANDRA CEVALLOS GOYES

2018

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes, en calidad de autor del proyecto de investigación: “Desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en niños del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unidad Educativa “García” de la parroquia Guanujo, del cantón Guaranda de la provincia Bolívar”, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos que como autor me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a vuestro favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento.

Asimismo, autorizo a la Universidad Estatal de Bolívar para que realice la digitación y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art, 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.



Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

C.I. 0202335915

AUTORÍA NOTARIADA

Yo LIC. ANDREA ALEJANDRA CEVALLOS GOYES, Autor del Trabajo de Titulación: “DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 (4 AÑOS) PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GARCÍA” DE LA PARROQUIA GUANUJO, DEL CANTON GUARANDA DE LA PROVINCIA BOLÍVAR”, declaro que el trabajo aquí escrito es de mi autoría; este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado o calificación profesional; y, que las referencias bibliográficas que se incluye ha sido consultadas por el autor.

La Universidad Estatal de Bolívar puede hacer uso de los derechos de publicación correspondiente a este trabajo, según lo establecido en la ley de Propiedad Intelectual, por su Reglamento y por la normativa institucional vigente.



LIC. ANDREA ALEJANDRA CEVALLOS GOYES

AUTOR

C.C. 0202335915





Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
 Notario

No. ESCRITURA	20190201003P00236
---------------	-------------------

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

ANDREA ALEJANDRA CEVALLOS GOYES

CUANTIA: INDETERMINADA

DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día once de marzo de dos mil diecinueve, ante mi Abogado **HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparece la señora **ANDREA ALEJANDRA CEVALLOS GOYES**, de estado civil casada, por sus propios derechos, domiciliada en la Avenida Guayaquil y Roberto Arregui, cantón Guaranda, provincia Bolívar, con celular número 0993562890, correo electrónico andrea_cevallosq18@hotmail.com. La compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, hábil e idónea para contratar y obligarse a quien de conocería doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, bien instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertida de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento que dicen: **Declaro que el proyecto de investigación titulado "DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVES DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 (4 AÑOS) PARALELO "B" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GARCIA" DE LA PARROQUIA GUANUJO, DEL CANTÓN GUARANDA DE LA PROVINCIA BOLÍVAR", previa la obtención del título de Magíster en Educación Inicial.** Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que le fue a la compareciente por mí el Notario en unidad de acto, aquella se ratifica y firma conmigo en unidad de acto de todo lo cual doy Fe.

ANDREA ALEJANDRA CEVALLOS GOYES
 C.C. 0202335915



AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

MSC. AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
Notario Tercero del Cantón - Guaranda



CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

LIC. CATALINA AYALA, Msc , DOCENTE TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CERTIFICA:

Que el presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN titulado: “DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 (4 AÑOS) PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GARCÍA” DE LA PARROQUIA GUANUJO, DEL CANTON GUARANDA DE LA PROVINCIA BOLÍVAR”, de autoría de la Lic. Andrea Alejandra CEVALLOS GOYES, estudiante del Programa de Maestría en Educación Inicial de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en las asesorías realizadas, en tal virtud autorizo con mi firma para que pueda ser presentado, defendido y sustentado, observando las normas legales para el efecto existen y se dé el trámite legal correspondiente.

Guaranda, 9 de enero del 2019



Lic. Catalina Ayala, Msc

TUTOR

CERTIFICADO DE EJECUCIÓN INVESTIGACIÓN

Yo, MAYDA GARCÍA, en mi calidad de directora de la Unidad Educativa “García”, a petición de la parte interesada,

CERTIFICO:

Que la **LIC. ANDREA ALEJANDRA CEVALLOS GOYES**, estudiante de la Maestría en Educación Inicial en la Universidad Estatal de Bolívar, ejecutó en esta institución el trabajo de investigación titulado: **DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 (4 AÑOS) PARALELO “B” DE LA UNIDAD EDUCATIVA “GARCÍA” DE LA PARROQUIA GUANUJO, DEL CANTON GUARANDA DE LA PROVINCIA BOLÍVAR.**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Guaranda, 9 de enero del 2019



Ec. Mayda García

DIRECTORA

II. DEDICATORIA

Con profundo amor y respeto dedico este esfuerzo a dios por ser el pilar fundamental en mi vida y por guiar mi camino durante este proceso, a mi hija y esposo por ser mi motivación para cumplir mis sueños, a mi madre y hermanos por ser mi apoyo incondicional. Son ellos mi estímulo de superación para así poder alcanzar una meta más en mi vida profesional, lo que me permitirá ser cada día mejor, aportar en beneficio de mi familia y la sociedad en general.

Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

III. AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar, Departamento de Post Grado; Director del departamento Ing. Carlos Ocampo, por custodiar los intereses de los profesionales que buscamos superación; este trabajo simboliza la terminación del esfuerzo extendido en el transcurso de este tiempo de estudio, el cual ha sido prácticamente posible llevar a cabo con la ayuda de un gran número de personas, en especial de todos y cada uno de los docentes por haber sembrado en nosotros conocimientos que fortalecen nuestra vida profesional.

A las autoridades de la Unidad Educativa “García” por haber brindado la oportunidad de realizar la investigación, gracias a su colaboración se logró llegar a la meta propuesta.

Un agradecimiento especial a mi tutora la Lic. Catalina Ayala. Msc. Por haberme guiado durante todo este proceso para culminar con el presente trabajo.

Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

IV. INDICE GENERAL

.....	III
.....	IV
.....	VII
II. DEDICATORIA.....	VIII
III. AGRADECIMIENTO.....	IX
IV. INDICE GENERAL.....	X
V. LISTA DE TABLAS.....	XIV
VI. LISTA DE GRÁFICOS.....	XV
VII. INDICE DE ANEXOS.....	XV
INDICE DE ECUACIONES.....	XV
TEMA.....	XVI
RESUMEN.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
INTRODUCCIÓN.....	19
CAPÍTULO I.....	21
1. PROBLEMA.....	21
Contextualización.....	21
Árbol de problema.....	22
Formulación del problema.....	22
JUSTIFICACIÓN.....	23
OBJETIVOS.....	25
CAPITULO II.....	26
2. REVISIÓN DE LA LITERATURA.....	26

2.1. Juegos	26
2.1.1. Características de los juegos.....	26
2.1.2. Tipos de juegos.....	27
2.2. Inteligencia	29
2.2.1. Características de la inteligencia.....	29
2.2.2. Tipos de inteligencia.....	30
2.2.3. Inteligencia múltiple.....	30
2.3. Medición de la inteligencia emocional.....	32
2.3.1. MSCIT.....	33
2.4. Guía	35
2.4.1. Características de la guía.....	35
2.4.2. Guía didáctica.....	36
2.4.3. Estructura de la guía.....	37
2.4.4. Funciones de la guía didáctica.....	37
2.4.5. Recomendaciones para dar un buen uso de la guía didáctica.....	38
2.5. Fundamentación legal	38
2.5.1. Constitución ecuatoriana.....	38
2.5.2. Código de la niñez y adolescencia.....	39
2.5.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador.....	39
2.5.4. Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021.....	39
2.6. Hipótesis y sistema de variables	40
2.6.1. Hipótesis.....	40
2.6.2. Variables.....	40
2.7. Operacionalización de variables	41
CAPÍTULO III	43
3. METODOLOGÍA	43
3.1. Tipo y diseño de investigación	43
3.1.1. Tipo de estudio.....	43
3.1.2. Diseño de la Investigación.....	43
3.1.3. Población.....	44
3.1.4. Muestra.....	44
3.1.5. Instrumentos para recolección de datos.....	44
3.2. Procedimiento	45

3.3. Análisis e interpretación de Datos	46
3.3.1. Prueba estadística	46
3.4. Análisis de los indicadores	48
3.4.1. Nivel de percepción emocional.....	48
3.4.2. Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento	51
3.4.3. Nivel de comprensión emocional.....	54
3.4.4. Nivel de manejo emocional	57
3.5. Datos consolidados	60
3.5.1. Análisis e interpretación de datos.....	61
3.6. Comprobación de la hipótesis	62
CAPÍTULO IV	65
4. RESULTADOS	65
4.1. R-OE1	65
4.2. R-OE2	65
4.3. R-OE3	65
5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	66
5.1. DISCUSIÓN	66
5.2. CONCLUSIONES	67
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
ÍNDICE	75
INTRODUCCIÓN	76
OBJETIVO GENERAL	77
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	77
DESARROLLO GUÍA DIDÁCTICA “CRECIENDO FELICES”	78
PERCEPCIÓN EMOCIONAL	78
La rayuela.....	79
El trompo	82
BLOQUE II	84

USO DE EMOCIONES PARA FACILITAR EL PENSAMIENTO	84
El florón	85
El gato y el ratón.....	87
BLOQUE III	90
COMPRENSIÓN EMOCIONAL.....	90
La gallinita ciega	91
Lirón lirón.....	93
BLOQUE IV.....	96
MANEJO EMOCIONAL	96
Baile de tomate	97
Carrera de tres pies.....	99
BIBLIOGRAFÍA.....	101
Nivel de percepción emocional	107
Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento	108
Nivel de comprensión emocional	109
Nivel de manejo emocional	110
Dimensión: percepción emocional	112
Dimensión: uso de emociones para facilitar el pensamiento	114
Dimensión: comprensión emocional	117
Dimensión: manejo emocional	119

V. LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables.....	41
Tabla 2 Población.....	44
Tabla 3. Nivel de percepción emocional.....	50
Tabla 4. Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento.....	53
Tabla 5. Nivel de comprensión emocional.....	56
Tabla 6. Nivel de manejo emocional.....	59
Tabla 7. Datos consolidados.....	60
Tabla 8. Calificativos de los niveles de desarrollo de inteligencia emocional.....	61
Tabla 9. Ficha de observación.....	71
Tabla 10. Escala de evaluación.....	73
Tabla 11. Resumen escala de Evaluación.....	105
Tabla 12. Escalas de evaluación y su respectiva equivalencia en niveles.....	105
Tabla 13. Tabulación ficha de observación pre.....	106
Tabla 14. Tabulación ficha de observación post.....	107
Tabla 15. Nivel de percepción emocional PRE Y POST.....	108
Tabla 16. Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento PRE Y POST.....	108
Tabla 17. Nivel de comprensión emocional PRE y POST.....	109
Tabla 18. Nivel de manejo emocional PRE Y POST.....	110
Tabla 19. Estadística descriptiva indicador nivel de percepción emocional.....	112
Tabla 20. Prueba de normalidad indicador nivel de percepción emocional.....	112
Tabla 21. Rangos Wilcoxon indicador nivel de percepción emocional.....	113
Tabla 22. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon indicador nivel de percepción emocional.....	113
Tabla 23. Estadística descriptiva indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento.....	114
Tabla 24. Prueba de normalidad indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento.....	115
Tabla 25. Rangos Wilcoxon indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento.....	116
Tabla 26. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento.....	116
Tabla 27. Estadística descriptiva indicador nivel de comprensión emocional.....	117

Tabla 28. Prueba de normalidad indicador nivel de comprensión emocional.....	118
Tabla 29. Rangos Wilcoxon indicador nivel de comprensión emocional	119
Tabla 30. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon indicador nivel de comprensión emocional.....	119
Tabla 31. Estadística descriptiva indicador nivel de manejo emocional	120
Tabla 32. Prueba de normalidad indicador nivel de manejo emocional.....	121
Tabla 33. Rangos Wilcoxon indicador nivel de manejo emocional	121
Tabla 34. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon indicador nivel de manejo emocional	122

VI. LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problema.....	22
Gráfico 2. Características de la guía	36
Gráfico 3. MSCIT.....	33
Gráfico 4. Procedimiento de la investigación.....	45
Gráfico 5. Nivel de percepción emocional	50
Gráfico 6. Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento	53
Gráfico 7. Nivel de comprensión emocional	56
Gráfico 8. Nivel de manejo emocional.....	59
Gráfico 9. Porcentaje de variación de los datos consolidados.....	61

VII. INDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Creación de la ficha de observación	71
Anexo 2. Escala de evaluación para educación inicial y preparatoria.....	73
Anexo 3. Guía didáctica para fomentar el desarrollo de la inteligencia espacial	74
Anexo 4. Metodología de la ejecución de la guía didáctica	104
Anexo 5. Medición de los indicadores	105
Anexo 6. Análisis de los indicadores.....	112
Anexo 7. Fotografías de evidencia	123
Anexo 8. Presupuesto de la investigación	126
Anexo 9. Cronograma.....	127

INDICE DE ECUACIONES

Ecuación 1. Ecuación de la media	106
--	-----

TEMA

DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE JUEGOS TRADICIONALES EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 (4 AÑOS) PARALELO "B" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GARCÍA" DE LA PARROQUIA GUANUJO, DEL CANTON GUARANDA DE LA PROVINCIA BOLÍVAR

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo principal desarrollar la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en niños del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo "B" de la Unidad Educativa "García" de la parroquia Guanujo, del Cantón Guaranda de la Provincia Bolívar. Para lo cual se realiza un estudio longitudinal y experimental en dos etapas de tiempo pre (antes) y post (después) de la aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales. La ficha de observación permite obtener datos cuantitativos sobre el estado de la inteligencia emocional, los cuales están basados en el test de inteligencia emocional de Mayer, Salovey, Caruso (MSCEIT) que considera los siguientes indicadores: nivel de percepción emocional, nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento, nivel de comprensión emocional y nivel de manejo emocional, de esta forma se obtuvo datos concretos y directos de la población en su totalidad ya que se trabaja con todos debido que es muy pequeña, 19 estudiantes. Posteriormente la estadística descriptiva permite determinar que la distribución de los datos no pasa la prueba de normalidad y se procede a aplicar la estadística no paramétrica utilizando la prueba de rangos con signos de Wilcoxon a través de la herramienta SPSS, los cuales posterior al análisis arrojan los siguientes resultados el nivel de percepción emocional que se encontraba en 1,52 incrementó a 2,50, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 32,75%, el nivel de uso de emociones para desarrollar el pensamiento que se encontraba en 1,38 incrementó a 2,48, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 36,84% , el nivel de comprensión emocional que se encontraba en 1,44 incrementó a 2,72, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 42,46%, el nivel de manejo emocional que se encontraba en 1, 23 incrementó a 2,62 lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 46,32%. Como se puede verificar existe un mejoramiento significativo de la inteligencia emocional, pudiendo determinarse que la guía didáctica favorece sustancialmente al desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas del presente estudio.

Palabras claves: inteligencia emocional, juegos tradicionales, guía didáctica, percepción emocional, uso de emociones para facilitar el pensamiento, comprensión emocional, manejo emocional.

ABSTRACT

The main objective of this study is to develop emotional intelligence through traditional games in children of the initial level 2 (4 years) parallel "B" of the Educational Unit "García" of the Guanujo parish, of the Guaranda Canton of the Bolívar Province For which a longitudinal and experimental study is carried out in two stages of time before (before) and after (after) the application of the didactic guide of traditional games. The observation card allows to obtain quantitative data on the state of intelligence emotional, which are based on the emotional intelligence test of Mayer, Salovey, Caruso (MSCEIT) that considers the following indicators: level of emotional perception, level of use of emotions to facilitate thinking, level of emotional understanding and level of management emotional, in this way concrete and direct data was obtained from the population as a whole since it works with everyone because it is very small, 19 students. Subsequently, the descriptive statistics allow us to determine that the distribution of the data does not pass the normality test and we proceed to apply the non-parametric statistics using the Wilcoxon signed rank test through the SPSS tool, which after the analysis show the following results the level of emotional perception that was in 1.52 increased to 2.50, what is equivalent to a percentage of improvement of 32.75%, the level of use of emotions to develop the thought that was in 1,38 increased to 2.48, which is equivalent to a percentage of improvement of 36.84%, the level of emotional understanding that was at 1.44 increased to 2.72, which is equivalent to a percentage of improvement of 42.46%, the level of emotional management that was in 1,23 increased to 2.62 what is equivalent to a percentage of improvement of 46.32%. As can be verified, there is a significant improvement in emotional intelligence, and it can be determined that the didactic guide substantially favors the development of emotional intelligence in the children of the present study.

Keywords: emotional intelligence, traditional games, didactic guide, emotional perception, use of emotions to facilitate thinking, emotional comprehension, emotional handling.

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas la educación ha venido experimentando cambios sustanciales en la que no solamente se enfoca en la adquisición de conocimientos, sino que considera al ser humano como un todo integrado (aspectos cognitivos, emocional y moral) (Buitrón Buitrón & Navarrete Talavera, 2008, pág. 2). Sobre como eduquemos a nuestros niños, es cómo se reflejarán en el futuro, los padres de familia, los centros educativos además de enseñarles a leer, escribir, lo indispensable también es enseñarles a ser personas de bien, en primer lugar es la responsabilidad de los padres y consecuentemente los docentes también deben desarrollar las competencias emocionales que ayuden a los niños a superar los problemas que tenga, es decir despertar esas capacidades que en realidad tiene pero que están dormidas” (Samaniego, 2008). Se considera que el manejo adecuado de la inteligencia emocional es de vital importancia en la vida de todo niño y ser humano en general. Por lo cual el presente tema de investigación tiene el objetivo de desarrollar la inteligencia emocional a través de una guía didáctica “Creciendo Felices” de juegos tradicionales en niños del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unidad Educativa “García” de la parroquia Guanujo, del Cantón Guaranda de la Provincia Bolívar, debido a que en la actualidad en el establecimiento mencionado existen dificultades en el reconocimiento de emociones propias y de los demás por parte de los estudiantes, también existe la disminución de uso de las emociones para facilitar el pensamiento lógico de ubicación temporo espacial por medio de juegos tradicionales, todo esto ha causado que apenas llegaba a un nivel intermedio de desarrollo de la inteligencia emocional, por tal razón en esta investigación se centra en realizar una guía didáctica de inteligencia emocional basado en juegos tradicionales debido a que los juegos en los niños es una forma de realización y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo, por lo que esta guía didáctica al haber sido ya utilizado en educación inicial de esta institución ha generado un cambio positivo, tanto en la inteligencia emocional de los niños y en el aprendizaje directo de nuevos juegos tradicionales que serán de mucha importancia en su futuro. Es, esencialmente, formativo, pues induce a la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales. (Saco Porras, Acedo Gracia, & Vicente Felipe, 2010). Se determina que como variable independiente es juegos tradiciones y la variable dependiente es el desarrollo de la inteligencia emocional, en la cual la metodología que se utiliza de acuerdo al tipo de estudio se determina que se realiza un estudio experimental debido que se aplica un estudio pre y post para determinar la

incidencia de la guía didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional, de acuerdo al marco que tiene lugar se determina que el estudio es de campo debido a que se recurre al lugar de los hechos para recabar la información, de acuerdo a la fuente de información la investigación también es bibliográfica ya que se recurre también a los libros y revistas para determinar las dimensiones y los indicadores de la investigación, también el estudio es longitudinal debido que para medir el desarrollo de la inteligencia emocional se crea una ficha de observación que está basada en el test de inteligencia emocional de Mayer, Salovey, Caruso (MSCEIT) esta se aplica en dos periodos de tiempo distintos el pre antes de aplicar la guía didáctica y el post después de aplicar la guía didáctica, En la ficha de observación mencionada permitió recabar información acerca de los siguientes indicadores: nivel de percepción emocional, nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento, nivel de comprensión emocional y nivel de manejo emocional. En el cual dio como resultado en el estudio pre que el nivel de percepción emocional era de 1.52 sobre 3, en el estudio post fue de 2,50 sobre 3, lo que corresponde a un porcentaje de mejoramiento de 32,75%, el nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento era de 1,38 sobre 3, en el estudio post fue de 2,48 sobre 3, lo que corresponde a un porcentaje de mejoramiento de 36,84%, el nivel de comprensión emocional era de 1,44 sobre 3, en el estudio post fue de 2,72 sobre 3, lo que corresponde a un porcentaje de mejoramiento de 42,46%, el nivel de manejo emocional era de 1,23 sobre 3, en el estudio post fue de 2,62 sobre 3, lo que corresponde a un porcentaje de mejoramiento de 46,32%.

Como se puede constatar la guía didáctica de juegos tradicionales ha influido significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas del presente estudio.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA

Contextualización

El presente estudio se realiza en la Unidad Educativa “García” de la parroquia Guanujo, del cantón Guaranda de la provincia Bolívar.

DATOS GENERALES:

Nombre del establecimiento educativo

Unidad Educativa “García”

Dirección:

Carabobo y Manuel Verdezoto.

Tipo de Educación:

Particular Laico

Régimen:

Sierra

Zona:

Urbana

Jornada:

Matutina

Tipo:

Hispano

Número docentes:

20

Población estudiantil

320 estudiantes

Árbol de problema



Gráfico 1. Árbol de problema

Fuente: Unidad Educativa "García"

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Formulación del problema.

¿De qué manera influyen los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional?

JUSTIFICACIÓN

En la actualidad en la Unidad Educativa “García” de la parroquia Guanujo los niños del subnivel inicial 2 (4 años) presentan dificultades en el reconocimiento de emociones propias y de los demás, escaso uso de las emociones para facilitar el pensamiento, todo esto causando que exista un nivel apenas intermedio de la inteligencia emocional, de forma cultural los juegos tradicionales se constituyen como bases ancestrales de proceso de aprendizaje por lo que se considera una manera segura para el desfogue de emociones negativas, permitiendo así que los niños trabajen en equipo lo que genera un buen ambiente de trabajo y cooperación en el aula. Por lo cual en el presente estudio se enfoca a desarrollar la inteligencia emocional desde tempranas edades debido a que la inteligencia emocional “es la capacidad para reconocer los sentimientos propios y ajenos y la habilidad para manejarlos” (Ardila, 2011). De ahí nace su principal importancia también “la regulación supone un paso más allá, consiste en percibir, sentir y vivenciar nuestro estado afectivo, sin ser abrumado o avasallado por él, de forma que no llegue a nublar nuestra forma de razonar. Posteriormente, debemos decidir de manera prudente y consciente, cómo queremos hacer uso de tal información, de acuerdo a nuestras normas sociales y culturales, para alcanzar un pensamiento claro y eficaz y no basado en el arrebató y la irracionalidad” (Fernández Berrocal & Extremera Pacheco, 2014), Por esta razón en el presente estudio se enfoca a desarrollar la inteligencia emocional, para lo cual es necesario realizar una guía didáctica interactiva, llamativa, que permita captar las emociones de forma entretenida, basándose en actividades de juegos tradicionales ya que el juego en los niños es una forma de realización y contribuye a su desarrollo físico, psíquico, social, cognitivo y afectivo. Es, esencialmente, formativo, pues induce a la imitación y al progreso de facultades físicas, intelectuales y morales. (Saco Porras, Acedo Gracia, & Vicente Felipe, 2010). Finalmente, para determinar si la guía didáctica mencionada contribuye un el desarrollo de la inteligencia emocional se realiza un tipo de estudio longitudinal.

Este trabajo de investigación tiene novedad científica ya que no hay ninguna investigación realizada en relación al desarrollo de la inteligencia emocional a través de los juegos tradicionales en la Unidad Educativa “García” de la parroquia Guanujo con los

niños del subnivel inicial 2 (4 años), lo cual lo cual influye directamente en el desarrollo integral del niño.

Los beneficiarios directos, la Unidad Educativa “García” ya que si trabajamos el desarrollo de la inteligencia emocional a través de los juegos tradicionales tendremos niños seguros y triunfadores, además de mejorar la socialización de los niños en todas las actividades realizadas dentro y fuera del aula.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en niños del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo "B" de la Unidad Educativa "García" de la parroquia Guanujo, del Cantón Guaranda de la Provincia Bolívar.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diagnosticar la inteligencia emocional antes de la aplicación de juegos tradicionales.
- Identificar los parámetros e indicadores que inciden en la inteligencia emocional para la realización de la ficha de observación.
- Analizar la incidencia de la guía didáctica de juegos tradicionales para mejorar la inteligencia emocional en los niños.

CAPITULO II

2. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Juegos

Para una mejor comprensión del término, recurrimos a fuentes bibliográficas, en la que describen de la siguiente manera:

“Juego como ejercicio recreativo sometido a reglas, y en cual se gana o se pierde” (Real Academia Española, 2017)

“Juego es considerado como una actividad de placer que posee un fin en sí mismo... es considerado como una actividad imprescindible para un adecuado desarrollo integral de la persona” (Saco Porras, Acedo Gracia, & Vicente Felipe, 2010, pág. 12).

El sujeto la elige y se siente libre de hacerla en el tiempo y forma que más le plazca, como una situación ficticia que puede repetirse. Se diferencia de la vida común, es imaginaria, tiene ciertos límites espacio-temporales "irreales", donde aparece regulada por reglas específicas. (Crozzoli & Romero, 2017, pág. 5)

Posterior al análisis de las definiciones emitidas por los autores se puede mencionar que el juego es un elemento importante e indispensable para el desarrollo de la persona, se desarrolla en el contexto en la que dos o más personas, obedeciendo unas reglas ya fijadas de antemano, deben tomar disposiciones que generaran un resultado.

2.1.1. Características de los juegos.

“...al jugar, el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos. El juego lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social. (Crozzoli & Romero, 2017, pág. 7)

“El juego es considerado como potenciador del desarrollo infantil, contribuye al dominio de las situaciones, disminuye la ansiedad” (Manrique & Rosemberg, 2009, pág. 107).

Por lo que se puede evidenciar el juego es de elemental importancia en el desarrollo de la persona, se identifican ciertas características propias del juego: desarrollador de pensamiento, creatividad, posibilidad para solucionar problemas, constructor de conocimiento, contribuye al equilibrio de uno mismo, impulsador de comunicación e integración.

2.1.2. Tipos de juegos

Según (Stefani, Andrés, & Oanes, 2014, pág. 5) existen diferentes categorías, entre las que mencionamos:

Según (Stefani, Andrés, & Oanes, 2014, pág. 5) existen diferentes categorías, entre las que mencionamos:

1. Juego simbólico: en la que se incluyen los juegos de roles sociales o imitación a personajes.
2. Juegos motores: en esta categoría se resalta los juegos que implican mayor movimiento y compromiso corporal.
3. Juego de mesa: se utiliza como material principal un tablero o ficha, entre ellos se puede mencionar ajedrez, dominó, cartas.
4. Juegos electrónicos: estos se están desarrollando a gran velocidad, estos se desarrollan en un espacio virtual, como playstation, teléfonos.
5. Otros juegos como rompecabezas, dibujar pintar, moldear la masa, bloques, legos, etc.

Juego didáctico

“Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo” (Chacón , 2008, pág. 1). Donde el juego debe ser dinámico y adaptable a las necesidades y objetivos que se plantea el docente para desarrollar una habilidad o destrezas por el cual contribuye al desarrollo de la inteligencia, este tipo de juego debe contener lo siguiente: intención didáctica, objetivo didáctico, reglas, limitaciones, condiciones, un número de jugadores, una edad específica, diversión, tensión, trabajo en equipo y competición (Chacón , 2008, pág. 4).

2.1.2.1. Juegos infantiles

Piaget concibe el juego como una actividad que tiene su finalidad en ella misma, y que por tanto se apropia de los objetos exteriores y de sus relaciones, engranándolas funcionalmente dentro de una cadena de repeticiones que se autoalimenta por el placer de la función. La realidad es moldeable en términos de juego para acoplarse a las necesidades del niño. (Secadas Marcos, 2018, pág. 10)

“Proporcionarles espacios y oportunidades para jugar es la mejor manera de atender a su derecho a jugar. Niños y niñas necesitan jugar para vivir con plenitud su infancia (Linaza, 2013, pág. 11)

Para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. El juego es tan vital como alimentarse o descansar y, muchas veces, se lo prioriza por sobre otras actividades que los adultos consideran importantes. (Sarlé, 2012, pág. 9)

Los juegos infantiles son aquellos en los que cada niño se siente plenamente en su ambiente, en la que abre su potencial intelectual para actuar, desarrolla las habilidades, relaciones sociales.

2.1.2.2. Juegos tradicionales

Los juegos tradicionales dentro de una sociedad cumplen una función de enculturación, conservan y transmiten los valores profundos de la cultura popular, proporcionan una actividad motriz acorde con las características de sus practicantes, propician y facilitan las relaciones sociales entre los miembros de una misma generación y entre los de diferentes generaciones, y ayudan a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; por todo ello consideramos que tienen un gran valor en sí mismos, existiendo la necesidad de fomentar, promocionar y consolidar estas actividades propias que conforman nuestro acervo cultural, atendiendo a su pasado, presente y futuro. (Cervantes, “NUEVOS SIGNIFICADOS DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN CENTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE GRANADA”, Diciembre de 2000)

El juego tradicional lejos de ser una manifestación biológica, corresponde a un grupo de prácticas de naturaleza social, ya que responde a la convención o acuerdo que establecen sus protagonistas al pactar las reglas o condiciones en las que van a participar. (Lavega Burgués, 2011, pág. 3)

Los juegos tradicionales permiten que los niños compartan con sus padres y abuelos momentos plenos de bienestar, los grandes disfrutan al recordar y seguir jugando y los pequeños gozan de recibir un legado que los incluye en el universo cultural de la comunidad de la que forman parte. (Crozzoli & Romero, 2017, pág. 3)

“El juego tradicional es aquel juego que se ha ido transmitiendo de generación en generación y casi siempre de forma oral.” (Saco Porras, Acedo Gracia, & Vicente Felipe, 2010)

Posterior al análisis de los autores se puede precisar que los juegos tradicionales son aquellos que podrían no reposar en fuentes bibliográficas, pero si en la mente y costumbre de nuestros padres y abuelos que de generación en generación han sido transmitidos, los cuales tienen un gran valor cultural.

Para diferenciar los juegos tradicionales de otro tipo de juegos (juegos predeportivos, juegos sensoriales, juegos simbólicos, etc.) vamos a enumerar las características⁴ de los mismos, adaptadas de Veiga (1998, p.134-135):

- ✓ Estar plenamente integrados en el entorno, tanto que no se suele hacer referencia a espacios específicos, y donde el juguete, cuando es necesario para el desarrollo del juego, suele ser un material presente en el entorno transformado para la actividad lúdica.
- ✓ Poseer reglas y condiciones cambiantes, precisamente por la necesidad de adaptarse al medio o a las circunstancias concretas en las que va a ser practicado.
- ✓ El juego, por el hecho de carecer reglas fijas y estar integrado en el entorno, puede ser re-creado constantemente, apareciendo continuamente nuevas variantes de determinados juegos.
- ✓ El juego tradicional no es sólo juego. Cuando un juego tradicional es realizado importa tanto, todo lo que rodea al juego, como el juego en sí. Desde la propia elección de jugadores, como las actitudes y relaciones de los mismos, así como la lengua utilizada, todo forma parte de la escenificación del juego, Veiga (1998, p.134), siendo imprescindible para contar y analizar el propio juego.

- ✓ Los juegos tradicionales infantiles, de los niños y niñas, son, en su esencia, imitaciones del trabajo del adulto, (en la mayoría de los casos).
- ✓ Nacidos en sociedades que precisan actividades lúdicas para todos sus miembros, existen juegos tradicionales para todas las edades.
- ✓ La principal función del juego tradicional es procurar la enculturación de los individuos nuevos en la sociedad; siendo este el verdadero sentido de los mismos. (Cervantes, “NUEVOS SIGNIFICADOS DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN CENTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE GRANADA”, Diciembre de 2000)

2.1.2.3. Juegos tradicionales en niños

Conciben el juego como una reconstrucción de las interacciones de los adultos, que el niño entiende solo de un modo fraccionado, y que solo puede tener lugar gracias a la cooperación e interacción social con otros niños que asumen papeles complementarios del suyo. (Linaza, 2013, pág. 8)

Los juegos tradicionales en los niños se generan en caso de que los padres o sus antecesores les transmiten, además poseen un gran valor cultural y pedagógico.

2.2. Inteligencia

“La inteligencia es la solución de un problema nuevo por el sujeto, es la coordinación de los medios para llegar a un fin que no es accesible de manera inmediata, el pensamiento es la inteligencia” (Piaget, 2010, pág. 1).

“La inteligencia también se puede definir como la habilidad de aprender y entender cosas” (Cambridge, 2018).

“La inteligencia es la capacidad desarrollable y no sólo «la capacidad de resolver problemas y/o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas” (Mercadé, 2016, pág. 2).

Por lo cual en base a los autores (Cambridge, 2018) y (Piaget, 2010) se puede determinar que la inteligencias es la capacidad de aprender y entender para dar la solución a los problemas.

2.2.1. Características de la inteligencia.

La inteligencia se caracteriza por tener la “capacidad de solucionar problemas, de razonar, de adaptarse al ambiente” (Ardila, 2011, pág. 2). Por lo que se puede determinar que en si la inteligencia se caracteriza por comprender algo y dar la solución a un problema existente mediante la capacidad no solo de entender si no también entender y adaptarse al ambiente en la cual se desarrolla, también cabe mencionar que la inteligencia también se basa en la capacidad de atracción que tiene un individuo.

2.2.2. Tipos de inteligencia

La inteligencia se puede dividir en muchos tipos los cuales según Howard Gardner “indica ocho señales o criterios que considera esenciales para que una competencia pueda ser incluida como una inteligencia” (Mercadé, 2016, pág. 2) los cuales son:

Estos criterios son:

La identificación de la morada de la inteligencia por daño cerebral, la existencia de individuos excepcionales en ámbitos específicos, el gatillo neural preparado para dispararse en determinados tipos de información interna o externa, la susceptibilidad a la modificación de la inteligencia mediante entrenamiento, una historia de plausibilidad evolutiva, los exámenes específicos mediante tareas psicológicas experimentales, el apoyo de exámenes psicométricos, la creación de un sistema simbólico específico (Mercadé, 2016, pág. 2).

De acuerdo a los criterios mencionados existen los siguientes tipos de inteligencias múltiples los cuales son la inteligencia lógica matemática, lingüística, musical, espacial, interpersonal, intrapersonal y corporal cinestésica (Ardila, 2011, págs. 3-4), estos tipos de inteligencia se derivan de la inteligencia múltiple definida por Howard Gardner.

2.2.3. Inteligencia múltiple

Estos tipos de inteligencias fueron definidas por Howard Gardner.

Inteligencia lógica matemática

Como su nombre lo indica es la capacidad para comprender y solucionar problemas de lógica matemática (Ardila, 2011, pág. 4).

Inteligencia lingüística

Este tipo de inteligencia es una de las importantes debido a que en este tipo el individuo utiliza los dos hemisferios del cerebro, en donde el uso del del lenguaje contribuye en el desarrollo de esta inteligencia, por lo cual esta capacidad es la que se atribuye a los escritos, también cabe mencionar que este tipo de inteligencia está estrechamente relacionado con el habla y la escritura (Mercadé, 2016, pág. 3).

Inteligencia musical

“Es el talento para reconocer y ejecutar melodías y armonías musicales” (Ardila, 2011, pág. 2). En base a lo mencionado se puede decir que este tipo de inteligencia es la que se atribuye a los músicos principalmente se caracteriza por que esta debe ser estimulada para mejorarla, se relaciona también con la capacidad de crear y analizar la música y principalmente utiliza el hemisferio derecho del cerebro (Mercadé, 2016, pág. 4)

Inteligencia espacial

“Es la capacidad de distinguir el espacio, las formas, figuras y sus relaciones en tres dimensiones” (Ardila, 2011, pág. 2). En este tipo de inteligencia se utiliza el hemisferio

derecho del cerebro por lo cual una lesión ellos puede causar problemas en la orientación y en el reconocimiento de rostros, también cabe mencionar que en este tipo de inteligencia está estrechamente relacionado con la capacidad de crear ideas visualmente, el dibujo y la creación y visualización de imágenes mentales (Mercadé, 2016, pág. 4) .

Inteligencia intrapersonal

“Es la capacidad de entendernos a nosotros mismos, nuestras motivaciones y nuestras emociones” (Ardila, 2011, pág. 2) . Por cual se puede decir que está muy relacionada con la inteligencia emocional, es este tipo de inteligencia permite moldear una imagen personal de un individuo permitiendo así la capacidad plantear metas y controlar el pensamiento (Mercadé, 2016, pág. 5). Cabe mencionar que este tipo de inteligencia lo poseen personas que tienen un autoconocimiento muy profundo, por lo general se desarrolla lentamente.

Inteligencia interpersonal

“Es la capacidad de entender a los demás con empatía” (Ardila, 2011, pág. 2). Este tipo de inteligencia es una de las más importantes ya que de este depende la relación con los demás, en la cual el lóbulo frontal se encarga de este tipo de conocimiento, por lo cual los daños en esta parte afectan a la personalidad (Mercadé, 2016).

Inteligencia corporal cinestésica

“Es la capacidad de controlar y coordinar los movimientos del cuerpo y expresar sentimientos por medio de esos movimientos” (Ardila, 2011, pág. 2). En este tipo de inteligencia destacan los bailarines y deportistas, la parte que se encarga de este tipo de inteligencia es la corteza motora (Mercadé, 2016, pág. 6).

Según la neurociencia

Indica que las neuronas espejo se activan al momento de observar una acción en otras personas, lo que supone que se consideran la base de la empatía, la cual es definida por

Moya-Albiol L. et. al. (2010) como aquella capacidad de poder comprender las acciones y emociones del otro y poder ponerse en su lugar pudiendo compartir su estado emocional.

El cerebro emocional o sistema límbico como se menciona en FECYT,2007, es el resultado del proceso de evolución desde hace millones de años que permitió a los hombres primitivos desenvolverse, adaptarse y sobrevivir en su medio a pesar de los múltiples peligros a los que estaban expuestos, está formado por las amígdalas y el hipocampo y es el responsable del control de las emociones

2.2.3.1. Inteligencia emocional

La inteligencia emocional (IE) “Es la capacidad para reconocer los sentimientos propios y ajenos y la habilidad para manejarlos” (Ardila, 2011).donde “se hace énfasis en las habilidades interpersonales” (Pacheco & Berrocal , 2004). En la actualidad la inteligencia emocional lleva un gran interés en la educación debido a las ventajas que ofrece como el desarrollo socioemocional en los alumnos, también la IE puede influir en los niveles de bien estar y ajuste psicológico, debido a que en un estudio a “Los estudiantes universitarios con niveles altos de IE muestran una mayor empatía” (Pacheco & Berrocal , 2004, págs. 2-3).

2.3. Medición de la inteligencia emocional

Según (Danvila del Valle & Sastre Castillo, 2010) Para la medición de la inteligencia emocional, existen tres principales teorías, estas son:

La teoría de Bar-On (1988) en la identifica diferentes habilidades como las intrapersonales, interpersonales, adaptación, control del estrés, ánimo personal.

La teoría de Salovey y Mayer (1997) esta teoría identifica cuatro habilidades que son: percepción, utilización de las emociones para desarrollar el pensamiento, comprensión y gestión de las emociones.

Salovey y Mayor desarrollaron un modelo que tiene un enfoque cognitivo, destacando las aptitudes mentales específicas para el reconocimiento y clasificación de las emociones). Su modelo de desarrollo, consta de cuatro niveles de habilidades, cada uno más complejo, con base en procesos que incluyen la emoción y la cognición. (Danvila del Valle & Sastre Castillo, 2010, pág. 8)

La teoría de Goleman (1998) esta teoría se enfoca en dos aspectos en el trato de uno mismo (competencia personal), específicamente la autoconciencia, autocontrol, automotivación. El trato con los demás (competencia social) se enfoca en la habilidad social.

2.3.1. MSCIT.

“Es una prueba de rendimiento de la inteligencia emocional. Una prueba de rendimiento proporciona una estimación de la capacidad de una persona por resolver problemas” (Mayer, Salovey, & Caruso, Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test, 2010, pág. 4).

El MSCEIT, o Test de Inteligencia Emocional de Mayer, Salovey y Caruso, es una medida de la capacidad con objeto de obtener una puntuación global de la IE. (Danvila del Valle & Sastre Castillo, 2010)

Por lo cual se puede determinar que el MSCIT permite medir la IE en base a cuatro capacidades o habilidades las cuales son: la percepción de las emociones, uso de las emociones, comprensión de las emociones, y la gestión de las emociones.

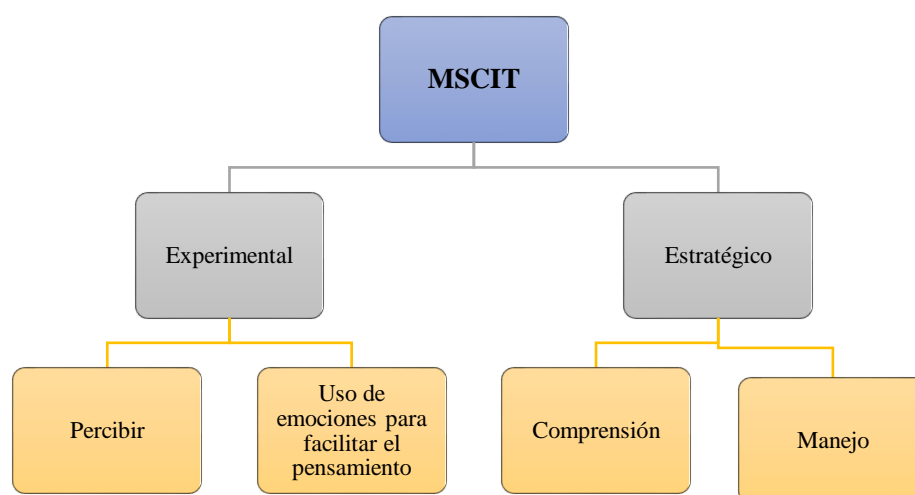


Gráfico 2. MSCIT

Fuente: Mayer, J., Salovey, P., & Caruso, D. (2010). Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test. Romania: Profex Edition.

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

En las capacidades mencionadas anteriormente hay elementos de evaluación que puede parecer extraño e inusual, especialmente aquellos que involucran imágenes y sentimientos en relación a los otros sentidos (Mayer, Salovey, & Caruso, Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test, 2010, pág. 6).

Percibir emociones

Se refiere a la capacidad de reconocer como se siente a sí mismo y los que lo rodean, por lo cual implica estar atento y descodificar las señales emocionales emitidas por los demás, estas señales en su mayoría pueden ser faciales, tono de voz y las expresiones artísticas (Mayer, Salovey, & Caruso, Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test, 2010). En la cual el MSCIT nos determina se debe realizar este tipo de preguntas: ¿Siempre estás consciente de tus emociones? ¿Presta atención a los estados de ánimo de los demás? ¿Te sorprende cuando la gente dice cómo se sienten? ¿Analizas demasiado las situaciones? ¿A veces lees demasiado a la gente? ¿A veces les da a las personas el beneficio de la duda y no les atribuye sentimientos negativos? ¿Alguna vez te has preguntado cómo se siente la gente? ¿Tiene problemas para determinar si una persona está bromeando?

Uso de emociones para facilitar el pensamiento

Es la capacidad de emplear sus sentimientos para mejorar el sistema cognitivo, por lo cual esta capacidad puede aprovecharse para la resolución de problemas más efectiva, el razonamiento, la toma de decisiones y los esfuerzos creativos (Mayer, Salovey, & Caruso, Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test, 2010) y (Fernandez Berrocal & Extremera Pacheco, 2009, pág. 4)

En la cual el MSCIT nos determina se debe realizar este tipo de preguntas: ¿Cambias fácilmente tus sentimientos? ¿Eres capaz de sentir lo que otra persona está sintiendo (no solo entenderlos o entender sus sentimientos, sino también entrar en el mismo estado de ánimo que ellos)? ¿Puedes motivarte? ¿Te traes abajo? ¿Excitas a un grupo de personas? ¿Te metes en la cabeza y el corazón de otras personas? ¿Captas la atención de la gente? ¿Tu pensamiento refleja tus sentimientos?

Comprensión de las emociones

Es la capacidad de comprender las emociones, las señales emocionales emitidas por los demás, las cuales pueden ser faciales, tono de voz y las expresiones artísticas (Mayer, Salovey, & Caruso, Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test, 2010).

En la cual el MSCIT nos determina se debe realizar este tipo de preguntas: ¿Respondes correctamente a las preguntas emocionales de qué pasa si? ¿Sus análisis de personas son a veces fuera de la base? ¿Tiene dificultades para entender a la gente? ¿Describe las emociones de una manera enriquecida? ¿Eres a veces un mal juez de otras personas?

Manejo de emociones

Es la capacidad de manejar emociones con éxito, cuando sea apropiado. Por lo cual el manejo correcto de las emociones significa que usted permanece abierto a la información emocional en momentos importantes, y cerrado a otras veces. Por ejemplo, reaccionar de la ira puede ser eficaz a corto plazo, pero la ira que se canaliza y dirige puede ser más eficaz a largo plazo. Es importante comprender que la capacidad para manejar emociones con éxito a menudo conlleva la conciencia, la aceptación y el uso de las emociones en la resolución de problemas (Mayer, Salovey, & Caruso, Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test, 2010).

En la cual el MSCIT nos determina se debe realizar este tipo de preguntas: ¿Vas con tus entrañas? ¿Usas tus sentimientos como guía? ¿Eres bueno para influenciar a otros? ¿Tus decisiones terminan bien? ¿Brindas consejos sanos y psicológicos a otros? En relaciona los autores que he citado en mi trabajo de investigación puedo manifestar que el desarrollo y aplicación de los juegos tradicionales son de vital importancia para fortalecer la inteligencia emocional, de esta manera se ha mejorado notablemente la sociabilidad entre los niños participantes.

2.4. Guía

De acuerdo con la real academia española la guía es “Aquello que dirige o encamina” (Real Academia Española, 2017).

Según (Cambridge, 2018) es “Un libro que brinda información sobre algo o te dice cómo hacer algo”.

Por lo cual en base a (Cambridge, 2018) y (Real Academia Española, 2017) se puede decir que una guía es un instrumento que contiene información para realizar algo específico.

2.4.1. Características de la guía

Algunas de las características principales se detallan en la Gráfico 3.



Gráfico 3. Características de la guía

Fuente: CRABTREE. (02 de enero de 2014). Crabtree publishing company. Obtenido de Theachers guide tools for instruction: <http://www.crabtreebooks.com/resources/teachers-guides>

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

De acuerdo a (CRABTREE, 2014) se puede terminar que una guía se caracteriza por contener los siguiente: metas y objetivos de la unidad, horario de enseñanza, planificaciones y lecciones, glosario de vocabulario, guía de evaluaciones, rubrica e incluye correlaciones curriculares clave.

2.4.2. Guía didáctica.

La guía didáctica es de gran utilidad, “Sirve al docente para organizar e impartir la programación de la acción formativa” (Instituto Profesional Vasco de Cualificaciones y Formación, 2012).

Recurriendo a otras fuentes, definen la guía didáctica como: un material que orienta al estudio de la asignatura para favorecer el trabajo autónomo, además añade que es un plan para la ejecución, se organiza en sesiones, se debe enumerar recursos y herramientas. (Uruguay, 2016).

“La Guía Docente básicamente es un documento donde se concreta la oferta docente referida a una asignatura o módulo” (Salinas Fernández & Cotillas Alandí, 2005, pág. 14)

Previo análisis de las definiciones anteriores, la guía didáctica resultan ser un instrumento que ayuda el aprendizaje en el aula y fuera de ella, son diseñadas de acuerdo al contexto y la utilización, es de gran utilidad tanto para los estudiantes como para los docentes.

2.4.3. Estructura de la guía.

“La estructura en aspectos generales de la guía didáctica “Se refiere también a los objetivos que se pretenden alcanzar, tanto conceptuales como actitudinales, así como a la metodología de trabajo, cronograma y bibliografía recomendada” (Villodre, Llarena , & Cattapan, 2015, pág. 3).

Recurriendo a otras fuentes para la elaboración de una guía didáctica se debe tomar en cuenta: Datos informativos.

1. Índice.
2. Introducción.
3. Objetivos generales.
4. Contenidos.
5. Bibliografía.
6. Orientaciones Generales.
7. Orientaciones específicas para el desarrollo de cada unidad.
 - Unidad/número y título.
 - Objetivos específicos.
 - Sumario (temas de la unidad).
 - Breve introducción.
 - Estrategias de aprendizaje para conducir a la comprensión de los contenidos de la asignatura.
 - Autoevaluación.
8. Soluciones a los ejercicios de autoevaluación.
10. Glosario.
11. Anexos.
12. Evaluaciones. (Aguilar Feijoo, 2008)

Cómo se puede observar la guía didáctica comprende diferentes puntos que se deben desarrollar para tener una herramienta completa y eficiente para el proceso de enseñanza aprendizaje de calidad.

2.4.4. Funciones de la guía didáctica.

Según (García Martín, 2010, págs. 9-12). La guía didáctica es de suma importancia debido a que cumple las siguientes funciones:

- Presentar de manera pública una oferta académica del docente, en la que se detalla los contenidos y los resultados esperados a través de las diferentes actividades.

- Resulta ser un instrumento valioso para el estudiante ya que dispone de un valioso instrumento para su aprendizaje, en la cual se indica lo que debe aprender, los procesos de aprendizaje, ambientes o condiciones y su respectiva evaluación.
- Es un documento que está sometido a análisis y crítica, por lo cual es compromiso del docente en lo referente al contenido, método y evaluación.
- Es un documento de mejora continua que permite transparencia, comprensión y comparación con otros instrumentos, además permite garantizar que se cumpla con la función que se le ha asignado en el plan.

La guía didáctica tiene diferentes funciones imprescindibles para el aprendizaje ya que es un medio de interacción entre el docente y el estudiante para mejorar y adquirir nuevas habilidades y conocimientos.

2.4.5. Recomendaciones para dar un buen uso de la guía didáctica.

Considerando la guía didáctica como un valioso instrumento para orientar a los alumnos, vemos la necesidad de que sea dado el uso correcto, para ello recurrimos a (Salinas Fernández & Cotillas Alandí, 2005, pág. 23) que nos indican las siguientes recomendaciones para su uso:

- Que debe partir de un trabajo en equipo.
- Debe ser entregado anticipadamente al empezar el taller
- Debe mantener un formato acorde a las necesidades del estudiante, manejar un lenguaje asimilable para el estudio, mejor comprensión y fácil adaptación.

Cómo se puede evidenciar la guía didáctica debe ser manejado de manera adecuada, principalmente tomando en cuenta que el trabajo en equipo es lo primordial.

2.5. Fundamentación legal

2.5.1. Constitución ecuatoriana.

Según la constitución de la república del Ecuador en la sección educación artículo 28 establece que es de “obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente” (Asamblea Constituyente, 2008, pág. 28), por lo cual es de vital importancia garantizar la calidad de la educación en los niveles mencionados (Asamblea Nacional del Ecuador, Código de la niñez y adolescencia, 2014, pág. 4).

2.5.2. Código de la niñez y adolescencia.

Según el Código de la niñez y adolescencia (Asamblea Nacional del Ecuador, Código de la niñez y adolescencia, 2014) En el artículo 37 con referencia a la educación menciona que los niños y niñas tienen derecho a la educación de calidad, esto se detalla en el numeral 1, 2 y 4:

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. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar; 4. 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. (Asamblea Nacional del Ecuador, Código de la niñez y adolescencia, 2014, pág. 4)

2.5.3. Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador

Según la (Asamblea Nacional del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2018) en el Artículo 1 menciona que: “La presente Ley garantiza el derecho a la educación, determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad”.

En el Artículo 2 de la misma ley establece la importancia del derecho a la educación de manera especial a los niños, niñas y jóvenes, mencionando de esta manera:

“Reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales” (Asamblea Nacional del Ecuador, Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2018). Además en el Artículo 7, literal f: “establece que los niños y niñas tienen derecho a recibir apoyo pedagógico y tutorías académicas de acuerdo con sus necesidades”

2.5.4. Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021

Según (Consejo Nacional de Planificación, 2017) en el objetivo 1 menciona el deber del estado a “Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas... Para el caso de la educación se señala que el acceso a los diferentes niveles (inicial, básica, bachillerato y superior) debe garantizarse de manera inclusiva, participativa y pertinente”.

2.6. Hipótesis y sistema de variables

2.6.1. Hipótesis

H0: Los juegos tradicionales no influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional

H1: Los juegos tradicionales influyen positivamente en el desarrollo de la inteligencia emocional

2.6.2. Variables

Variable Independiente

Juegos tradicionales

Variable Dependiente

Desarrollo de la inteligencia emocional

2.7. Operacionalización de variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

VARIABLE	TIPO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIÓN	INDICADORES
JUEGOS TRADICIONALES	Independiente	“Son juegos que durante años y con el paso del tiempo se siguen jugando, pasando de generación en generación, siendo los padres los que se lo enseñan a sus hijos y estos a su vez sucesivamente” (Jiménez Fernandez, 2009)	• Integración	Nivel de Integración
			• Participación	Nivel de Participación
			• Socialización	Nivel de Socialización
DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL	Dependiente	La inteligencia emocional es la capacidad de percibir, generar, conocer y comprender emociones, para regularla de manera reflexible.	• Percepción emocional	Nivel de percepción emocional
			• Uso de emociones para facilitar el pensamiento	Nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento
			• Comprensión emocional	Nivel de comprensión emocional

			<ul style="list-style-type: none"> • Manejo emocional 	Nivel de manejo emocional
--	--	--	--	---------------------------

Fuente: CRABTREE. (02 de enero de 2014). *Crabtree publishing company*. Obtenido de Teachers guide tools for instruction: <http://www.crabtreebooks.com/resources/teachers-guides>

Jiménez Fernandez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y Experiencias*, 1-17.

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Los variables de los juegos tradicionales están basados en (Jiménez Fernandez, 2009) y las variables de la inteligencia emocional en la metodología MSCIT de (CRABTREE, 2014)

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de estudio.

De acuerdo al objeto de estudio

Tomando en cuenta al objeto de estudio, el estudio es experimental ya que se realiza un estudio pre y post a la implementación de la guía didáctica de juegos tradicionales para el desarrollo emocional de los niños y niñas del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unidad Educativa “García”

De acuerdo al marco en que tiene lugar

Tomando en cuenta al marco en que tiene lugar el estudio es de campo ya que se recurre al lugar de los hechos para recabar información, de esta forma dándose como efecto una relación directa entre investigador-objeto de estudio.

De acuerdo a la fuente de investigación

La presente investigación está basada en libros, revistas científicas, documentos web actualizados los cuales conforman las fuentes bibliográficas.

De acuerdo al método a utilizar

El método que se va aplicar es el inductivo ya que parte de conocimientos y estudios específicos para llegar a conclusiones y resultados generales.

3.1.2. Diseño de la Investigación.

Diseños experimentales:

El diseñando la investigación es experimental debido a que se aplica una guía didáctica de juegos tradicionales para verificar si contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional.

Diseño longitudinal: se determina que el estudio es longitudinal debido a que se realiza un estudio observacional en el cual se investiga al mismo grupo de estudio en diferentes periodos de tiempo pre y post.

Estudios cuantitativos: es un estudio cuantitativo debido a que el instrumento utilizado es una ficha de observación que nos proporciona, datos cuantitativos sobre el estado de la inteligencia emocional.

3.1.3. Población

La población está conformada por los niños del Sub Nivel Inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unidad Educativa “García” provincia Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el periodo lectivo 2018-2019 los cuales se detallan a continuación

Tabla 2 Población

NIÑOS	NIÑAS	TOTAL
12	7	19

Fuente: registro de estudiantes de la Unidad Educativa “García”

Elaborado por: Andrea Cevallos

3.1.4. Muestra

Debido a que la población se constituye de 19 estudiantes, la cual se considera pequeña no es necesario la obtención de la muestra, por lo cual se procede a trabajar con toda la población.

3.1.5. Instrumentos para recolección de datos

Técnica

Observación directa: se usa la observación directa debido a que esta técnica permite observar cualquier fenómeno (desarrollo de la inteligencia emocional), con el objetivo de registrar la información para un posterior análisis.

Instrumento

El instrumento utilizado es la ficha de observación que se basan en el test de inteligencia emocional de Mayer, Salovey, Caruso (MSCEIT), esto permite tener una información confiable y eficiente en dos etapas de tiempo (pre y post) de la aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales para impulsar el desarrollo de la inteligencia emocional.

3.2.Procedimiento

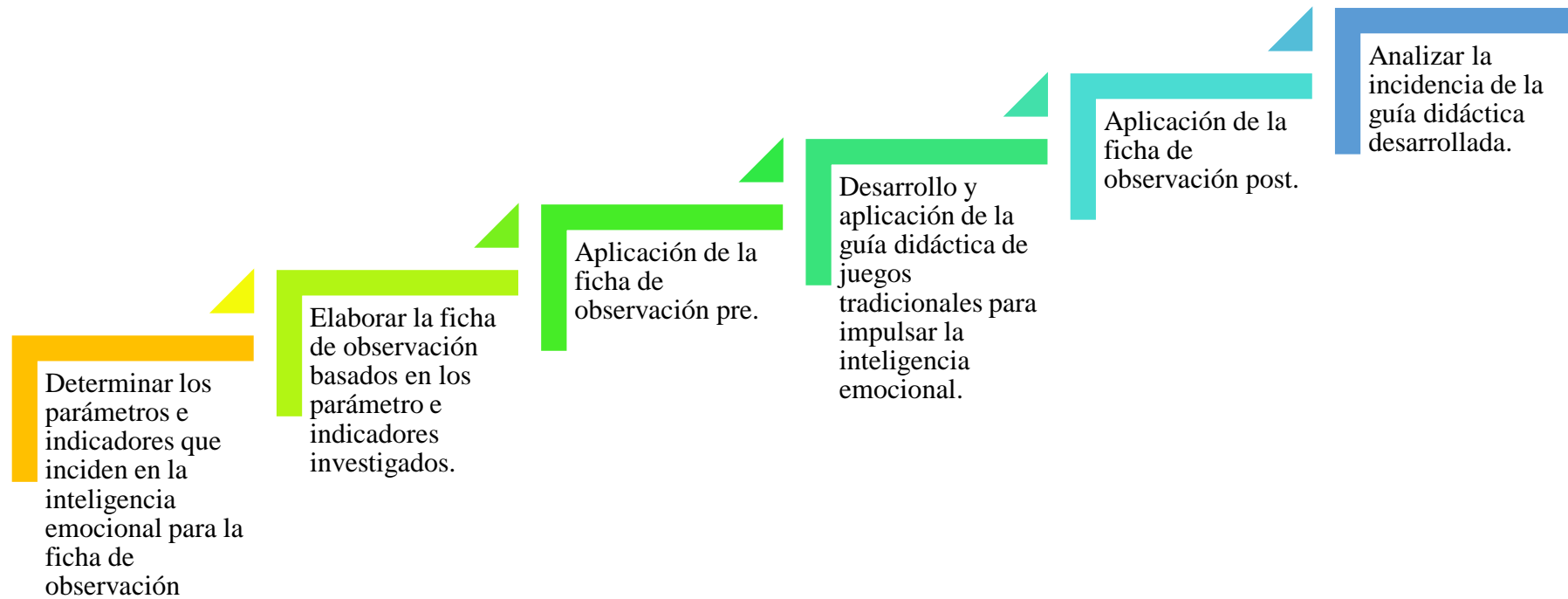


Gráfico 4. Procedimiento de la investigación

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

3.3. Análisis e interpretación de Datos

3.3.1. Prueba estadística

Debido a que los datos no cumplen con la prueba de normalidad y la igual de varianzas, se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la comprobación de la hipótesis, en el cual el nivel de confianza fue de 95% y el error de 5%, esto se realiza en el software estadístico SPSS esto se detalla en el Anexo 5 y

Descriptivos				
		Estadístico	Error estándar	
PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	Media		1,517543859 6	,0457674732 2
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,421389966 4	
		Límite superior	1,613697752 8	
	Media recortada al 5%		1,510233918 1	
	Mediana		1,500000000 0	
	Varianza		,040	
	Desviación estándar		,1994957906 8	
	Mínimo		1,166666666 6	
	Máximo		2,000000000 0	
	Rango		,833333333 3	
	Rango intercuartil		,333333333 3	
	Asimetría		,646	,524
	Curtosis		,690	1,014
POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	Media		2,500000000 0	,0337209432 5
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,429154927 0	
		Límite superior	2,570845072 9	
	Media recortada al 5%		2,509259259 2	
	Mediana		2,500000000 0	
	Varianza		,022	
	Desviación estándar		,1469861839 4	
	Mínimo		2,166666666 6666665	
	Máximo		2,666666666	

	Rango	,5000000000 0	
	Rango intercuartil	,3333333333	
	Asimetría	-,543	,524
	Curtosis	-,238	1,014

Anexo 6.

3.4. Análisis de los indicadores

3.4.1. Nivel de percepción emocional

Luego de realizar las pruebas a cada uno de los indicadores que se detallan en los Anexo 5y

Descriptivos				
		Estadístico	Error estándar	
PRE_NiVEL_DE_PER CEPCIÓN_EMOCION AL	Media		1,517543859 6	,0457674732 2
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,421389966 4	
		Límite superior	1,613697752 8	
	Media recortada al 5%		1,510233918 1	
	Mediana		1,500000000 0	
	Varianza		,040	
	Desviación estándar		,1994957906 8	
	Mínimo		1,166666666 6	
	Máximo		2,000000000 0	
	Rango		,8333333333 3	
	Rango intercuartil		,3333333333 3	
	Asimetría		,646	,524
	Curtosis		,690	1,014
POST_NIVEL_DE_PE RCEPCIÓN_EMOCIO NAL	Media		2,500000000 0	,0337209432 5
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,429154927 0	
		Límite superior	2,570845072 9	
	Media recortada al 5%		2,509259259 2	
	Mediana		2,500000000 0	
	Varianza		,022	
	Desviación estándar		,1469861839 4	
	Mínimo		2,166666666 6666665	
	Máximo		2,666666666	

	Rango	,5000000000 0	
	Rango intercuartil	,3333333333	
	Asimetría	-,543	,524
	Curtosis	-,238	1,014

Anexo 6. El resultado de las pruebas pre y post se detallan en la Tabla 3 y Gráfico 5.

Tabla 3. Nivel de percepción emocional

INDICADOR	NIVEL
Pre nivel de percepción emocional	1,52
Post nivel de percepción emocional	2,50

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

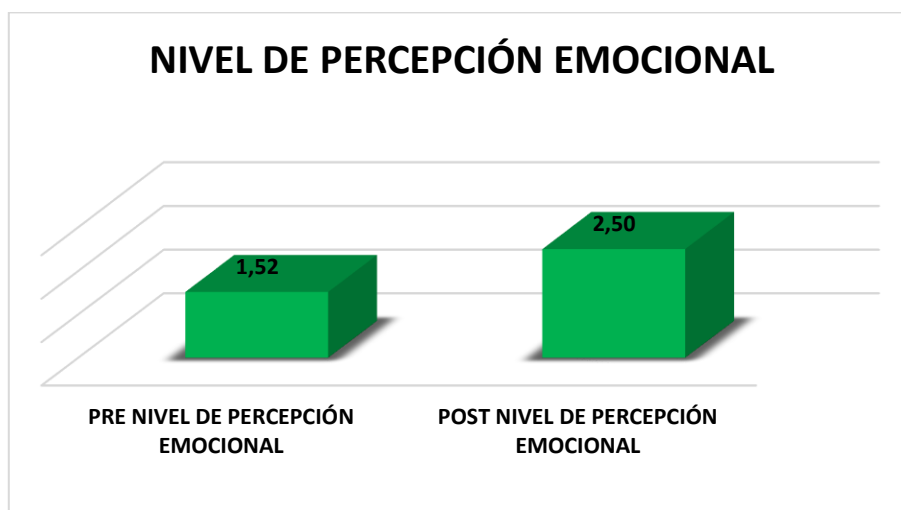


Gráfico 5. Nivel de percepción emocional

Fuente: Tabla 3

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

3.4.1.1. Análisis e interpretación de los datos

En base a los datos de la Tabla 3 y Gráfico 5 se determina que el nivel de percepción emocional fue de 1,52 sobre 3, luego de aplicar la guía didáctica el nivel de percepción emocional fue de 2,50 sobre 3, y la diferencia entre el pre y el post es 0,98. Por lo cual se puede determinar que la guía didáctica de juegos tradicionales contribuyó al desarrollo de la inteligencia emocional de los niños del Sub Nivel Inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unidad Educativa “García” provincia Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el periodo lectivo 2018-2019.

3.4.2. Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento

Luego de realizar las pruebas a cada uno de los indicadores que se detallan en los Anexo 5 y

Descriptivos				
		Estadístico	Error estándar	
PRE_NiVEL_DE_PER CEPCIÓN_EMOCION AL	Media		1,517543859 6	,0457674732 2
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,421389966 4	
		Límite superior	1,613697752 8	
	Media recortada al 5%		1,510233918 1	
	Mediana		1,500000000 0	
	Varianza		,040	
	Desviación estándar		,1994957906 8	
	Mínimo		1,166666666 6	
	Máximo		2,000000000 0	
	Rango		,8333333333 3	
	Rango intercuartil		,3333333333 3	
	Asimetría		,646	,524
	Curtosis		,690	1,014
POST_NIVEL_DE_PE RCEPCIÓN_EMOCIO NAL	Media		2,500000000 0	,0337209432 5
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,429154927 0	
		Límite superior	2,570845072 9	
	Media recortada al 5%		2,509259259 2	
	Mediana		2,500000000 0	
	Varianza		,022	
	Desviación estándar		,1469861839 4	
	Mínimo		2,166666666 6666665	
	Máximo		2,666666666	

	Rango	,5000000000 0	
	Rango intercuartil	,3333333333	
	Asimetría	-,543	,524
	Curtosis	-,238	1,014

Anexo 6. El resultado de las pruebas pre y post se detallan en la Tabla 4 y Gráfico 6.

Tabla 4. Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento

INDICADOR	NIVEL
Pre nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento	1,38
Post nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento	2,48

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

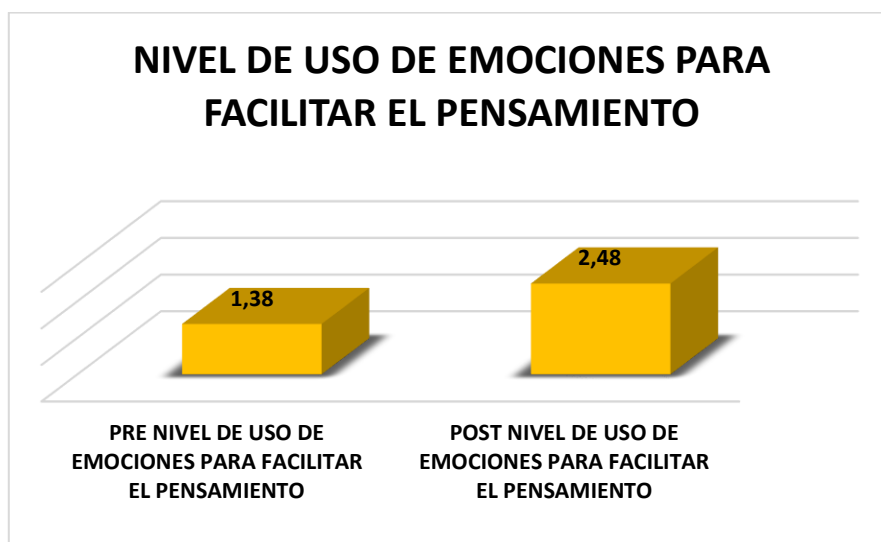


Gráfico 6. Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento

Fuente: Tabla 4

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

3.4.2.1. Análisis e interpretación de los datos

En base a los datos de la Tabla 4 y Gráfico 6 se determina que el nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento fue de 1,38 sobre 3, luego de aplicar la guía didáctica el nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento fue de 2,48 sobre 3, y la diferencia entre el pre y el post es 1,11. Por lo cual se puede determinar que la guía didáctica de juegos tradicionales contribuyó al desarrollo de la inteligencia emocional de

los niños del Sub Nivel Inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unidad Educativa “García” provincia Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el periodo lectivo 2018-2019.

3.4.3. Nivel de comprensión emocional

Luego de realizar las pruebas a cada uno de los indicadores que se detallan en los Anexo 5y

Descriptivos				
		Estadístico	Error estándar	
PRE_NiVEL_DE_PER CEPCIÓN_EMOCION AL	Media		1,517543859 6	,0457674732 2
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,421389966 4	
		Límite superior	1,613697752 8	
	Media recortada al 5%		1,510233918 1	
	Mediana		1,500000000 0	
	Varianza		,040	
	Desviación estándar		,1994957906 8	
	Mínimo		1,166666666 6	
	Máximo		2,000000000 0	
	Rango		,8333333333 3	
	Rango intercuartil		,3333333333 3	
	Asimetría		,646	,524
	Curtosis		,690	1,014
POST_NIVEL_DE_PE RCEPCIÓN_EMOCIO NAL	Media		2,500000000 0	,0337209432 5
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,429154927 0	
		Límite superior	2,570845072 9	
	Media recortada al 5%		2,509259259 2	
	Mediana		2,500000000 0	
	Varianza		,022	
	Desviación estándar		,1469861839 4	
	Mínimo		2,166666666 6666665	
	Máximo		2,666666666	

	Rango	,5000000000	
	Rango intercuartil	,3333333333	
	Asimetría	-,543	,524
	Curtosis	-,238	1,014

Anexo 6. El resultado de las pruebas pre y post se detallan en la Tabla 5 y Gráfico

7.

Tabla 5. Nivel de comprensión emocional

INDICADOR	NIVEL
Pre nivel de comprensión emocional	1,44
Post nivel de comprensión emocional	2,72

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

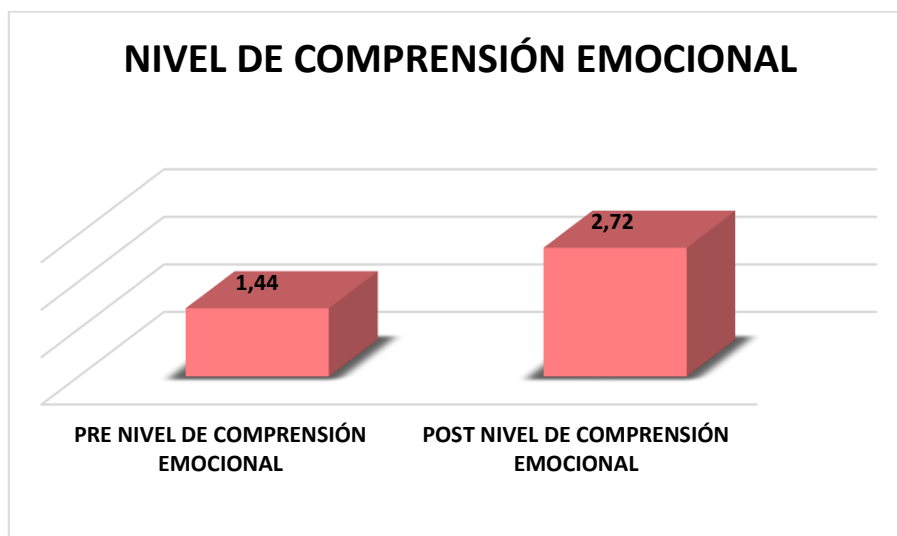


Gráfico 7. Nivel de comprensión emocional

Fuente: Tabla 5

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

3.4.3.1. Análisis e interpretación de los datos

En base a los datos de la Tabla 5 y Gráfico 7, se determina que el nivel de comprensión emocional fue de 1,44 sobre 3, luego de aplicar la guía didáctica el nivel de comprensión emocional fue de 2,72 sobre 3, y la diferencia entre el pre y el post es 1,27. Por lo cual se puede determinar que la guía didáctica de juegos tradicionales contribuyó al desarrollo de la inteligencia emocional de los niños del Sub Nivel Inicial 2 (4 años) paralelo “B” de

la Unidad Educativa “García” provincia Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el periodo lectivo 2018-2019.

3.4.4. Nivel de manejo emocional

Luego de realizar las pruebas a cada uno de los indicadores que se detallan en los Anexo 5y

Descriptivos				
		Estadístico	Error estándar	
PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	Media		1,517543859 6	,0457674732 2
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,421389966 4	
		Límite superior	1,613697752 8	
	Media recortada al 5%		1,510233918 1	
	Mediana		1,500000000 0	
	Varianza		,040	
	Desviación estándar		,1994957906 8	
	Mínimo		1,166666666 6	
	Máximo		2,000000000 0	
	Rango		,833333333 3	
	Rango intercuartil		,333333333 3	
	Asimetría		,646	,524
	Curtosis		,690	1,014
POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	Media		2,500000000 0	,0337209432 5
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,429154927 0	
		Límite superior	2,570845072 9	
	Media recortada al 5%		2,509259259 2	
	Mediana		2,500000000 0	
	Varianza		,022	
	Desviación estándar		,1469861839 4	
	Mínimo		2,166666666 6666665	
	Máximo		2,666666666	

	Rango	,5000000000 0	
	Rango intercuartil	,3333333333	
	Asimetría	-,543	,524
	Curtosis	-,238	1,014

Anexo 6. El resultado de las pruebas pre y post se detallan en la Tabla 6 y Gráfico 8.

Tabla 6. Nivel de manejo emocional

INDICADOR	NIVEL
Pre nivel de manejo emocional	1,23
Post nivel de manejo emocional	2,62

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

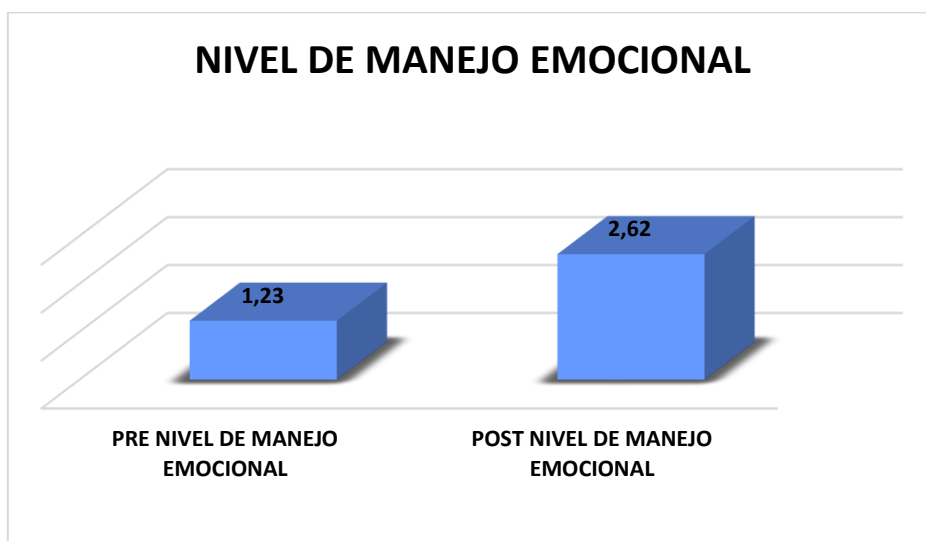


Gráfico 8. Nivel de manejo emocional

Fuente: Tabla 6 Tabla 5

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

3.4.4.1. Análisis e interpretación de los datos

En base a los datos de la Tabla 6 y Gráfico 8 se determina que el nivel de manejo emocional fue de 1,23 sobre 3, luego de aplicar la guía didáctica el nivel de manejo emocional fue de 2,62 sobre 3, y la diferencia entre el pre y el post es 1,39. Por lo cual se puede determinar que la guía didáctica de juegos tradicionales contribuyó al desarrollo de la inteligencia emocional de los niños del Sub Nivel Inicial 2 (4 años) paralelo “B” de

la Unidad Educativa “García” provincia Bolívar, cantón Guaranda, parroquia Guanujo en el periodo lectivo 2018-2019.

3.5. Datos consolidados

Posterior al análisis de los indicadores se procede a realizar la consolidación de datos utilizando la estadística descriptiva para determinar las medias de los indicadores pre y post, así también el porcentaje de variación de cada uno de los indicadores estos datos se detallan las siguientes tablas.

Tabla 7. Datos consolidados

DATOS CONSOLIDADOS				
INDICADORES	PRE	POST	VARIACIÓN	PORCENTAJE DE VARIACIÓN
Nivel de percepción emocional	1,52	2,50	0,98	32,75
Nivel uso de emociones para facilitar el pensamiento	1,38	2,48	1,11	36,84
Nivel de comprensión emocional	1,44	2,72	1,27	42,46
Nivel de manejo emocional	1,23	2,62	1,39	46,32

Fuente: Ficha de observación aplicada

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

En la Tabla 8 se detalla las descripciones de los calificativos del desarrollo de la inteligencia emocional tomando como referencia la aplicación de la guía didáctica.

Tabla 8. Calificativos de los niveles de desarrollo de inteligencia emocional

CALIFICATIVOS DE LOS NIVELES DE DESARROLLO DE INTELIGENCIA EMOCIONAL		
INDICADORES	PRE	POST
Nivel de percepción emocional	Medio	Alto
Nivel de uso de emociones para desarrollar el pensamiento	Medio	Alto
Nivel de comprensión emocional	Medio	Alto

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

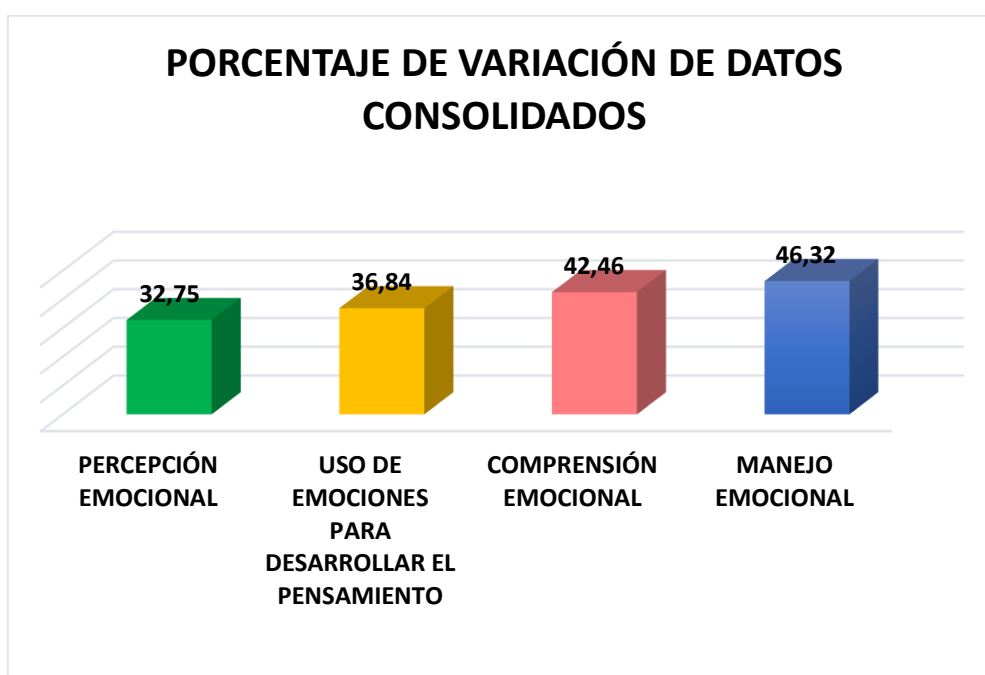


Gráfico 9. Porcentaje de variación de los datos consolidados

Fuente: Tabla 7

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

3.5.1. Análisis e interpretación de datos

En la Tabla 7 se puede observar los datos de los indicadores de la investigación donde se puede determinar que el nivel de percepción emocional posterior a la aplicación de la guía didáctica de la inteligencia emocional, mostró un incremento de 0,98 sobre 3 lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 32,75% el cual corresponde a un nivel alto, el nivel de uso de emociones para desarrollar el pensamiento posterior a la aplicación de la guía didáctica de la inteligencia emocional, mostró un incremento de 1,11

sobre 3 lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 36,84% el cual corresponde a un nivel alto, el nivel comprensión emocional posterior a la aplicación de la guía didáctica de la inteligencia emocional, mostró un incremento de 1,27 sobre 3 lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 42,46% el cual corresponde a un nivel alto, el nivel de manejo emocional posterior a la aplicación de la guía didáctica de la inteligencia emocional, mostró un incremento de 1,39 sobre 3 lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 46,32% el cual corresponde a un nivel alto.

Por lo que podemos constatar que todos los indicadores del presente estudio posterior a la aplicación de la guía didáctica contribuyeron significativamente al desarrollo de la inteligencia emocional, pasando de un nivel medio a un nivel alto.

3.6. Comprobación de la hipótesis

Después de realizar el análisis y la comprobación de cada uno de los indicadores mediante la aplicación de la prueba de rangos con signo de Wilcoxon para la comprobación de la hipótesis que se detalla en el

Descriptivos				
		Estadístico	Error estándar	
PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	Media		1,517543859 6	,0457674732 2
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,421389966 4	
		Límite superior	1,613697752 8	
	Media recortada al 5%		1,510233918 1	
	Mediana		1,500000000 0	
	Varianza		,040	
	Desviación estándar		,1994957906 8	
	Mínimo		1,166666666 6	
	Máximo		2,000000000 0	
	Rango		,833333333 3	
	Rango intercuartil		,333333333 3	
	Asimetría		,646	,524
	Curtosis		,690	1,014
POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	Media		2,500000000 0	,0337209432 5
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,429154927 0	
		Límite superior	2,570845072 9	
	Media recortada al 5%		2,509259259 2	
	Mediana		2,500000000 0	
	Varianza		,022	
	Desviación estándar		,1469861839 4	
	Mínimo		2,166666666 6666665	
	Máximo		2,666666666	

	Rango	,5000000000 0	
	Rango intercuartil	,3333333333	
	Asimetría	-,543	,524
	Curtosis	-,238	1,014

Anexo 6 se determina que:

Los juegos tradicionales influyen significativamente en el desarrollo de la inteligencia emocional. Por lo cual se rechaza la hipótesis H0 o nula y se acepta la hipótesis H1 el cual es el presentado por el investigador.

CAPÍTULO IV

4. RESULTADOS

4.1. R-OE1

- identificar la inteligencia emocional de los niños del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo "B" de la Unidad Educativa "García" de la parroquia Guanujo, del Cantón Guaranda de la Provincia Bolívar en base a: nivel de percepción emocional, nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento, nivel de comprensión emocional, nivel de manejo de emociones. Cabe destacar que este objetivo se cumplió en un 100%.

4.2. R-OE2

- Antes de la aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales la inteligencia emocional del presente estudio se encontraba de la siguiente manera: nivel de percepción emocional 1,52 sobre 3, nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento 1,38 sobre 3, nivel de comprensión emocional 1,44 sobre 3, nivel de manejo emocional 1,23 sobre 3. Se constata que este objetivo se cumplió en un 100%.

4.3. R-OE3

- Posterior a la aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales el nivel de percepción emocional mostró un mejoramiento de 0,98 sobre 3, el nivel de uso de emociones para desarrollar el pensamiento mostró un mejoramiento de 1,11 sobre 3, el nivel de comprensión emocional mostró un mejoramiento de 1,27 sobre 3, el nivel de manejo emocional mostró un mejoramiento de 1,39 sobre 3, comprensión emocional. Cabe destacar que este objetivo tuvo 100% en su alcance.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

5.1. DISCUSIÓN

En el presente estudio de desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales en niños del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unidad Educativa “García” de la parroquia Guanujo, del Cantón Guaranda de la Provincia Bolívar se puede observar que la inteligencia emocional es un factor muy importante en el desenvolvimiento de los niños ya que esto contribuye sustancialmente en el manejo adecuado de las emociones, la ira, frustración, controlando los cambios bruscos e incontrolables en las emociones. Según (Torres Estacio, 2017, pág. 4) “educar la inteligencia emocional de los estudiantes se ha convertido en una tarea necesaria en el ámbito educativo y la mayoría de los docentes considera primordial el dominio de estas habilidades para el desarrollo evolutivo y socio-emocional de sus alumnos”, Por lo cual en la presenta investigación se enfoca específicamente en desarrollar la inteligencia emocional por lo cual se opta por realizar recursos didácticos (guía didáctica) basados en los juegos tradicionales el cual luego de realizar la respectiva aplicación de la guía didáctica se mostró que la inteligencia emocional de los niños se mejoró notablemente hacia un nivel alto debido a que anteriormente se encontraba en un nivel a penas intermedio. Cabe destacar que esto se logró conjuntamente con la participación activa y recurrente de padres de familia, docentes y estudiantes.

5.2. CONCLUSIONES

- Los parámetros e indicadores establecidos para la realización de la ficha de observación se basan en el test de inteligencia emocional de Mayer, Salovey, Caruso (MSCEIT) los cuales son: nivel de percepción emocional el cual es la capacidad de reconocer cómo se siente a sí mismo y a los que lo rodean, nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento que es la capacidad de emplear sus sentimientos para mejorar el sistema cognitivo, nivel de comprensión emocional es la capacidad de comprender las emociones, señales emocionales emitidas por los demás y nivel de manejo de emociones es la capacidad de manejar las emociones con éxito y eficientemente en el momento adecuado.
- La inteligencia emocional de los niños del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unidad Educativa “García” en el estudio pre se determinó que: el nivel de percepción emocional se encontraba en 1,52 sobre 3, lo que es equivalente a un nivel medio, el nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento se encontraba en 1,38 sobre 3, lo que es equivalente a un nivel medio, el nivel de comprensión emocional en 1,44 sobre 3, lo que es equivalente a un nivel medio y el nivel de manejo emocional en 1,23 sobre 3, lo que es equivalente a un nivel medio.
- Posterior a la aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional se pudo determinar que el nivel de percepción emocional que se encontraba en 1,52 incrementó a 2,50, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 32,75%, el nivel de uso de emociones para desarrollar el pensamiento que se encontraba en 1,38 incrementó a 2,48, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 36,84% , el nivel de comprensión emocional que se encontraba en 1,44 incrementó a 2,72, lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 42,46%, el nivel de manejo emocional que se encontraba en 1, 23 incrementó a 2,62 lo que es equivalente a un porcentaje de mejoramiento de 46,32%. Por lo que se puede constatar que hubo un mejoramiento significativo en los indicadores establecidos, ascendiendo de un nivel medio al nivel alto, pudiendo determinarse que la guía didáctica contribuye sustancialmente para el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas del presente estudio.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- <http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/24632/Carmen%20Trigueros%20Cervantes.pdf;jsessionid=C34BA2C3B75B001E55F0811282CCC881?sequence=1>
- Aguilar Feijoo, R. M. (2008). *La guía didáctica , un material educativo para promover el aprendizaje autónomo*. Loja: MAQUETADO.
- Ardila, R. (2011). INTELIGENCIA. ¿QUÉ SABEMOS Y QUÉ NOS FALTA POR INVESTIGAR? *Revista de la Academia Colombiana de Ciencias Exactas*, 2.
- Arévalo de Valencia, D. (2009). Los juegos tradicionales ecuatorianos. *Centro Interamericano de Artesanía y Artes Populares*, 14.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la Republica del Ecuador*. Quito: Ediciones legales.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2014). *Código de la ninez y adolescencia*. Quito: Ediciones legales.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2018). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: LEXISFINDER.
- Buitrón Buitrón, S., & Navarrete Talavera, P. (2008). El docente en el desarrollo de la inteligencia emocional: reflexiones y. *El docente en el desarrollo de la inteligencia emocional: reflexiones y*, 2.
- Cambridge. (01 de 01 de 2018). *Cambridge dictionary*. Obtenido de Guide: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-spanish/guide>
- Ceballos Valenzuela, D. R. (2015). *Guía didáctica de juegos tradicionales "Me divierto jugando"*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Cervantes, C. T. (Diciembre de 2000). “NUEVOS SIGNIFICADOS DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN CENTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE GRANADA”. *UNIVERSIDAD DE GRANADA*, 118,119.
- Cervantes, C. T. (Diciembre de 2000). “NUEVOS SIGNIFICADOS DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN CENTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE GRANADA”. *UNIVERSIDAD DE GRANADA* , 115.
- Cervantes, C. T. (Diciembre de 2000). “NUEVOS SIGNIFICADOS DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN

- FÍSICA EN CENTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE GRANADA”.
UNIVERSIDAD DE GRANADA, 118,119.
- Chacón , P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje
 ¿Cómo crearlo en el aula? . *Nueva aula abierta*, 1-6.
- Consejo Nacional de Planificación. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*.
 Quito: Semplades.
- CRABTREE. (02 de enero de 2014). *Crabtree publishing company*. Obtenido de
 Teachers guide tools for instruction:
<http://www.crabtreebooks.com/resources/teachers-guides>
- Crozzoli, A. L., & Romero, C. R. (2017). El juego tradicional en las clases de Educación
 Física. *Memoria Académica*, 5.
- Danvila del Valle, I., & Sastre Castillo, M. Á. (2010). Inteligencia Emocional: una
 revisión del concepto y líneas de investigación. *Cuadernos de Estudios
 Empresariales* , 8.
- Fernandez Berrocal, P., & Extremera Pacheco, N. (2009). La Inteligencia Emocional y el
 estudio de la felicidad. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*,
 4.
- Fernández Berrocal, P., & Extremera Pacheco, N. (2014). La inteligencia emocional
 como una herramienta esencial en la escuela. *Revista Iberoamericana de
 Educación*, 3.
- García Martín, A. (2010). *Manual de elaboración de guías docentes* . Cartagena:
 Universidad Politécnica de Cartagena.
- Instituto Profesional Vasco de Cualificaciones y Formación. (2012). Elaboración de guías
 didácticas. *Formación profesional*, 12.
- Jiménez Fernandez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la
 escuela. *Innovación y Experiencias*, 1-17.
- Lavega Burgués, P. (2011). Juego tradicional y escuela. *Memoria Académica*, 3.
- Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón* , 8.
- Manrique, M. S., & Rosemberg, C. (2009). El lenguaje infantil en situaciones de juego
 en el jardín de Infantes. *SUMMA Psicológica UST*, 107.
- Mayer, J., & Salovey, P. (2008). *Test de Inteligencia Emocional*. Madrid: TEA Ediciones.
- Mayer, J., Salovey, P., & Caruso, D. (2010). *Mayer-Salovey-Caruso Emotional
 Intelligence Test*. Romania: Profex Edition.

- Mendoza Yépez, M. M., Analuisa, E., & Lara Chalá, L. (2009). Los juegos populares y sus aporte didáctico en las clases de educación física. *Revista Digital de Educación Física EmásF*, 10.
- Mercadé, A. (2016). *Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples*. Obtenido de Transición a la Vida Adulta y Activa: <https://transformandoelinfierno.com/2012/12/19/los-8-tipos-de-inteligencia-segun-howard-gardner-la-teoria-de-las-inteligencias-multiples>
- Oliver, P. (15 de Febrero de 2017). *Guia infantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/juego-tradicional-de-la-peonza-el-trompo/>
- Pacheco, N. E., & Berrocal, P. F. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 2-2.
- Padrosa, J. (2000). *Juegos y canciones infantiles de la tierra de estrella*. Navarra: Universidad de Alcalá.
- Piaget, J. (2010). *Estudios de psicología genética*. Buenos Aires: Emece.
- Real Academia Española. (01 de 01 de 2017). *Real Academia Española*. Obtenido de Definición guía: <https://dle.rae.es/?id=JooDg2q>
- Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Vicente Felipe, C. (2010). *Los juegos populares y tradicionales*. Mérida: JAVIER FELIPE S.L.
- Salinas Fernández, F., & Cotillas Alandí, C. (2005). *Elaboración de la Guía Docente*. Madrid: Servei de Formació Permanent de la Universitat de València .
- Samaniego, A. (9 de Marzo de 2008). Inteligencia emocional beneficia a la educación. *Noticias de Quito*, pág. 4.
- Sarlé, p. (2012). *Juego y educación infantil*. Buenos Aires: Fundación Navarro Viola.
- Secadas Marcos, F. (2018). Las definiciones del juego. *REvista de pedagogía*, 10.
- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juegos y espacios lúdicos. *Scielo*, 4.
- Torres Estacio, C. (2017). Ciertas consideraciones acerca de la importancia de la inteligencia emocional en. *Revista científica el dominio de las ciencias*, 4.
- Uruguay, U. d. (7 de Marzo de 2016). *ProEVA*. Obtenido de <https://eva.udelar.edu.uy/mod/page/view.php?id=1024>
- Villodre, S., Llarena, M., & Cattapan, A. (2015). Estructura de una Guía Didáctica. *Programa permanente de investigación*, 4.

ANEXOS

Anexo 1. Creación de la ficha de observación



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR DEPARTAMENTO DE POSGRADO

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LOS NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 (4 AÑOS) PARALELO "B" DE LA UNIDAD EDUCATIVA "GARCÍA"

OBJETIVO: Conocer el estado actual del desarrollo de la inteligencia emocional de los niños del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo "B" de la Unidad Educativa "García"

Rango de evaluación

(I) Inicio

(EP) En proceso

(A) Adquirido

El rango de evaluación se precisa en el **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**

Tabla 9. Ficha de observación

°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		I	EP	A
	PERCEPCIÓN EMOCIONAL			
1	El niño está consciente de sus emociones			
2	Presta atención a los estados de ánimo de los demás			
3	Se sorprende cuando la gente dice cómo se siente			
4	A veces le da a las personas el beneficio de la duda y lo atribuye sentimientos negativos			
5	Se cuestiona sobre cómo se siente la gente			
6	Tiene facilidad para determinar si una persona está bromeando.			
	USO DE EMOCIONES PARA FACILITAR EL PENSAMIENTO			
7	Es capaz de sentir lo que la otra persona está sintiendo			

8	Tiene facilidad para automotivarse			
9	El niño tiene facilidad para animar a un grupo de personas			
10	Capta la atención de la gente			
11	Los pensamientos reflejan los sentimientos del niño			
	COMPRENSIÓN EMOCIONAL			
12	Responde correctamente a las preguntas emocionales de qué pasa sí			
13	Tiene facilidades para entender a la gente			
14	Describe las emociones de una manera enriquecida			
15	Es buen juez de otras personas			
16	El niño es emocionalmente consciente y perspicaz.			
	MANEJO EMOCIONAL			
17	El niño usa sus sentimientos como guía			
18	El niño es bueno para influir a otros			
19	El niño brinda consejos sanos a otros			
20	Tiene potencial para toma de decisiones óptimas			
21	Las decisiones tomadas por los niños siempre terminan bien			

La presente ficha de observación se sustenta en la metodología MSCIT para la medición de la inteligencia emocional de (Mayer, Salovey, & Caruso, Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test, 2010). Por ello cumple con el criterio de confiabilidad y validez.

Anexo 2. Escala de evaluación para educación inicial y preparatoria

Tabla 10. Escala de evaluación

SIGNIFICADO	CARACTERÍSTICAS DE LOS PROCESOS	Rango o escala
Inicio	En esta escala los niños recién empiezan a adquirir los conocimientos o destrezas previamente planteadas para lo cual es necesario una constante intervención del docente.	I
En Proceso	En esta escala los niños ya están en procesos de adquisición de conocimientos por ende no es necesario ya una constante intervención.	EP
Adquirido	En esta escala los niños ya han completado el proceso de adquisición de los conocimientos o destrezas previamente planteaas.	A
No evaluado	Esta escala significa que no se a evaluado este indicador.	NE

Elaborado por: Dirección Nacional de Currículo y Dirección Nacional de Inicial y Básica
Fuente: Subsecretaría de fundamentos educativos. (2016). *Instructivo para la aplicación de la evaluación estudiantil*. Quito: Ministerio de educación.

Anexo 3. Guía didáctica para fomentar el desarrollo de la inteligencia espacial



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
DEPARTAMENTO DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN INICIAL**

**GUIA DIDÁCTICA “CRECIENDO FELÍCES” PARA EL DESARROLLO DE
LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE JUEGOS
TRADICIONALES EN NIÑOS DEL SUB NIVEL INICIAL 2 (4 AÑOS)**



AUTOR:

LIC. ANDREA ALEJANDRA CEVALLOS GOYES

COAUTOR:

LIC. CATALINA AYALA, Msc

2018

ÍNDICE

ÍNDICE	75
INTRODUCCIÓN	76
OBJETIVO GENERAL	77
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	77
DESARROLLO GUÍA “CRECIENDO FELICES”	78
PERCEPCIÓN EMOCIONAL	78
La rayuela	79
El trompo	82
BLOQUE II	84
USO DE EMOCIONES PARA FACILITAR EL PENSAMIENTO	84
El florón	85
El gato y el ratón	87
BLOQUE III	90
COMPRENSIÓN EMOCIONAL	90
La gallinita ciega	91
Lirón lirón	93
BLOQUE IV	96
MANEJO EMOCIONAL	96
Baile de tomate	97
Carrera de tres pies	99
BIBLIOGRAFÍA	101



INTRODUCCIÓN

Sobre cada niño se debería poner un cartel que dijera: “Tratar con cuidado, contiene sueños”

Mirko Badiale

Sobre como eduquemos a nuestros niños, es cómo se reflejarán en el futuro, los padres de familia, los centros educativos además de enseñarles a leer, escribir, lo indispensable es enseñarles a ser personas de bien.

Lo que se vive en la infancia tiene gran incidencia en la vida futura, por ello la importancia de guiarlos con amor para que se amen a uno mismo y que amen a los demás, es esto la fórmula a la felicidad.

El juego como un producto de la cultura podemos afirmar que a jugar se aprende y en este sentido se recuperan las posibilidades representativas de la imaginación, de la comunicación y de la comprensión de la realidad. Desde la perspectiva de la enseñanza, creemos importante la presencia del juego en las actividades. (Crozzoli & Romero, 2017)

En el criterio que emite el autor sobresale la importancia del juego, de las actividades lúdicas que benefician en el desarrollo de la inteligencia.

La presente guía didáctica tiene el propósito de ayudar al desarrollo de la inteligencia emocional a través de juegos tradicionales, los juegos que nuestros padres, abuelos jugaban y se sentían de manera plena, sin necesidad de recurrir a grandes avances de la tecnología, cómo abundan hoy en día; los juegos electrónicos, los videos.

En la propuesta se presenta juegos y actividades sencillas y conocidos para realizarlos al aire libre o en clase.



OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la inteligencia emocional de los niños de inicial 2 (4 años).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Contribuir al mejoramiento de la percepción emocional para que los niños sean conscientes de sus emociones y preste atención a la actitud de los demás.
- Mejorar el uso de emociones para desarrollar el pensamiento con el objetivo de que puedan sentir lo que la otra persona está sintiendo, automotivarse y facilidad de animar a un grupo de personas.
- Impulsar la comprensión emocional con el objetivo de mejorar el entendimiento a los demás.
- Contribuir a un manejo emocional adecuado en la que pueda tomar decisiones óptimas.

DESARROLLO GUÍA DIDÁCTICA “CRECIENDO FELICES”

BLOQUE I

PERCEPCIÓN EMOCIONAL



La rayuela



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “García”

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Objetivo del juego:

Contribuir al mejoramiento de la percepción emocional para que los niños sean conscientes de sus emociones.

Lugar:

Espacio libre, de preferencia en el patio

Edad de los participantes:

3 años en adelante.

Recursos o materiales necesarios:

Una tiza, una ficha que puede ser una piedrita, trocito de ladrillo.

Tiempo estimado del juego:

De 15 minutos en adelante, se puede alargar según la disponibilidad del tiempo.

Proceso o desarrollo del juego:

Se procede a dibujar en el piso diferentes formas, del dibujo se deriva el nombre del juego.

Se divide en grupos de 5 niños como mínimo.

Días de la semana: Se traza en el piso dos columnas que equivalen a los días de la semana, el primer participante debe tirar la ficha en el primer cuadro, en caso de tirar correctamente prosigue a saltar con un solo pie sin pisar en el cajón en la que está la ficha y prosigue por los otros días de la semana.

Está prohibido tocar la línea con su ficha ni con el pie.

En caso de equivocarse tiene que ceder el turno a otro compañero, la ficha queda sin ser tocada por ningún otro compañero en el día en que se encontraba.

El gato: en esta variedad se procede a dibujar tres cuadros en columna, precedentemente dos cuadros en horizontal, un cuadro, dos cuadros en horizontal, un cuadro que representaría el cuello, un círculo la cabeza y dos triángulos las orejas, los cuadros deben ir enumerados excepto las orejas ya que serán utilizadas para girar, en la figura en la que se encuentra la ficha no se debe tocar, la ficha debe ser lanzada en el cuadro correspondiente.

Gana quien termina el recorrido saltando de manera correcta.

El barco: Se dibuja tres rectángulos uno sobre otro numerados 1,2,3; luego dos triángulos unidos, numerados 4 - 5; luego un cuadrado número 6, tres cuadrados en fila numerados 7,8,9 y un cuadrado sobre el 8 que será el 10, el cuadrado 6, 8 y 10 deben estar alineados. Se salta con un solo pie los números 1,2,3,6,8,10; en el 4-5; 7-9 debe caer a la vez con los pies separados uno en cada número, en el 10 se gira saltando en un pie para regresar en el mismo orden, en el número que se encuentra la ficha no se debe pisar, se pierde el turno cuando: se pisa la línea, no se cumple con el orden, la ficha

al ser lanzada no llega a la figura que corresponde, gana el primero que termina el recorrido de la rayuela. (Mendoza Yépez, Analuisa, & Lara Chalá, 2009, pág. 8).

Al empezar la actividad se recomienda que el docente socialice en la importancia del juego, del entretenimiento como prioridad, dejando como secundario el hecho de que exista un ganador además el docente debe mantenerse atento a los cambios de emociones que presenten los participantes, para una vez finalizado realizar una evaluación.

Evaluación:

°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		I	EP	A
	PERCEPCIÓN EMOCIONAL			
1	El niño está consciente de sus emociones			
2	Presta atención a los estados de ánimo de los demás			
3	Se sorprende cuando la gente dice cómo se siente			
4	A veces le da a las personas el beneficio de la duda y lo atribuye sentimientos negativos			
5	Se cuestiona sobre cómo se siente la gente			
6	Tiene facilidad para determinar si una persona está bromeando.			

El trompo



Fuente: (Oliver, 2017)

Objetivo del juego:

Impulsar para que los niños puedan discernir el estado de ánimo de los demás.

Lugar:

Espacio delimitado.

Edad de los participantes:

Mínimo 4 años en adelante

Recursos o materiales necesarios:

Trompos con su respectiva piola de 1,25 m, canicas, tapas de metal, monedas y círculo dibujado en el piso.

Tiempo estimado del juego:

De 20 minutos en adelante, depende de la disponibilidad y la organización.

Proceso o desarrollo del juego:

Este juego se lo realiza con niños organizados en grupos de 5 a 10 niños, como mínimo 2 personas.

El juego consiste en hacer bailar el trompo tirando de la piola, para esto es necesario enrollar en la cabeza del trompo, estirando la piola hasta la punta

de metal, se recomienda enrollar uniformemente más de la mitad del trompo con el resto de la piola se debe enlazar en el dedo índice.

Posteriormente se procede a lanzar en el piso sujetando con el dedo índice y pulgar alzando el brazo, se debe sujetar la piola para desenrollar.

De esta manera el trompo bailará en el piso sobre la punta de metal.

Existen diferentes formas de jugar con el trompo entre ellas:

- Mientras el trompo baila en el piso se puede sujetar enrollando la punta con la piola para alzarlo del piso.
- Hacer revotar para tomarlo con la palma de la mano.
- También se puede dibujar en el suelo una circunferencia, en la que en el centro se entierren canicas, tapas de botellas de metal o monedas las cuales serán sacadas al lanzar el trompo.

Ya que el propósito del juego es lograr la comprensión de las emociones de los demás, discernir el estado de ánimo de los demás no se nombrará ganadores sino más bien lograr que la mayoría de los niños logren divertirse sentirse capaces de desarrollar juegos en conjunto.

Evaluación:

°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		I	EP	A
	PERCEPCIÓN EMOCIONAL			
1	El niño está consciente de sus emociones			
2	Presta atención a los estados de ánimo de los demás			
3	Se sorprende cuando la gente dice cómo se siente			
4	A veces le da a las personas el beneficio de la duda y lo atribuye sentimientos negativos			
5	Se cuestiona sobre cómo se siente la gente			
6	Tiene facilidad para determinar si una persona está bromeando.			

BLOQUE II

**USO DE EMOCIONES PARA
FACILITAR EL PENSAMIENTO**



El florón



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “García”

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Objetivo del juego:

Incentivar para que los niños sientan lo que la otra persona está sintiendo, que tengan facilidad para animar a un grupo de personas.

Lugar:

Espacio libre o dentro del aula.

Edad de los participantes:

Desde 3 años en adelante.

Recursos o materiales necesarios:

Un objeto pequeño: semilla, pedazo de teja, ladrillo, botón, etc. que será el florón

Tiempo estimado del juego:

Aproximadamente 20 minutos

Proceso o desarrollo del juego:

Se escoge al azar quien va ser la persona que será el animador de entre los alumnos. Los demás participantes proceden a sentarse en círculo, con las manos juntas extendidas hacia adelante.

El animador escogido pasa simulando dejar el florón en las manos de los participantes.

Mientras tanto los demás cantan:

*“El florón que está en mis manos,
de mis manos ya pasó.
Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán,
a buscar lo que han perdido,
debajo del arrayán.*

¿Dónde está el florón?” (Arévalo de Valencia, 2009)

A la persona en la que toca el interrogante debe adivinar en las manos de quién está el florón, si no acierta debe dar una prenda que solamente la podrá recuperar haciendo una penitencia.

El niño que acierte en las manos de quién está el florón pasará a ser el animador.

Al finalizar el juego se procede a analizar las actitudes de los compañeros, del animador y cuánto les ha gustado el juego.

Evaluación:

°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		I	EP	A
	USO DE EMOCIONES PARA FACILITAR EL PENSAMIENTO			
8	Es capaz de sentir lo que la otra persona está sintiendo			
9	Tiene facilidad para automotivarse			
10	El niño tiene facilidad para animar a un grupo de personas			
11	Capta la atención de la gente			
12	Los pensamientos reflejan los sentimientos del niño			

El gato y el ratón



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “García”

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Objetivo del juego:

Mejorar el uso de emociones para desarrollar el pensamiento, trabajo en equipo y liderazgo.

Lugar:

Preferentemente espacio libre

Edad de los participantes:

Desde 3 años en adelante.

Recursos o materiales necesarios:

No se requiere ningún material

Tiempo estimado del juego:

Aproximadamente 15 minutos

Proceso o desarrollo del juego:

El docente procede a animar para que los niños formen un círculo dándose las manos.

El niño que es escogido al azar como el gato se queda dentro del círculo.

Empieza el dialogo:

Gato: ratón... ratón

Ratón: ¿qué quieres gato ladrón?

Gato: comerte te quiero

Ratón: cómeme si puedes

Gato: ¿estás gordito?

Ratón: hasta la punta de mi rabito (Arévalo de Valencia, 2009)

Entonces dicho esto comienza el ratón a correr, se escapa del círculo y el gato le sigue.

Los demás participantes deben dar mayor facilidad para que el ratón pueda entrar y salir del círculo, mientras que cuando se acerca el gato los participantes bajan las manos sujetadas entre sí para no dejar pasar al gato fácilmente, pero el gato hace lo imposible para cruzar y lograr atrapar al gato.

El juego culmina cuando el ratón se deja atrapar por el gato, el animador puede nombrar de nuevo a otro gato y ratón y continuara el juego.

Al finalizar la sesión es necesario hacer un conversatorio en la que se analizan las emociones que han sentido y el aporte del juego, cuanto les ha

gustado, cómo se sienten, preguntas así para conocer el estado de los estudiantes.

Evaluación:

°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		I	EP	A
	USO DE EMOCIONES PARA FACILITAR EL PENSAMIENTO			
8	Es capaz de sentir lo que la otra persona está sintiendo			
9	Tiene facilidad para automotivarse			
10	El niño tiene facilidad para animar a un grupo de personas			
11	Capta la atención de la gente			
12	Los pensamientos reflejan los sentimientos del niño			

BLOQUE III

COMPRENSIÓN EMOCIONAL



La gallinita ciega



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “García”

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Objetivo del juego:

Contribuir a la comprensión emocional con el objetivo de mejorar el entendimiento a los demás.

Lugar:

Preferentemente espacio libre

Edad de los participantes:

Desde 3 años en adelante.

Recursos o materiales necesarios:

Un pañuelo que será utilizado para vendar los ojos

Tiempo estimado del juego:

Aproximadamente 20 minutos

Proceso o desarrollo del juego:

Un niño al azar será escogido, para que se haga de gallinita ciega, el cual será vendado los ojos en la mitad del grupo de niños que estarán girando tomados de las manos, empiezan un conversatorio de la siguiente manera:

Niños: gallinita ciega. ¿qué has perdido?

Gallinita: una aguja y un dedal

Niños: ¿en qué esquina?

Gallinita: en la esquina del hospital.

Niños: date tres vueltas y empieza a buscar. (Arévalo de Valencia, 2009)

La gallinita una vez dada las tres vueltas empieza a buscar, mientras tanto los niños le distraen gritando o tocando a la gallinita.

En el caso de que algún niño se deje atrapar por la gallinita ciega, se reinicia el juego haciéndose de gallinita ciega.

Se recomienda que se formen grupos no tan numerosos para que la mayoría pueda participar de gallinita ciega.

Posterior a la realización de la sesión se procede a analizar las emociones sentidas durante el juego y cuanto les ha ayudado para comprender a los demás.

Evaluación:

°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		I	EP	A
	COMPRESIÓN EMOCIONAL			
12	Responde correctamente a las preguntas emocionales de qué pasa sí			
13	Tiene facilidades para entender a la gente			
14	Describe las emociones de una manera enriquecida			
15	Es buen juez de otras personas			
16	El niño es emocionalmente consciente y perspicaz.			

Lirón lirón



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “García”

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Objetivo del juego:

Incentivar la comprensión emocional entre los compañeros

Lugar:

Preferentemente espacio libre

Edad de los participantes:

Desde 3 años en adelante.

Recursos o materiales necesarios:

Ninguno

Tiempo estimado del juego:

Aproximadamente 25 minutos

Proceso o desarrollo del juego:

Al azar se escoge dos niños los cuales se ponen frente a frente, sujetándose las manos mutuamente.

Cada participante debe escoger el nombre de una fruta que lo representará, supongamos uno es manzana y el otro naranja.

Los demás niños deben participar pasando debajo de las manos sujetadas, entonces ellos empiezan a recitar las siguientes frases:

Al lirón, lirón,

De donde viene tanta gente será de la casa de San Pedro,

Un puente se ha caído,

¿quién la levantará?

¿con qué la compondremos?

Con qué plata, qué dinero con las con cáscaras de huevo.

Que pase el Rey, que ha de pasar, el hijo del conde se ha de quedar.

(Padrosa, 2000, pág. 12)

Entonces se detiene a un niño y se le pide que de manera secreta escoja una fruta, puede ser manzana o plátano según el caso.

Según haya escogido el niño se pondrá detrás del niño grupo manzana o naranja en este caso.

Uno por uno los niños irán formando una fila detrás de cada uno.

Por último, cada grupo sujetándose uno tras de otro se tira para su lado.

El grupo que se desprenda o se caiga perdería el juego.

Se recomienda al docente de no poner énfasis en ganar o perder ya que el objetivo del juego es entenderse mutuamente y lograr un equilibrio emocional.

Evaluación:

°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		I	EP	A
	COMPRESIÓN EMOCIONAL			
12	Responde correctamente a las preguntas emocionales de qué pasa sí			
13	Tiene facilidades para entender a la gente			
14	Describe las emociones de una manera enriquecida			
15	Es buen juez de otras personas			
16	El niño es emocionalmente consciente y perspicaz.			

BLOQUE IV

MANEJO EMOCIONAL



Baile de tomate



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “García”

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Objetivo del juego:

Fomentar el manejo emocional adecuado a través de un juego tradicional.

Lugar:

Patio o aula

Edad de los participantes:

Desde 3 años en adelante.

Recursos o materiales necesarios:

Tomate, un aparato de música, un Cd, flash, tarjeta de música

Tiempo estimado del juego:

Aproximadamente 20 minutos

Proceso o desarrollo del juego:

Se empieza dando indicaciones generales de la actividad.

Se enumera a cada estudiante y por sorteo tendrán su respectiva pareja de baile.

Una vez formado las parejas sostienen mutuamente con la frente un tomate.

Al escuchar la música proceden a bailar según el ritmo de la canción, manteniendo las manos atrás.

La pareja que se mantiene bailando hasta el final sin dejar caer el tomate de la frente y sin intervenir con las manos es la ganadora. (Ceballos Valenzuela, 2015, pág. 42)

En esta ocasión para lograr un manejo adecuado de las emociones si se nombrará ganadores, siempre resaltando que lo más importante es divertirse, en caso de que se presentara sentimientos de frustración o tristeza por no ganar el juego, la pareja será la encargada de animarlo.

Evaluación

°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		I	EP	A
	MANEJO EMOCIONAL			
17	El niño usa sus sentimientos como guía			
18	El niño es bueno para influir a otros			
19	El niño brinda consejos sanos a otros			
20	Tiene potencial para toma de decisiones óptimas			
21	Las decisiones tomadas por los niños siempre terminan bien			

Carrera de tres pies



Fuente: Estudiantes de la Unidad Educativa “García”

Elaborado por: Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Objetivo del juego:

Impulsar la toma de decisiones y manejo emocional adecuado.

Lugar:

Patio

Edad de los participantes:

Desde 3 años en adelante.

Recursos o materiales necesarios:

Piolas, pañuelos o cualquier material con la que se pueda amarrar los pies de la pareja participante.

Tiempo estimado del juego:

Aproximadamente 25 minutos

Proceso o desarrollo del juego:

Se realiza el señalamiento respectivo del recorrido que tendrán que realizar los participantes.

Se procede a dar las indicaciones generales del juego.

Cada niño tendrá que escoger su respectiva pareja para la ejecución del juego.

Las parejas juntarán la pierna derecha con la pierna izquierda de su compañero, el cual será atado con el pañuelo o piola.

Dado la señal, desde la línea indicada saldrán a correr como más puedan hasta la meta.

La pareja ganadora es la primera en llegar al punto señalado. (Arévalo de Valencia, 2009, pág. 12)

Se procede a realizar el análisis posterior al juego en la que se resalta la importancia de mantenernos animados sin importar ganar o perder ya que lo importante es pasar bien.

Evaluación

°	HABILIDADES Y DESTREZAS OBSERVADAS	RANGO		
		I	EP	A
	MANEJO EMOCIONAL			
17	El niño usa sus sentimientos como guía			
18	El niño es bueno para influir a otros			
19	El niño brinda consejos sanos a otros			
20	Tiene potencial para toma de decisiones óptimas			
21	Las decisiones tomadas por los niños siempre terminan bien			

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar Feijoo, R. M. (2008). *La guía didáctica , un material educativo para promover el aprendizaje autónomo*. Loja: MAQUETADO.
- Ardila, R. (2011). INTELIGENCIA. ¿QUÉ SABEMOS Y QUÉ NOS FALTA POR INVESTIGAR? *Revista de la Academia Colombiana de Ciencias Exactas*, 2.
- Arévalo de Valencia, D. (2009). Los juegos tradicionales ecuatorianos. *Centro Interamericano de Artesanía y Artes Populares*, 14.
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la Republica del Ecuador*. Quito: Ediciones legales.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2014). *Código de la ninez y adolescencia*. Quito: Ediciones legales.
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2018). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: LEXISFINDER.
- Buitrón Buitrón, S., & Navarrete Talavera, P. (2008). El docente en el desarrollo de la inteligencia emocional: reflexiones y. *El docente en el desarrollo de la inteligencia emocional: reflexiones y*, 2.
- Cambridge. (01 de 01 de 2018). *Cambridge dictionary*. Obtenido de Guide: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-spanish/guide>
- Ceballos Valenzuela, D. R. (2015). *Guía didáctica de juegos tradicionales "Me divierto jugando"*. Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.
- Cervantes, C. T. (Diciembre de 2000). “NUEVOS SIGNIFICADOS DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN CENTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE GRANADA”. *UNIVERSIDAD DE GRANADA*, 118,119.
- Cervantes, C. T. (Diciembre de 2000). “NUEVOS SIGNIFICADOS DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN CENTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE GRANADA”. *UNIVERSIDAD DE GRANADA* , 115.
- Cervantes, C. T. (Diciembre de 2000). “NUEVOS SIGNIFICADOS DEL JUEGO TRADICIONAL EN EL DESARROLLO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN CENTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE GRANADA”. *UNIVERSIDAD DE GRANADA*, 118,119.

- Chacón , P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? . *Nueva aula abierta*, 1-6.
- Consejo Nacional de Planificación. (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021*. Quito: Semplades.
- CRABTREE. (02 de enero de 2014). *Crabtree publishing company*. Obtenido de Theachers guide tools for instruction: <http://www.crabtreebooks.com/resources/teachers-guides>
- Crozzoli, A. L., & Romero, C. R. (2017). El juego tradicional en las clases de Educación Física. *Memoria Académica*, 5.
- Danvila del Valle, I., & Sastre Castillo, M. Á. (2010). Inteligencia Emocional: una revisión del concepto y líneas de investigación. *Cuadernos de Estudios Empresariales* , 8.
- Fernandez Berrocal, P., & Extremera Pacheco, N. (2009). La Inteligencia Emocional y el estudio de la felicidad. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 4.
- Fernández Berrocal, P., & Extremera Pacheco, N. (2014). La inteligencia emocional como una herramienta esencial en la escuela. *Revista Iberoamericana de Educación*, 3.
- García Martín, A. (2010). *Manual de elaboración de guías docentes* . Cartagena: Universidad Politécnica de Cartagena.
- Instituto Profesional Vasco de Cualificaciones y Formación. (2012). Elaboración de guías didácticas. *Formación profesional*, 12.
- Jiménez Fernandez, J. (2009). Los juegos tradicionales como recursos didácticos en la escuela. *Innovación y Experiencias*, 1-17.
- Lavega Burgués, P. (2011). Juego tradicional y escuela. *Memoria Académica*, 3.
- Linaza, J. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón* , 8.
- Manrique, M. S., & Rosemberg, C. (2009). El lenguaje infantil en situaciones de juego en el jardín de Infantes. *SUMMA Psicológica UST*, 107.
- Mayer, J., & Salovey, P. (2008). *Test de Inteligencia Emocional*. Madrid: TEA Ediciones.
- Mayer, J., Salovey, P., & Caruso, D. (2010). *Mayer-Salovey-Caruso Emotional Intelligence Test*. Romania: Profex Edition.
- Mendoza Yépez, M. M., Analuisa, E., & Lara Chalá, L. (2009). Los juegos populares y sus aporte didáctico en las clases de educación física. *Revista Digital de Educación Fisica EmásF*, 10.

- Mercadé, A. (2016). *Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: la teoría de las inteligencias múltiples*. Obtenido de Transición a la Vida Adulta y Activa: <https://transformandoelinfierno.com/2012/12/19/los-8-tipos-de-inteligencia-segun-howard-gardner-la-teoria-de-las-inteligencias-multiples>
- Oliver, P. (15 de Febrero de 2017). *Guía infantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/juego-tradicional-de-la-peonza-el-trompo/>
- Pacheco, N. E., & Berrocal, P. F. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 2-2.
- Padrosa, J. (2000). *Juegos y canciones infantiles de la tierra de estrella*. Navarra: Universidad de Alcalá.
- Piaget, J. (2010). *Estudios de psicología genética*. Buenos Aires: Emece.
- Real Academia Española. (01 de 01 de 2017). *Real Academia Española*. Obtenido de Definición guía: <https://dle.rae.es/?id=JooDg2q>
- Saco Porras, M., Acedo Gracia, E., & Vicente Felipe, C. (2010). *Los juegos populares y tradicionales*. Mérida: JAVIER FELIPE S.L.
- Salinas Fernández, F., & Cotillas Alandí, C. (2005). *Elaboración de la Guía Docente*. Madrid: Servei de Formació Permanent de la Universitat de València .
- Samaniego, A. (9 de Marzo de 2008). Inteligencia emocional beneficia a la educación. *Noticias de Quito*, pág. 4.
- Sarlé, p. (2012). *Juego y educación infantil*. Buenos Aires: Fundación Navarro Viola.
- Secadas Marcos, F. (2018). Las definiciones del juego. *REvista de pedagogía*, 10.
- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas: Un estudio preliminar sobre tipos de juegos y espacios lúdicos. *Scielo*, 4.
- Torres Estacio, C. (2017). Ciertas consideraciones acerca de la importancia de la inteligencia emocional en. *Revista científica el dominio de las ciencias*, 4.
- Uruguay, U. d. (7 de Marzo de 2016). *ProEVA*. Obtenido de <https://eva.udelar.edu.uy/mod/page/view.php?id=1024>
- Villodre, S., Llarena, M., & Cattapan, A. (2015). Estructura de una Guía Didáctica. *Programa permanente de investigación*, 4.

Anexo 4. Metodología de la ejecución de la guía didáctica

La presente guía didáctica de juegos tradicionales tiene el objetivo principal desarrollar la inteligencia emocional de los niños y niñas del sub nivel inicial 2 (4 años) paralelo “B” de la Unidad Educativa “García” .

Siendo los juegos tradicionales herramientas didácticas que despiertan la motivación, el interés comunitario, la interacción armónica que ha durado a pesar de cuántos años atrás, nuestros padres y abuelos también han jugado y nos han dejado en nuestras memorias como una herencia preciosa.

La presente guía didáctica ha sido aplicada en el primer trimestre del presente año lectivo 2018-2019, específicamente en los meses de septiembre, octubre y noviembre, realizando las diferentes actividades según los 4 bloques: bloque 1: percepción emocional, bloque 2: uso de emociones para facilitar el pensamiento, bloque 3: comprensión emocional y bloque 4: manejo emocional.

Anexo 5. Medición de los indicadores

Para la medición de los indicadores utilizados en esta investigación, se utilizó una ficha de observación pre y post dado que el tipo de estudio es longitudinal esta ficha se detalla en el Anexo 1. En cuando al indicador nivel percepción emocional está conformada por 6 preguntas, el indicador nivel uso de emociones para facilitar el pensamiento está conformada por 5 preguntas, el indicador nivel comprensión emocional está conformada por 5 preguntas, el nivel manejo emocional está conformada por 5 preguntas.

La escala de evaluación que se utiliza para la medición de los indicadores se detalla en la Tabla 10 y Tabla 11 .

Tabla 11. Resumen escala de Evaluación

Nomenclatura de la escala	Nombre	Calificación
A	Adquirido	3
EP	En proceso	2
I	Iniciado	1

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

En la Tabla 12 se especifica la escala de evaluación y su respectiva equivalencia en niveles, cabe recalcar que los niveles y escalas de evaluación están basados en escala de evaluación para educación inicial y preparatoria de Tabla 10.

Tabla 12. Escalas de evaluación y su respectiva equivalencia en niveles

Nivel	Equivalencia en escala de evaluación	
	Rango mínimo	Rango máximo
Alto	2,01	3
Medio	1,01	2
Bajo	0	1

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Para la obtención del promedio o la media de cada uno de los indicadores se utilizó la

Ecuación 1. Ecuación de la media

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Tabla 13. Tabulación ficha de observación pre

N	Nivel de percepción emocional						Nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento					Nivel de comprensión emocional					Nivel de manejo emocional				
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p1	p2	p3	p4	p5	p1	p2	p3	p4	p5	p1	p2	p3	p4	p5
1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1
2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1
4	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2
5	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1
6	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1
7	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1
8	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
9	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2
10	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
12	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2
13	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
14	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2
15	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1
16	2	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1
17	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1
18	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1
19	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Tabla 14. Tabulación ficha de observación post

N .	Nivel de percepción emocional						Nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento					Nivel de comprensión emocional					Nivel de manejo emocional				
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p1	p2	p3	p4	p5	p1	p2	p3	p4	p5	p1	p2	p3	p4	p5
1	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	
2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	
3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	
4	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	
5	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	
6	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	
7	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	
8	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	
9	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	
0	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	
1	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	
1	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	
1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	
1	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	
1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	
1	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	
1	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	
1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	
1	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Nivel de percepción emocional

Luego de la aplicación de la ficha de observación pre y post se procedió a realizar la tabulación de los datos, esta tabulación se detalla en la Tabla 13 y Tabla 14, del cual subsecuentemente se procedió a calcular la media del indicador nivel de percepción

emocional para lo cual se aplicó la Ecuación 1, estos cálculos se detallan en las siguiente tabla.

Tabla 15. Nivel de percepción emocional PRE Y POST

Nivel de percepción emocional		
N.	PRE	POST
1	1,50	2,50
2	1,50	2,33
3	1,33	2,67
4	1,67	2,50
5	1,33	2,33
6	1,50	2,50
7	1,33	2,67
8	1,67	2,50
9	1,33	2,67
10	1,50	2,50
11	1,67	2,67
12	1,83	2,50
13	1,50	2,67
14	1,67	2,17
15	2,00	2,50
16	1,50	2,33
17	1,50	2,33
18	1,17	2,50
19	1,33	2,67
Media	1,52	2,50

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento

Luego de la aplicación de la ficha de observación pre y post se procedió a realizar la tabulación de los datos, esta tabulación se detalla en la Tabla 13 y Tabla 14, del cual subsecuentemente se procedió a calcular la media del indicador nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento para lo cual se aplicó la Ecuación 1, estos cálculos se detallan en las siguiente tabla.

Tabla 16. Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento PRE Y POST

Nivel de uso de las emociones para facilitar el pensamiento		
N.	PRE	POST
1	1,40	2,40
2	1,40	2,20
3	1,00	2,60
4	1,40	2,40

5	1,20	2,40
6	1,40	2,60
7	1,40	2,60
8	1,20	2,60
9	1,80	3,00
10	1,20	2,60
11	1,40	2,40
12	1,00	2,40
13	1,60	2,60
14	1,60	2,40
15	1,40	2,20
16	1,40	2,40
17	1,60	2,60
18	1,80	2,20
19	1,00	2,60
Media	1,38	2,48

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Nivel de comprensión emocional

Luego de la aplicación de la ficha de observación pre y post se procedió a realizar la tabulación de los datos, esta tabulación se detalla en la Tabla 13 y Tabla 14, del cual subsecuentemente se procedió a calcular la media del indicador nivel de comprensión emocional para lo cual se aplicó la Ecuación 1, estos cálculos se detallan en las siguiente tabla.

Tabla 17. Nivel de comprensión emocional PRE y POST

Nivel de comprensión emocional		
N.	PRE	POST
1	1,80	2,80
2	1,00	2,60
3	1,80	2,80
4	1,40	2,80
5	1,80	2,40
6	1,40	2,60
7	1,60	2,60
8	1,60	2,60
9	1,20	2,80
10	1,00	2,80
11	1,20	2,80
12	1,20	3,00
13	1,60	2,60
14	1,00	3,00
15	1,60	2,60
16	1,80	2,60

17	1,80	2,60
18	1,20	2,80
19	1,40	2,80
Media	1,44	2,72

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Nivel de manejo emocional

Luego de la aplicación de la ficha de observación pre y post se procedió a realizar la tabulación de los datos, esta tabulación se detalla en la Tabla 13 y Tabla 14, del cual subsecuentemente se procedió a calcular la media del indicador nivel de manejo emocional para lo cual se aplicó la Ecuación 1, estos cálculos se detallan en las siguiente tabla.

Tabla 18. Nivel de manejo emocional PRE Y POST

Nivel de manejo emocional		
N.	PRE	POST
1	1,40	2,60
2	1,00	2,40
3	1,00	2,60
4	1,40	2,80
5	1,00	2,80
6	1,20	2,80
7	1,20	2,80
8	1,00	2,80
9	1,60	2,60
10	1,00	2,80
11	1,20	2,20
12	1,20	2,20
13	1,40	2,60
14	1,60	2,40
15	1,40	2,40
16	1,40	2,80
17	1,20	2,80
18	1,20	2,60
19	1,00	2,80
Media	1,23	2,62

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Descriptivos				
		Estadístico	Error estándar	
PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	Media		1,517543859 6	,0457674732 2
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,421389966 4	
		Límite superior	1,613697752 8	
	Media recortada al 5%		1,510233918 1	
	Mediana		1,500000000 0	
	Varianza		,040	
	Desviación estándar		,1994957906 8	
	Mínimo		1,166666666 6	
	Máximo		2,000000000 0	
	Rango		,833333333 3	
	Rango intercuartil		,333333333 3	
	Asimetría		,646	,524
	Curtosis		,690	1,014
POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	Media		2,500000000 0	,0337209432 5
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,429154927 0	
		Límite superior	2,570845072 9	
	Media recortada al 5%		2,509259259 2	
	Mediana		2,500000000 0	
	Varianza		,022	
	Desviación estándar		,1469861839 4	
	Mínimo		2,166666666 6666665	
	Máximo		2,666666666	

	Rango	,5000000000 0	
	Rango intercuartil	,3333333333	
	Asimetría	-,543	,524
	Curtosis	-,238	1,014

Anexo 6. Análisis de los indicadores

Dimensión: percepción emocional

Indicador: nivel de percepción emocional

Luego de realizar la medición de los indicadores que se detallan en el Anexo 5, se realiza un análisis de los datos del indicador nivel de percepción emocional pre y post utilizando estadística descriptiva en la cual se puede observar datos como la media, la mediana, desviación estándar, la varianza, etc. Estos datos mencionados se obtuvieron con el software estadístico SPSS y se detallan en la Tabla 19.

Tabla 19. Estadística descriptiva indicador nivel de percepción emocional

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

En la Tabla 20 se puede observar la prueba de normalidad realizada al indicador nivel de percepción emocional, el cual nos da como resultado que no cumple con la prueba de normalidad dado que el Sig pre y el Sig post en la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk deben ser mayor o igual 0.05.

Tabla 20. Prueba de normalidad indicador nivel de percepción emocional

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	,219	19	,017	,923	19	,131
POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	,237	19	,006	,859	19	,009

a. Corrección de significación de Lilliefors

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Para determinar si existe una diferencia significativa entre la media del indicador nivel de percepción emocional pre y post se estableció la siguiente hipótesis específica.

H0=No existe una diferencia significativa entre la media de nivel de percepción emocional pre y la media de nivel percepción emocional post.

H1= Existe una diferencia significativa entre la media de nivel de percepción emocional pre y la media de nivel percepción emocional post.

Para la comprobación de la hipótesis se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon con un nivel de confianza del 95 % y error del 5%, este análisis se realizó con los datos de la Tabla 15 en el software estadístico SPSS, el cual dio como resultado en la Tabla 22 que el Sig. Asintótica (bilateral) o p valor es de 0,000 por lo cual se llega a determinar que: Existe una diferencia significativa entre la media de nivel de percepción emocional pre y la media de nivel percepción emocional post. Por ende, se procede a rechazar la hipótesis específica H0 y se acepta la hipótesis específica H1 o hipótesis del investigador.

Tabla 21. Rangos Wilcoxon indicador nivel de percepción emocional

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL - PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	19 ^b	10,00	190,00
	Empates	0 ^c		
	Total	19		
a. POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL < PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL				
b. POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL > PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL				
c. POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL = PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL				

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Tabla 22. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon indicador nivel de percepción emocional

Estadísticos de prueba^a	
	POST_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL - PRE_NIVEL_DE_PERCEPCIÓN_EMOCIONAL
Z	-3,847 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Dimensión: uso de emociones para facilitar el pensamiento

Indicador: nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento

Luego de realizar la medición de los indicadores que se detallan en el Anexo 5, se realiza un análisis de los datos del indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento pre y post utilizando estadística descriptiva en la cual se puede observar datos como la media, la mediana, desviación estándar, la varianza, etc. Estos datos mencionados se obtuvieron con el software estadístico SPSS y se detallan en la Tabla 23.

Tabla 23. Estadística descriptiva indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento

Descriptivos				
			Estadístico	Error estándar
PRE_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO	Media		1,379	,0549
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,264	
		Límite superior	1,494	
	Media recortada al 5%		1,377	
	Mediana		1,400	
	Varianza		,057	
	Desviación estándar		,2394	
	Mínimo		1,0	
	Máximo		1,8	
	Rango		,8	
	Rango intercuartil		,4	
	Asimetría		,006	,524
	Curtosis		-,384	1,014
POST_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO	Media		2,484	,0441
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,392	
		Límite superior	2,577	
	Media recortada al 5%		2,471	
	Mediana		2,400	
	Varianza		,037	
	Desviación estándar		,1922	
	Mínimo		2,2	
	Máximo		3,0	
Rango		,8		
Rango intercuartil		,2		

	Asimetría	,669	,524
	Curtosis	1,662	1,014

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

En la Tabla 24 se puede observar la prueba de normalidad realizada al indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento, el cual nos da como resultado que no cumple con la prueba de normalidad dado que el Sig pre y el Sig post en la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk deben ser mayor o igual a 0.05.

Tabla 24. Prueba de normalidad indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO	,219	19	,017	,913	19	,082
POST_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO	,221	19	,015	,852	19	,007

a. Corrección de significación de Lilliefors

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Para determinar si existe una diferencia significativa entre la media del indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento pre y post se estableció la siguiente hipótesis específica.

H0=No existe una diferencia significativa entre la media de nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento pre y la media de nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento post.

H1= Existe una diferencia significativa entre la media de nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento pre y la media de nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento post.

Para la comprobación de la hipótesis se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon con un nivel de confianza del 95 % y error del 5%, este análisis se realizó con los datos de la Tabla 16 en el software estadístico SPSS, el cual dio como resultado en la Tabla 26 que el Sig. Asintótica (bilateral) o p valor es de 0,000 por lo cual se llega a determinar que: Existe una diferencia significativa entre la media de nivel de uso de emociones para

facilitar el pensamiento pre y la media de nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento post. Por ende, se procede a rechazar la hipótesis específica H0 y se acepta la hipótesis específica H1 o hipótesis del investigador.

Tabla 25. Rangos Wilcoxon indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO - PRE_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	19 ^b	10,00	190,00
	Empates	0 ^c		
	Total	19		
a. POST_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO < PRE_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO				
b. POST_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO > PRE_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO				
c. POST_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO = PRE_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO				

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Tabla 26. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento

Estadísticos de prueba ^a	
	POST_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO - PRE_NIVEL_DE_USO_DE_EMOCIONES_PARA_FACILITAR_EL_PENSAMIENTO
Z	-3,844 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Dimensión: comprensión emocional

Indicador: nivel de comprensión emocional

Luego de realizar la medición de los indicadores que se detallan en el Anexo 5, se realiza un análisis de los datos del indicador nivel de comprensión emocional pre y post utilizando estadística descriptiva en la cual se puede observar datos como la media, la mediana, desviación estándar, la varianza, etc. Estos datos mencionados se obtuvieron con el software estadístico SPSS y se detallan en la Tabla 27.

Tabla 27. Estadística descriptiva indicador nivel de comprensión emocional

Descriptivos				
			Estadístico	Error estándar
PRE_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL	Media		1,442	,0677
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,300	
		Límite superior	1,584	
	Media recortada al 5%		1,447	
	Mediana		1,400	
	Varianza		,087	
	Desviación estándar		,2950	
	Mínimo		1,0	
	Máximo		1,8	
	Rango		,8	
	Rango intercuartil		,6	
	Asimetría		-,172	,524
	Curtosis		-1,391	1,014
POST_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL	Media		2,716	,0353
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,642	
		Límite superior	2,790	
	Media recortada al 5%		2,718	
	Mediana		2,800	
	Varianza		,024	
	Desviación estándar		,1537	

	Mínimo	2,4	
	Máximo	3,0	
	Rango	,6	
	Rango intercuartil	,2	
	Asimetría	,116	,524
	Curtosis	-,120	1,014

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

En la Tabla 28 se puede observar la prueba de normalidad realizada al indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento, el cual nos da como resultado que no cumple con la prueba de normalidad dado que el Sig pre y el Sig post en la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk deben ser mayor o igual a 0.05.

Tabla 28. Prueba de normalidad indicador nivel de comprensión emocional

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL	,177	19	,118	,884	19	,025
POST_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL	,248	19	,003	,862	19	,011

a. Corrección de significación de Lilliefors

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Para determinar si existe una diferencia significativa entre la media del indicador nivel de comprensión emocional pre y post se estableció la siguiente hipótesis específica.

H0=No existe una diferencia significativa entre la media de nivel de comprensión emocional pre y la media de nivel de comprensión emocional post.

H1= Existe una diferencia significativa entre la media de nivel de comprensión emocional pre y la media de nivel de comprensión emocional post.

Para la comprobación de la hipótesis se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon con un nivel de confianza del 95 % y error del 5%, este análisis se realizó con los datos de la Tabla 17 en el software estadístico SPSS, el cual dio como resultado en la Tabla 30 que el Sig. Asintótica (bilateral) o p valor es de 0,000 por lo cual se llega a determinar que: Existe una diferencia significativa entre la media de nivel de comprensión emocional pre y la media de nivel de comprensión emocional post. Por ende, se procede a rechazar

la hipótesis específica H0 y se acepta la hipótesis específica H1 o hipótesis del investigador.

Tabla 29. Rangos Wilcoxon indicador nivel de comprensión emocional

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL - PRE_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	19 ^b	10,00	190,00
	Empates	0 ^c		
	Total	19		
a. POST_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL < PRE_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL				
b. POST_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL > PRE_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL				
c. POST_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL = PRE_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL				

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Tabla 30. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon indicador nivel de comprensión emocional

Estadísticos de prueba^a	
	POST_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL - PRE_NIVEL_DE_COMPRENSIÓN_EMOCIONAL
Z	-3,842 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Dimensión: manejo emocional

Indicador: nivel de manejo emocional

Luego de realizar la medición de los indicadores que se detallan en el Anexo 5, se realiza un análisis de los datos del indicador nivel de manejo emocional pre y post utilizando estadística descriptiva en la cual se puede observar datos como la media, la mediana, desviación estándar, la varianza, etc. Estos datos mencionados se obtuvieron con el software estadístico SPSS y se detallan en la Tabla 31.

Tabla 31. Estadística descriptiva indicador nivel de manejo emocional

Descriptivos				
		Estadístico	Error estándar	
PRE_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL	Media		1,232	,0465
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	1,134	
		Límite superior	1,329	
	Media recortada al 5%		1,224	
	Mediana		1,200	
	Varianza		,041	
	Desviación estándar		,2029	
	Mínimo		1,0	
	Máximo		1,6	
	Rango		,6	
	Rango intercuartil		,4	
	Asimetría		,366	,524
	Curtosis		-,912	1,014
POST_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL	Media		2,621	,0481
	95% de intervalo de confianza para la media	Límite inferior	2,520	
		Límite superior	2,722	
	Media recortada al 5%		2,635	
	Mediana		2,600	
	Varianza		,044	
	Desviación estándar		,2097	
	Mínimo		2,2	
	Máximo		2,8	
	Rango		,6	
	Rango intercuartil		,4	
	Asimetría		-,876	,524
	Curtosis		-,393	1,014

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

En la Tabla 32 se puede observar la prueba de normalidad realizada al indicador nivel de uso de emociones para facilitar el pensamiento, el cual nos da como resultado que no cumple con la prueba de normalidad dado que el Sig pre y el Sig post en la prueba de normalidad de Shapiro-Wilk deben ser mayor o igual a 0.05.

Tabla 32. Prueba de normalidad indicador nivel de manejo emocional

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRE_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL	,193	19	,060	,869	19	,014
POST_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL	,277	19	,000	,799	19	,001

a. Corrección de significación de Lilliefors

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Para determinar si existe una diferencia significativa entre la media del indicador nivel de manejo emocional pre y post se estableció la siguiente hipótesis específica.

H₀=No existe una diferencia significativa entre la media de nivel de manejo emocional pre y la media de nivel de manejo emocional post.

H₁= Existe una diferencia significativa entre la media de nivel de manejo emocional pre y la media de nivel de manejo emocional post.

Para la comprobación de la hipótesis se utilizó la prueba de rangos con signo de Wilcoxon con un nivel de confianza del 95 % y error del 5%, este análisis se realizó con los datos de la Tabla 18 en el software estadístico SPSS, el cual dio como resultado en la Tabla 34 que el Sig. Asintótica (bilateral) o p valor es de 0,000 por lo cual se llega a determinar que: Existe una diferencia significativa entre la media de nivel de manejo emocional pre y la media de nivel de manejo emocional post. Por ende, se procede a rechazar la hipótesis específica H₀ y se acepta la hipótesis específica H₁ o hipótesis del investigador.

Tabla 33. Rangos Wilcoxon indicador nivel de manejo emocional

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POST_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	19 ^b	10,00	190,00
	Empates	0 ^c		
PRE_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL	Total	19		
a. POST_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL < PRE_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL				
b. POST_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL > PRE_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL				
c. POST_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL = PRE_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL				

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Tabla 34. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon indicador nivel de manejo emocional

Estadísticos de prueba^a	
	POST_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL - PRE_NIVEL_DE_MANEJO_EMOCIONAL
Z	-3,839 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Elaborado por: Lic. Andrea Alejandra Cevallos Goyes

Anexo 7. Fotografías de evidencia







Anexo 8. Presupuesto de la investigación

DETALLE	VALOR TOTAL
Estudio bibliográfico	45
Impresiones	90
Papel	20
Copias	90
Diseño de la guía didáctica	220
Espiralados	25
Viáticos	70
Empastado	55
Fotografías	25
Materiales y útiles de oficina	90
TOTAL	730
Inesperados	73
TOTAL	\$803,00

El presupuesto descrito es financiado exclusivamente por la investigadora.

Anexo 9. Cronograma

TIEMPO ACTIVIDADES	1° mes				2° mes				3° mes				4° mes				5° mes				6° mes			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Selección del Tema	x	x	x	x	x	x	x																	
Presentación y aprobación del proyecto								x	x															
Primera tutoría con el asesor									x	x														
Elaboración del Capítulo I										x	x													
Segunda tutoría con el asesor												x												
Elaboración del Capítulo II												x	x	x										
Tercera tutoría con el asesor														x										
Elaboración del Capítulo III															x	x								
Diseño de instrumentos de investigación														x	x	x								
Aplicación de instrumentos																	x	x	x					
Elaboración del Capítulo IV																	x	x						
Procesamiento de datos																	x	x	x					
Conclusiones y recomendaciones																			x					
Quinta tutoría del asesor																				x				
Redacción final																				x	x	x		
Presentación del informe																						x		
Aprobación																								x
Sustentación																								x

Lista de fuentes Bloques

★ I WANT TO TRY THE BETA

Documento [TESIS FINAL ANDREA CEVALLOS.docx](#) (D49017362)
Presentado 2019-03-12 14:12 (-05:00)
Presentado por andrea_cevallosg18@hotmail.com
Recibido dayala.ueb@analysis.arkund.com
Mensaje tesis Andrea Cevallos [Mostrar el mensaje completo](#)

4% de estas 63 páginas, se componen de texto presente en 9 fuentes.

Exportar Compartir ?
1 Advertencias. Reiniciar

Determinar los parámetros e indicadores que inciden en la inteligencia emocional para la ficha de observación Elaborar la ficha de observación basados en los parámetro e indicadores investigados. Aplicación de la ficha de observación pre. Desarrollo y aplicación de la guía didáctica de juegos tradicionales para impulsar la inteligencia emocional. Aplicación de la ficha de observación post. Analizar la incidencia de la guía didáctica desarrollada.

características

Incluye correlaciones curriculares clave

Metas y objetivos de la unidad

Horario de enseñanza

Planificación de lecciones

