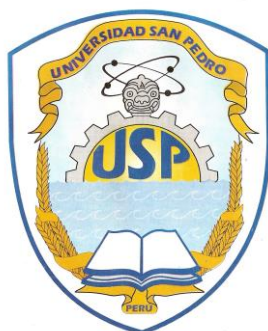


UNIVERSIDAD SAN PEDRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE
EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos de expresión para aumentar el nivel de
inteligencia emocional en niños de 4 años de la
Institución Educativa Inicial Virgen del Carmen
Arequipa 2018**

**Tesis para obtener el Título Profesional de Licenciado en
Educación Inicial**

Autor: Bach. SANCHEZ ABURTO, Maritza Inés

Asesor: Dr. Rogelio Larico Anco

**Chimbote - Perú
2019**

**Juegos de expresión para aumentar el nivel de
inteligencia emocional en niños de 4 años de la
Institución Educativa Inicial Virgen del Carmen
Arequipa 2018**

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a mi querida madre, esposo por el esfuerzo y sacrificio que realizan; quienes se preocuparon por mí para que pueda culminar con satisfacción la carrera y el presente.

A los niños quienes son fuentes de inspiración, alegría y esperanza para un futuro mejor.

AGRADECIMIENTO

A todos mis respetables profesores, que con sus enseñanzas aprendí a valorar el importante rol que me toca desempeñar dentro de la sociedad.

PALABRAS CLAVES

Español

Juegos, expresión, inteligencia emocional.

Inglés

Games, expression, emotional intelligence.

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Área: Ciencias Sociales

Subárea: Ciencias de la Educación

Disciplina: Educación General

RESUMEN

El problema a investigar se refiere a la eficacia de la aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años, sección "B", de la I.E.I. Virgen del Carmen, Arequipa 2018 de Arequipa. Se dio una alternativa de solución, mediante estrategias metodológicas necesarias para mejorar el nivel de inteligencia emocional en el aprendizaje escolar de los niños.

En el presente trabajo presenta un objetivo general de Determinar la eficacia de la aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional en niños de 4 años de la institución educativa inicial Virgen del Carmen, Arequipa 2018.

El tipo de investigación corresponde al experimental, porque se aplicó los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años. El diseño de investigación empleado es el cuasi experimental, porque sólo se manipula la variable independiente, el mismo que está representado por los Juegos de Expresión.

Finalmente abordamos las conclusiones, donde afirmamos que la aplicación de los juegos de expresión aumenta el nivel de Inteligencia Emocional de los niños y niñas, puesto que los resultados obtenidos en la prueba de salida muestra que el 63.64% lograron un nivel Superior de Inteligencia Emocional. Se sugiere principalmente a las docentes y futuras docentes del nivel inicial adecuar, profundizar, ampliar y aplicar nuevas acciones para mejorar los niveles de Inteligencia Emocional.

Palabras claves: juegos, expresión, inteligencia emocional.

ABSTRACT

The problem to be investigated refers to the effectiveness of the application of expression games to increase the level of emotional intelligence of 4-year-old children, section "B", of the I.E.I. Virgen of Carmen, Arequipa 2018 of Arequipa. An alternative solution was given, through methodological strategies necessary to improve the level of emotional intelligence in children's school learning.

This paper presents a general objective to determine the effectiveness of the application of expression games to increase the level of emotional intelligence in 4-year-old children of the initial educational institution Virgen del Carmen, Arequipa 2018.

The type of research corresponds to the experimental one, because the expression games were applied to increase the level of emotional intelligence of the 4-year-old boys and girls. The research design used is the quasi-experimental one, because only the independent variable is manipulated, the same one that is represented by the Expression Games.

Finally, we approach the conclusions, where we affirm that the application of expression games increases the level of Emotional Intelligence of children, since the results obtained in the exit test show that 63.64% achieved a Higher level of Emotional Intelligence. It is mainly suggested to teachers and future teachers of the initial level to adapt, deepen, expand and apply new actions to improve levels of Emotional Intelligence.

Keywords: games, expression, emotional intelligence.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|-----|
| Dedicatoria | .ii |
| Agradecimiento | iii |
| Resumen | v |
| Abstract | vi |
| Índice de contenidos | vii |
| Índice de cuadros | x |
| Índice de gráficos | xii |
| Índice de anexo | xiv |
| Introducción | xv |
| Capítulo 1 El Problema | |
| 1.1. Planteamiento del Problema | 17 |
| 1.1.1. Contexto | 17 |
| 1.1.2. Características del problema | 18 |
| 1.1.3. Enunciado del problema | 18 |
| 1.1.4. Objetivos..... | 19 |
| 1.1.5. Importancia | 19 |
| 1.1.6. Limitaciones..... | 21 |

Capítulo 2 Marco Teórico

| | |
|--|----|
| 2.1. Antecedentes de la Investigación..... | 22 |
| 2.2. Bases Teórico Científicas | 24 |
| 2.2.1. Juegos de expresión..... | 24 |
| 2.2.1.1. Importancia del juego de expresión..... | 27 |
| 2.2.1.2. El valor del juego de expresión | 29 |
| 2.2.1.3. ¿Por qué nos gusta el juego de expresión?..... | 29 |
| 2.2.1.4. Ejercicios previos a los juegos de expresión..... | 31 |
| 2.2.2. La inteligencia emocional..... | 33 |
| 2.2.2.1. El origen de la inteligencia emocional | 34 |
| 2.2.2.2. Importancia de la inteligencia emocional..... | 35 |
| 2.2.2.3. Niveles de inteligencia emocional | 36 |
| 2.2.2.4. Componentes de la inteligencia emocional..... | 37 |
| 2.2.3. Los juegos de expresión y la inteligencia emocional | 41 |
| 2.2.4. Definición de términos básicos | 47 |
| 2.3. Sistema de hipótesis..... | 50 |
| 2.4. Variables: Operacionalización de las variables | 51 |

| | |
|---|----|
| Capítulo 3 Metodología | |
| 3.1. Enfoque de la investigación | 53 |
| 3.2. Tipo de investigación | 53 |
| 3.3. Diseño de investigación | 53 |
| 3.4. Unidad de estudio | 54 |
| 3.5. Métodos de investigación | 55 |
| 3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos | 55 |
| 3.7. Técnicas de procesamiento estadístico de la Información..... | 56 |
| 3.8. Diseño Estadístico | 57 |
| 3.9. Hipótesis Estadístico..... | 58 |
| Capítulo 4 resultados | |
| 4.1. Presentación y obtención de los resultados | 60 |
| 4.2. Pruebas de hipótesis | 78 |
| Capítulo 5 Conclusiones y sugerencias | |
| 5.1. Conclusiones | 88 |
| 5.2. Sugerencias..... | 81 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 82 |
| ANEXO | 85 |

ÍNDICE DE CUADROS

| | |
|--|----|
| CUADRO N° 01 | 60 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: AUTOCONCIENCIA | |
| CUADRO N° 02 | 62 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: AUTOCONTROL | |
| CUADRO N° 03 | 64 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: APROVECHAMIENTO EMOCIONAL | |
| CUADRO N° 04 | 66 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: EMPATIA | |
| CUADRO N° 05 | 68 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: HABILIDAD SOCIAL | |
| CUADRO N° 06 | 70 |
| CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PRE TEST | |

| | |
|---|----|
| CUADRO N° 07 | 73 |
| CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE POST TEST | |
| CUADRO N° 08 | 76 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: TOTAL | |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|--|----|
| GRÁFICO N° 01 | 61 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: AUTOCONCIENCIA | |
| GRÁFICO N° 02 | 62 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: AUTOCONTROL | |
| GRÁFICO N° 03 | 64 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: APROVECHAMIENTO EMOCIONAL | |
| GRÁFICO N° 04 | 66 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: EMPATIA | |
| GRÁFICO N° 05 | 68 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: HABILIDAD SOCIAL | |
| GRÁFICO N° 06 | 70 |
| CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PRE TEST | |

| | |
|---|----|
| GRÁFICO N° 07 | 73 |
| CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE POST TEST | |
| GRÁFICO N° 08 | 76 |
| COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: TOTAL | |

ÍNDICE DE ANEXOS

| | |
|---|----|
| ANEXO N° 01 | 86 |
| LISTA DE COTEJO | |
| ANEXO N° 02 | 87 |
| PRE Y POST – TEST DE INTELIGENCIA EMOCIONAL PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE EDAD | |
| ANEXO N° 03 | 90 |
| TRATAMIENTO DEL EXPERIMENTO | |

INTRODUCCIÓN

El motivo por el que he escogido esta línea temática es porque considero que la expresión corporal se puede considerar una de las bases de desarrollo para los distintos ámbitos que se deben de trabajar con los niños y las niñas de Educación Infantil; el social, el cognitivo, el lingüístico, el motor y el afectivo. Por lo que podemos decir que a través de la expresión corporal estamos trabajando todos estos ámbitos de forma interdisciplinar, por ejemplo lo lingüístico no solamente aprendiendo el nombre de las partes del cuerpo sino también a través de la comunicación no verbal, lo afectivo en cuanto a los sentimientos y emociones, lo social con las dinámicas de grupo; lo cognitivo con todos los contenidos que tratemos, y lo motor con el movimiento de cada una de las partes del cuerpo con las que queremos expresar una cosa u otra. Para comentar que debido a la relevancia de este ámbito para el desarrollo integral del niño, ya que como sabemos la expresión corporal enriquece y aumenta sus posibilidades comunicativas, contribuye al dominio del espacio, al conocimiento del propio cuerpo y el de los demás, así como a la exploración de las posibilidades motrices; sobre todo en esta etapa de Educación Infantil, debido a que es en este momento cuando están empezando a relacionarse, a entender y a utilizar tanto la comunicación verbal como la no verbal.

El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida emocional del niño; jugando se forma y consolida el carácter, se aprende los valores y se estimula el poder creador. Los juegos desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, en general, los juegos son de mucha importancia en el desarrollo emocional y físico de los niños y niñas, por lo que es necesario llevarla al campo de la educación formal.

La presente tesis está estructurada por los siguientes capítulos:

El primer capítulo enfoca se refiere al planteamiento del problema de investigación en el que se describe el problema analizando desde un contexto general.

El segundo capítulo comprende el marco teórico; se considera algunos antecedentes que guardan relación con el problema investigado. Se argumenta y describe el sustento Teórico en base al estudio y aporte científico de diversos investigadores. De él se desprende la hipótesis general, las hipótesis específicas, las variables de investigación y el glosario de términos. También se considera el objetivo general.

El tercer capítulo esta constituido por la descripción de la metodología que ha permitido llevar a cabo la investigación, el análisis realizado, obtenido a través de las encuestas aplicado a alumnos, que tienen que ver directamente con el problema de investigación.

El cuarto capítulo esta constituido por la presentación y obtención de los resultados que están analizados e interpretados y el contraste de la información organizada en cuadros estadísticos y gráficos.

El quinto capítulo de esta investigación, presenta las conclusiones , que hacen referencia a los hallazgos significativos de la investigación; y las sugerencias referidas al compromiso de apropiarlas y hacer de ellas parte de la práctica educativa. Por ultimo se encuentre la biografía y los anexos.

CAPITULO 1

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. Contexto

Actualmente la educación plantea nuevos retos para mejorar la calidad de enseñanza – aprendizaje, lo cual amerita que el profesional deba conocer todos los aspectos de los educandos, es decir, lo físico y lo psicológico. Dentro de lo psicológico se encuentra o considera la inteligencia racional o académica dándosele mucha importancia, sin embargo, con las investigaciones recientes y con los aportes de Daniel Goleman¹, esta situación está en proceso de revisión, permitiendo reorientar la educación y la ciencia.

En el nivel de educación inicial los test psicológicos no se aplican ya sea por desconocimiento o por falta de tiempo. Una persona con alto Cociente Intelectual y con alta preparación académica no siempre logra tener éxito en una actividad laboral, puesto que, en las investigaciones recientes se constata que las personas sin tener alto cociente intelectual, logran tener éxito en el desempeño de sus funciones, gracias al alto nivel de inteligencia emocional.

¹ Goleman, D. (1996) INTELIGENCIA EMOCIONAL. Barcelona Cairós.

En la I.E.I. observa que el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas no es lo adecuado, esto confirme observando la lista de cotejo de entrada tomada en el mes de marzo del 2018, donde el 62.5% de los niños no pueden expresar y conocer sus sentimientos y emociones, lo que dificulta que el niño pueda lograr un aprendizaje acorde a su nivel.

La mayoría de los niños provienen de familias con distintos problemas por lo que es recomendable jugar con ellos sin utilizar ese momento para darles instrucciones, sino hacer de ellos momentos compartidos libres de juicios y presiones.

1.1.2. Características del problema

- Falta de la influencia de los juegos creativos en las actividades de iniciación en niños y niñas de 4 años de edad.
- Carencia de materiales de juegos creativos que afiance la iniciación a la producción de textos orales, permitiendo al niño y la niña producir cuentos orales utilizando su imaginación, mostrando iniciativa en la creación de adivinanzas, trabalenguas, poesías, etc.
- Se evidencio un deficiente nivel de aprendizaje del grupo experimental esto debido a que se observa que los niños y niñas no eran lo suficientemente comunicativos, presentaban temor al dar a conocer sus ideas.

1.1.3. Enunciado del problema

La investigación se expresa en la siguiente interrogante:

¿Cómo es la eficacia de la aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional en niños de 4 años de la institución educativa inicial Virgen del Carmen, Arequipa 2018?

1.1.4. Objetivos

Objetivo general

Determinar la eficacia de la aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional en niños de 4 años de la institución educativa inicial Virgen del Carmen, Arequipa 2018.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de Inteligencia Emocional de los niños y niñas de 4 años “B” antes de la aplicación de los Juegos de Expresión.
- Evaluar la eficacia de la aplicación de los Juegos de Expresión a través de los logros obtenidos.
- Comprobar la eficacia de la aplicación de los Juegos de Expresión para aumentar el nivel de Inteligencia Emocional, comparando el pre test y el post test.
- Identificar los componentes de la Inteligencia Emocional que aumentan con la aplicación de los Juegos de Expresión.

1.1.5. Importancia

El presente trabajo de investigación está orientado a estudiar los juegos de expresión adecuados a la realidad de los niños y niñas en relación con el nivel de inteligencia emocional que presentan.

Los resultados que se obtengan al final de la investigación ayudarán a mejorar la calidad educativa, pretendemos que nuestros niños puedan: manejar sus problemas, prestar atención y concentrarse, controlar sus impulsos, sentirse responsables por su trabajo e interesarse en su aprendizaje.

A pesar del terrible estrés que domina nuestra vida; la sociedad, y en muchos casos las instituciones educativas dan poca importancia a las presiones que los niños enfrentan en cada etapa de su desarrollo. Ya se trate de los problemas cotidianos en la escuela o de temas más importantes, como el divorcio de sus padres y la muerte de algún familiar cercano, los niños de diferentes edades necesitan desarrollar diferentes capacidades emocionales a través de diversas actividades, como en este caso propongo la aplicación de los “juegos de expresión”, para poder enfrentar esas dificultades.

Si se logra que nuestros niños obtengan éxitos académicos, y que puedan controlar sus emociones, estaré contribuyendo sin lugar a dudas en la construcción de su auto concepto, de su autoestima, de su autovaloración y de todas las habilidades psicoafectivas que conforman la inteligencia emocional.

En este entender la finalidad del presente trabajo de investigación está orientado a aumentar los niveles de inteligencia emocional de los niños y niñas del nivel inicial, es decir que los niños sean los que protagonicen su aprendizaje de manera integral y eficiente, insertando en la educación formal actividades variadas y diversas.

Finalmente los resultados de la investigación servirán como guía a los compañeros y compañeras estudiantes que tengan la necesidad de realizar otros trabajos de investigación, trabajo en lo que deben ampliar el presente, no olvidando que “una educación de excelente calidad, ya sea en el núcleo familiar o en el académico, facilita la superación de grandes conflictos sociales”.

1.4.6. Limitaciones

La presente investigación se limita por las siguientes razones:

- No se pudo controlar las variables intervinientes ya que cada niño es único e irrepetible.
- El instrumento de recolección de datos (test de inteligencia emocional) está adecuado sólo para el grupo de niños de 4 años de población urbana.
- Las actividades que están representadas por los juegos de expresión, solo se puede usarlo como ejemplo para la misma población (4 años).
- Los resultados no pueden ser generalizados a otras poblaciones.

CAPITULO 2

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Una vez efectuado la investigación del caso en referencia al tema, encontré los siguientes trabajos de investigación que mínimamente se relacionan con la presente investigación:

- a) “Influencia de los juegos creativos en la iniciación de la producción de textos orales en los niños y niñas de 4 años del CEI N° 43 de la ciudad de Ayaviri – año, 2003”; trabajo de investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental, presentado por Yaneth Rosario Huacoto Figueroa y Luzma Edith Mamani Calderón, que llegaron a las siguientes conclusiones:
 - Existe un alto grado de influencia de los juegos creativos en las actividades de iniciación en la producción de textos orales en niños y niñas de 4 años de edad del CEI N° 43 de la ciudad de Ayaviri, en el segundo trimestre del año escolar 2003.
 - Los efectos que produce los juegos creativos en la iniciación en la producción de textos orales positivos no solo en la composición del grupo de control y grupo experimental sino en la medida en que los resultados de los niños y niñas del grupo experimental

son satisfactorios porque permiten que ellos sean más comunicativos y den a conocer sus ideas con facilidad a través de la aplicación de juegos creativos. A la vez el uso de los juegos creativos mejora la creatividad, imaginación presentando iniciativa en la creación de adivinanzas, poesías, etc., mostrando coherencia e interés en expresar sus ideas.

- El nivel de aprendizaje alcanzado en la iniciación a la producción de textos orales con la aplicación de juegos creativos en los niños y niñas de 4 años se ubican en la categoría de logro “A” en un 75%, y proceso “B” en un 24%. El uso de material juegos creativos afianza la iniciación a la producción de textos orales permite al niño y la niña producir cuentos orales utilizando su imaginación, mostrando iniciativa en la creación de adivinanzas, trabalenguas, poesías, etc.
 - En la prueba de pre - test se evidencia que los niveles de aprendizaje del grupo experimental están en la categoría de inicio en su mayoría con un 58% esto debido a que se observa que los niños y niñas no eran lo suficientemente comunicativos, presentaban temor al dar a conocer sus ideas lo cual les impedía producir textos orales esto por falta de estimulación de los padres de familia y profesores, mientras que en la prueba de post test el nivel de aprendizaje sube a un nivel de logro del 75 % en el grupo experimental. Así se demuestra que el nivel de aprendizaje sube con el uso de los juegos creativos en los niños y niñas del CEI N° 43 de la ciudad de Ayaviri.
- b) “Inteligencia emocional y el aprendizaje de la matemática, en alumnos del quinto grado del colegio Libertador Castilla, distrito Aplao –provincia Castilla – Arequipa”; trabajo de investigación de tipo

descriptivo y de diseño descriptivo correlacional, presentado por Bernabé Raúl Salas Huamaní llegando a las siguientes conclusiones:

- La tendencia de la inteligencia emocional de los alumnos es de un nivel medio en el 58% de ellos, 22% tiene inteligencia emocional alta y 20% tiene el nivel de inteligencia emocional baja los resultados muestran que es necesario elevar el estado emocional de los alumnos, para que afronte los problemas con prudencia sin llegar a comportamientos violentos.
- El promedio aritmético de los resultados del aprendizaje de los alumnos es de 11 puntos, lo cual es la nota mínima aprobatoria en el sistema vigesimal, dado que desaprobaron la asignatura de matemática el 33% de los alumnos y aprobaron el 67% del total de alumnos de la muestra.

Una vez realizada la revisión de antecedentes me encontré en la necesidad de ampliar, profundizar y tener el conocimiento de actividades como el Juego de Expresión para aumentar el nivel de Inteligencia Emocional, es por esa razón que realice la presente investigación.

2.2. Bases teórico - científicas

2.2.1. Juegos de expresión

Es una fuente inagotable de aprendizaje y constituye una actividad básica, principalmente de los niños y niñas, para que sus afectos, su inteligencia y su cuerpo se desarrollen.

El juego de expresión según López, María Elena y González, María Fernanda², lo definen como “el más puro y espiritual producto de esta fase del crecimiento humano. Es a un mismo tiempo modelo y reproducción de la vida total, de la íntima y misteriosa vida de la naturaleza en el hombre y en todas las cosas. Por eso engendra alegría, libertad, contento, paz y armonía en el mundo de los niños.

Asimismo, los juegos de expresión proporcionan hermosas ocasiones para el intercambio, la socialización, el éxito y la diversión.

Diversos autores concuerdan que “el juego de expresión tiene valor educativo en los niños y niñas, en el aspecto físico, moral y social; es el complemento ideal para lograr una educación integral”.

Las actividades educativas valen por su calidad y no por la cantidad de las mismas. Nuestros niños, jugando libremente, sin supervisión, ni apoyo, sin ayuda, ni orientación, es posible que no se formen debidamente. Los avances biológicos, psicológicos, filosóficos, tecnológicos, científicos, legales, debemos utilizarlos para mejorar nuestro quehacer educativo. Es imprescindible conocer: ¿qué es?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿dónde?, ¿qué tiempo?, ¿por qué?, ¿para qué? juegan los niños. No debemos trabajar rutinariamente con ellos.

“Los juegos de expresión son una forma particularmente buena de enseñar capacidades relacionadas con el cociente emocional, porque a los niños les gusta jugarlos una y otra vez. A través de los juegos de expresión, podemos brindar a los niños las oportunidades de aprender y practicar nuevas formas de pensar, sentir y actuar, y al participar en estos

² López María Elena y Gonzáles, María Fernanda 2003, INTELIGENCIA EMOCIONAL. PASOS PARA ELEVAR EL POTENCIAL INFANTIL. Colombia. Ediciones GAMMA.

juegos podemos convertirnos en parte integral del proceso de aprendizaje emocional”. (Lawrence E. Shapiro 1997)³.

Como expresa el Dr. Shapiro “Enseñarles a los niños a comprender el significado de la postura, las expresiones faciales, el tono de voz y otro tipo de lenguaje corporal, resulta un medio mucho más efectivo para mejorar la comprensión de sus emociones y la de los demás”.

A través del juego de expresión nuestros niños logran una buena:

- a. Memorización:** La memorización es fijar unos recuerdos en la memoria mediante ejercicios metódicos. “La memorización debe estar ligada a la “memoria comprensiva” y ésta sirve como punto de referencia o de anclaje para almacenar nuevos significados a los propios esquemas mentales. La información que se retiene por mera repetición o de manera mecánica no llega a conectarse a la propia estructura mental y se olvida más o menos rápidamente. Memorizar comprensivamente es almacenar significados; para que ello sea posible, se necesita de la construcción activa del mismo sujeto que aprende” (Hoffman L; Paris S y may E. 1995)⁴.
- b. Concentración:** Se refiere al deseo y la capacidad de producir un impacto, y de actuar al respecto con persistencia. Esto está relacionado con una sensación de competencia, de ser eficaz.
- c. Coordinación:** Tener equilibrio en las acciones que realiza dominando su propio cuerpo. “La sensación de controlar y dominar el propio cuerpo, las sensaciones que se experimentan y la comprensión del mundo; la sensación del niño de que lo más

³ Saphiro Lawrence E. 1997. LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS. Buenos Aires – Argentina Javier Vergara Editor S.A.

⁴ Hoffman L. París, S. Y Hall E. (1995) PSICOLOGIA DEL DESARROLLO HOY. Madrid: Mac Graw – Hill.

probable es que no fracase en lo que se propone, y de que los adultos serán amables” (Hoffman L; Paris S y may E. 1995). Capacidad de equilibrar las propias necesidades con las de los demás en una actividad grupal.

- d. Motivación:** Requisito fundamental del verdadero aprendizaje, aprendiendo a neutralizar y/o superar los estados de abulia, y la displicencia o la ausencia de interés y motivación de una materia. “Es una capacidad de estar dispuestos a dar su mejor esfuerzo cuando saben que los demás están haciendo su mayor esfuerzo; los niños que están motivados son más abiertos psicológicamente al material de aprendizaje y mejoran el procesamiento de información. Es mucho más fácil para los estudiantes comprender lo que necesitan comprender” (Hoffman L; Paris S y may E. 1995).

2.2.1.1. Importancia del juego de expresión

El juego tiene gran importancia en la recuperación de la salud física y emocional; de esta manera contribuye a que nuestros niños y niñas aprendan a dominar sus miedos y controlar sus sentimientos.

“Forma parte del aprender, incentivando la búsqueda de la información, si se desarrolla en un clima ameno, si la información corresponde a los contenidos curriculares, si respeta los intereses e inquietudes de los sujetos, si induce a tratar los temas con naturalidad, si promueve la comunicación” (Lorna H. Santín 2003)⁵.

Jugar no significa no enseñar, al contrario, resulta implicarse en una tarea más compleja, planificada y progresiva, que supone un esfuerzo mayor que la preparación de un tema. Mónica Sorin nos recuerda que: “el

⁵ Lorna H. Santi (2003) “COMO DESARROLLARLA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS”

juego produce un espacio donde la incertidumbre y el error son posibles, donde la libertad y las normas son complementarias, donde el poder y el saber se reparten, porque hay un espacio para la participación”.

Es importante porque:

- Crea un clima de confianza, establece relaciones armónicas entre los que intervienen.
- Posibilita un clima de libertad para expresarse y permitirse equivocarse.
- Brinda oportunidad a desarrollar auto confianza, seguridad, iniciativa y creatividad.
- Propicia actitudes de respeto hacia los demás.
- Descubre la alegría de estar en actividad, la disposición de conocer algo nuevo y de poner a prueba la posibilidad de cambiar.
- Ofrece la oportunidad de desplegar iniciativas, de ser independiente, de actuar de acuerdo con las necesidades y de ser uno mismo.
- Conserva un lugar en la vida sana; es una de las formas en que se verifica un enfrentamiento del ser humano con su medio.
- Estimula la educación emocional, los sentimientos patrióticos y estéticos.
- Desarrolla la imaginación creadora, inventa, ejercita la memoria, educa el interés, la atención, el lenguaje, los sentidos de la coordinación, robustece la muñeca.

- Fortifica el cuerpo, con el juego acelerado, con las carreras. Facilita la respiración, la circulación y la digestión. Descongestiona el cerebro.

2.2.1.2. El valor del juego de expresión

“El juego de expresión es como la vida, no importa si caes en un obstáculo, lo que importa es saber salir”. *Madrona Andreu*.

“Jugar es hacer algo por la satisfacción de hacerlo”. Al decir de Madrona Andreu, “Los juegos no pueden definirse como lo opuesto al trabajo, pues podemos vivir también un placer lúdico mientras realizamos una tarea útil o remunerada. Realmente, el juego de expresión no es algo definible de forma externa, por el contrario, es una disposición interna que implica sentir lo que haces como:

- ✓ Placentero (disfrutas).
- ✓ Satisfactorio de por sí (carece de finalidad intrínseca).
- ✓ Absorbente (te concentra totalmente)”.

2.2.1.3. ¿Por qué nos gusta el juego de expresión?:

Mi experiencia se sitúa en un continuo que va entre dos polos: el vacío de estímulos, uniforme y aburrido, y el abarrotado de estímulos, caótico y causante de ansiedad. Y es en la zona media de este continuo donde como personas me siento más cómoda, más eficaz, donde se desarrolla el juego de expresión.

El juego de expresión se salta del control mental ordinario. En él, las consecuencias no tendrán repercusión real y, por este motivo, es un

espacio de placer y seguridad, donde es posible experimentar con las emociones auténticas y aprender.

Todas las personas creativas conocen la sensación de que algo se hace por sí solo (el pincel se desplaza mágicamente, la canción sale por sí misma, etc...). Los niños viven de cerca esta sensación de expectación y recepción en la que se crea, paradójicamente, la realidad más propia.

El juego de expresión, además de vivirse como algo útil y gozoso en sí mismo, nos sirve para desarrollar nuestra inteligencia emocional en tres sentidos:

- ✓ Te mantiene en contacto con tu físico: Como todos los animales, tenemos la necesidad de jugar.
- ✓ Te proporciona una situación segura para ensayar tus emociones: El juego expresivo es una franja de entrenamiento para cualquier área de nuestra vida. Cuando somos pequeños, jugamos para poder aprender el difícil arte de vivir: cómo llevar a cabo el rol de adulto, cómo enfrentarse a situaciones atemorizantes, etc., es necesariamente, en un marco de juego donde aprendemos nuestras futuras actitudes adultas. Como adultos, el juego de expresión nos ofrece la oportunidad de continuar ensayando actitudes y analizando sus consecuencias sin riesgo real.
- ✓ Te aleja de las emociones negativas con las que vives: El juego de expresión nos aparta de las preocupaciones conscientes. Al jugar redefinimos qué partes de la realidad son importantes para nosotros. Esto es debido a la parte absorbente del juego. (Es imposible estar intentando devolver una bolea y estar a la vez preocupándose por tus cifras de ventas). Nos permite dejar de

tomarnos demasiado en serio a nosotros mismos tan a la tremenda, tan en serio, un rato.

2.2.1.4. Ejercicios previos a los juegos de expresión:

Antes de comenzar cada juego, Lillian y Nelly T. Gallegos recomiendan realizar los siguientes ejercicios:

- a. La marcha:** La marcha es el medio de locomoción más natural, el más sencillo. Es una serie de proyecciones hacia adelante, una sucesión de pasos en los que cada pierna desempeña alternativamente el papel de sostén y de impulsor, sin que el cuerpo deje de apoyarse en el suelo en ningún momento. Excelente ejercicio higiénico para los sedentarios, provoca una actividad moderada de los órganos de circulación y respiración, descongiona el cerebro y aumenta la resistencia.
- b. Trepar, equilibrar, escalar:** Trepar o escalar es elevarse, bien con ayuda de los brazos solamente o bien con intervención de los brazos y las piernas. Como estos ejercicios ascensionales necesitan la tensión constante de los brazos y esta produce malos efectos higiénicos sobre la caja torácica, conviene no abusar de ellos. El entrenamiento se hace por medio de ejercicios de apoyo y suspensión sobre barras o en el muro, y de juegos apropiados con ayuda de escaleras, cuerdas, perchas, cuñas y otros; con o sin ayuda de las piernas.
- c. Saltar:** Saltar consiste en dar al cuerpo un impulso conveniente para franquear con un solo movimiento un obstáculo en el sentido de la altura y de la longitud. El salto comprende cuatro fases: la preparación, el impulso, la suspensión y el descenso. Se requiere un trabajo intenso de los músculos de las extremidades inferiores y del

abdomen. Desarrolla la destreza, el tino, la energía, la agilidad y el sentido del equilibrio.

- d. Levantar, llevar:** El levantar y el llevar consisten en coger con las manos objetos de formas, volúmenes y pesos variables; para levantarlos del suelo y transportarlos después de un punto a otro. Los ejercicios pueden practicarse con objetos especiales (piedras, sacos, cajas). El niño debe prepararse con movimientos educativos en los brazos y del tronco, con ejercicios respiratorios destinados a combatir los efectos del esfuerzo. Los ejercicios de levantar y llevar requieren prudencia. Practicados sin medida pueden ser contraproducentes.
- e. Correr:** La carrera, medio de locomoción mas rápido que la marcha, es una sucesión de saltos que se consiguen por la extensión del pie y de la pierna zaguera. Dado el impulso, el cuerpo del corredor queda destacado completamente del suelo. La suspensión va seguida de la recepción del cuerpo sobre el otro pie, lanzado hacia delante cuando toma contacto con el suelo. La carrera es un ejercicio muy violento, que determina una acentuación funcional de la circulación y de la respiración y necesita un entrenamiento dirigido.
- f. Lanzar:** El lanzamiento consiste en proyectar un objeto, de forma y de volumen variable, sobre un blanco determinado o no. Este ejercicio no ofrece ningún peligro y puede practicarse a cualquier edad. Pone en acción todo el sistema muscular, exige la coordinación de los movimientos, desarrolla la destreza y el tino, y debe practicarse con los dos brazos. El lanzamiento tiene su aplicación en los diferentes juegos de pelota de los niños y niñas. Debe lanzarse a pie firme o con impulso, con una sola mano, por

encima y delante del hombro. El espacio de lanzamiento se limita, según los casos, por la línea recta o un círculo de un metro de radio.

- g. Ataque y defensa:** Los ejercicios tienen un objetivo: poner al alumno en condiciones de luchar sin armas contra un adversario armado o no, para reducirlo a la impotencia. Comprender puñetazos, puntapiés, tomados del boxeo inglés y del boxeo francés. Llaves de brazos, de piernas, de cuerpo, de cabeza, escogidos entre los principios de la lucha. Los ejercicios de bastón se clasifican igualmente entre los de ataque y defensa.

2.2.2. La inteligencia emocional

Es una destreza que nos permite conocer y manejar nuestros propios sentimientos, interpretar o enfrentar los sentimientos de los demás, sentirnos satisfechos y ser eficaces en la vida. Mediante la inteligencia emocional podemos determinar rápidamente:

- Si el lugar en el que nos encontramos es peligroso o no.
- Si las personas que nos rodean son amables o amenazadoras.
- Juzgamos a las personas a partir de la primera impresión.
- Se toma decisiones sin haber analizado todos los factores y las consecuencias que ello puede originar.

Salovey y Mayer⁶ definen la Inteligencia Emocional “como un subconjunto de la inteligencia social que comprende la capacidad de regular y de utilizar los sentimientos para guiar el pensamiento y la acción”.

⁶ Mayer, J.D. SALOVEY P. y CARUSO D. (2002) EMOTIONAL INTELLIGENCE TEST (MSCEIT): User’s Manual. Toronto: Multi – Health Systems. Inc.

Robert K. Cooper quien define a la inteligencia emocional como “la capacidad de sentir, entender y aplicar eficazmente el poder y la agudeza de las emociones como fuente de energía humana, información, conexión e influencia”.

2.2.2.1. El origen de la inteligencia emocional

El concepto de Inteligencia Emocional, aunque esté de actualidad, tiene a nuestro parecer un claro precursor en el concepto de Inteligencia Social del psicólogo Edward Thondike (1920) quien la definió como “la habilidad para comprender y dirigir a los hombres y mujeres, muchachos y muchachas, y actuar sabiamente en las relaciones humanas”.

Un ilustre antecedente cercano de la inteligencia emocional lo constituye la teoría de las ‘inteligencias múltiples’ del Dr. Howard Gardner, de la universidad de Harvard, quien plantea (“Frames of Mind”, 1983) que las personas tenemos 7 tipos de inteligencia que nos relaciona con el mundo.

A grandes rasgos, estas inteligencias son: Inteligencia lingüística, Inteligencia lógica, Inteligencia musical, Inteligencia visual – espacial, Inteligencia Kinestésica, Inteligencia interpersonal, Inteligencia intra personal.

Esta teoría introdujo dos tipos de inteligencia muy relacionadas con la competencia social, y hasta cierto punto emocional: la inteligencia interpersonal y la inteligencia intra personal. Gardner definió a ambas como sigue:

“La inteligencia interpersonal se construye a partir de una capacidad nuclear para sentir distinciones entre los demás: en particular, contrastes en sus estados de ánimo, temperamentos, motivaciones e intenciones. En

formas más avanzadas, esta inteligencia permite a un adulto hábil leer las intenciones y deseos de los demás, aunque se hayan ocultado...”

Y a la inteligencia Intrapersonal como “el conocimiento de los aspectos internos de una persona: el acceso a la propia vida emocional, a la propia gama de sentimientos, la capacidad de efectuar discriminaciones entre las emociones y finalmente ponerles un nombre y recurrir a ellas como un medio de interpretar y orientar la propia conducta...”

En 1990, dos psicólogos norteamericanos, el Dr. Peter Salovey y el Dr. John Mayer,⁷ acuñaron un término cuya fama futura era difícil de imaginar. Ese término es “inteligencia emocional”.

Hoy, a casi diecisiete años de esa ‘presentación en sociedad’, pocas personas de los ambientes culturales, académicos o empresariales ignoran el término o su significado. Y esto se debe, fundamentalmente, al trabajo de Daniel Goleman⁸, quien llevó el tema al centro de la atención en todo el mundo, a través de su obra ‘La Inteligencia Emocional’ (1995).

2.2.2.2. Importancia de la inteligencia emocional

Su importancia radica precisamente en que muchas veces el cerebro emocional piensa más rápido y mejor que el racional y las decisiones trascendentales no son resultado de razonamientos abstractos, sino que están cargadas de sentimientos no explicados por la Inteligencia Lógica.

Goleman es el autor de la Teoría de la Inteligencia Emocional y según sus planteamientos ésta correspondería a la unión de las Inteligencias Interpersonal e Intrapersonal de Gadner; a su vez ha sido necesario crear

⁷ Mayer J.D., Salovey P. y Caruso D. (2002) Mayer Salovey – Caruso Emocional Intelligence Test (MSCEIT): User’s Manual. Toronto MUlti-Health Systems, Inc.

⁸ Goleman Daniel (1996) INTELIGENCIA EMOCIONAL Barcelona: Cairos.

el concepto de Cociente Emocional (CE) que sería el equivalente al Cociente Intelectual (CI) en la inteligencia racional.

Con un nivel adecuado de inteligencia emocional nuestros niños y niñas logran:

- Ser consciente de sus propios sentimientos y de los demás.
- Mostrar empatía y comprender los puntos de vista de los demás.
- Hacer frente de forma positiva a los impulsos emocionales y de conducta y regularlas.
- Utilizar las dotes sociales positivas a la hora de relacionarse.

2.2.2.3. Niveles de inteligencia emocional (Rubén D. Chiriboga Z. Jenny E. Franco M.)⁹:

- a. Nivel superior:** En este nivel se ubican los niños con habilidades bien desarrolladas, tienen mas probabilidades de sentirse satisfechas y ser eficaces en su vida, y de dominar los hábitos mentales que favorezcan su propia productividad; tienen confianza en sí mismos, inclusive frente a desventajas insuperables y fracasos repetidos; son persistentes, optimistas demuestran cualidades de auto motivación y entusiasmo amistoso. Mayor capacidad para percibir, comprender y regular las emociones propias y la de los demás, tendrán los recursos necesarios para afrontar mejor los eventos estresantes.
- b. Nivel normal:** Aun no logran equilibrar sus sentimientos y emociones; podemos decir que están en proceso; se sienten

⁹ HT://www.infomedonline.com.ve/medifami/medf91art.2.pdf. Dr. Ruben Dario Chiriboga Zambrano y Sra. Jenny Elizabeth Franco Muñoz.

“relegados”, están aprendiendo a explorar, dominar los miedos, los problemas, se muestran inseguros al realizar alguna actividad. Están empezando a desarrollar las habilidades de la inteligencia emocional.

- c. Nivel inferior:** No ponen en orden su vida emocional, es decir, están en inicio, libran batallas interiores que sabotean su capacidad de concentrarse al realizar sus trabajos y pensar con claridad; son apáticos, desmotivados, se sienten mejor estando solos.

2.2.2.4. Componentes de la inteligencia emocional

Como indica Goleman describe cinco componentes que son los siguientes:

- a. Autoconocimiento emocional (o conciencia de uno mismo):** Se refiere al conocimiento de nuestras propias emociones y cómo nos afectan. Es muy importante conocer el modo en el que nuestro estado de ánimo influye en nuestro comportamiento, cuáles son nuestras virtudes y nuestros puntos débiles.

Nos sorprenderíamos al saber cuan poco sabemos sobre nosotros mismos. Solo quien aprende a percibir las emociones, a tomar conciencia de ellas, a etiquetarlas y a aceptarlas, puede dirigir las en su beneficio. Este proceso debe darse las 24 horas del día, mirando las emociones como potenciales y no como debilidades, requiriendo además: atención, honestidad emocional y utilizar de manera apropiada la retro información emocional que nos ofrece nuestro propio cerebro.

Al mismo tiempo:

- ✓ Mejora en el reconocimiento y la designación de las propias emociones.
- ✓ Mayor capacidad para entender las causas de los sentimientos.
- ✓ Reconocimiento de la diferencia entre sentimientos y acciones.

b. Autocontrol emocional (o autorregulación): El autocontrol nos permite no dejarnos llevar por los sentimientos del momento. Es saber reconocer qué es pasajero en una crisis y qué perdura. Es posible que nos enfademos con nuestros amigos, pero si nos dejásemos siempre llevar por el calor del momento estaríamos continuamente actuando irresponsablemente y luego pidiendo perdón por ello. Debemos recordar que las emociones básicas como el hambre, la sed, el miedo, la ira, la sexualidad, son parte del equipamiento emocional básico y la forma de manejarlos depende de nosotros. El autocontrol permite ser capaz de soportar las tormentas emocionales en vez de sucumbir ante ellas. Culturalmente aprendemos formas de dirigir el curso de las emociones estas pueden ser el apaciguamiento, la represión de las emociones que son convenientes como técnica de supervivencia en situaciones amenazadoras pero no como soluciones a largo plazo. Para el autocontrol debemos conocer nuestras aptitudes y talentos para ser reales con los compromisos que asumimos. Los sentimientos más difíciles de controlar son los relacionados con la ira, furia, los celos, la ansiedad y otros del ámbito negativo.

- c. Auto motivación o aprovechamiento emocional:** Dirigir las emociones hacia un objetivo nos permite mantener la motivación y fijar nuestra atención en las metas en lugar de en los obstáculos. En esto es necesaria cierta dosis de optimismo e iniciativa, de forma que seamos emprendedores y actuemos de forma positiva ante los contratiempos. Para esto debo destacar algunos aspectos como son: la fuerza de voluntad, el optimismo y un discurso permanentemente positivo; el éxito sería más probable cuando tenga identificado un desafío, cuando este haya sido evaluado y tenga la certeza de que pueda resolverlo. A su vez estos tres componentes constituyen la autoestima, que es el concepto que tenemos de nuestra valía y se basa en todos los pensamientos, sentimientos, sensaciones, y experiencias que sobre nosotros mismos hemos ido recogiendo durante nuestra vida. La autoestima no es fácil de cambiar en los adultos porque implica revivir nuestra historia de vida, mientras que en los niños la tarea es estimularla. La autoestima no garantiza el éxito pero sí la satisfacción personal y social. En la niñez es donde se debe fomentar la inteligencia intrapersonal o autoestima, y en la adolescencia es donde se debe afianzar, pues es el momento en que se define la identidad personal (saberse individuo distinto a los demás) es el tiempo de pasar de la dependencia a la independencia y a la confianza en sus propias fuerzas.
- d. Reconocimiento de emociones ajenas (o empatía):** Las relaciones sociales se basan muchas veces en saber interpretar las señales que los demás emiten de forma inconsciente y que a menudo son no verbales. El reconocer las emociones ajenas aquello que los demás sienten y que se puede expresar por la expresión de la cara, por un gesto, por una mala contestación, nos puede ayudar a establecer lazos más reales y duraderos con las personas de

nuestro entorno. No en vano, el reconocer las emociones ajenas es el primer paso para entenderlas e identificarnos con ellas. Las capacidades previas son las que me ayuda para la empatía ya que solo conociendo y comprendiendo las emociones y auto motivándonos podemos aprender a percibir lo que los demás sienten, y ser capaces de ponernos en el lugar de la otra persona. La mejor forma de estimular la empatía radica en enseñar a los niños y adultos respeto, delicadeza, disposición al compromiso, escuchar activamente sin realizar ninguna valoración de lo que se exprese y comprender las necesidades de los demás, fundamentándose en relaciones auténticas y libres de toda apariencia.

Existen dos componentes en la empatía, una reacción emocional hacia los demás que suele desarrollarse en los primeros seis años de vida y una reacción cognoscitiva que determina el grado en que los niños son capaces de percibir el punto de vista de la otra persona.

Si se quiere que nuestros niños sean atentos, responsables y considerados lo que hay que hacer es sencillo: aumentar sus expectativas.

Es importante y no se debe olvidar lo siguiente:

- ✓ No ocultar los sentimientos.
- ✓ No ocultar los errores.
- ✓ No temer decirles la verdad.

Lo más importante es que el niño/a pueda diferenciarse del problema, es decir que no se sienta que él / ella es el problema,

que está fuera de ellos, lo que les ayuda a situarlos en un nuevo marco de referencia.

- e. Relaciones interpersonales (o habilidades sociales):** Cualquiera puede darse cuenta de que una buena relación con los demás es una de las cosas más importantes para nuestras vidas y para nuestro trabajo. Y no solo tratar a los que parecen simpáticos, a nuestros amigos, a nuestra familia. Sino saber tratar también exitosamente con nuestros jefes, con nuestros enemigos.

Cuando hemos logrado empatía estamos listos para tener competencia social. Para ello es necesario saber crear un ambiente agradable para la conversación, saber escuchar y motivar a los demás, moderar los conflictos, contemplar los problemas desde distintas perspectivas y reconocer los sistemas de relación e interacción de los grupos.

La Habilidad Social se fundamenta en la amistad y el trabajo en equipo, que requiere un intercambio de prestaciones y contraprestaciones para interpretar en forma correcta las señales emocionales.

La regla imperante en este sentido, tal y como dijeron M. J. Elías, S. B. Tobías y B. S. Friedlander (2000)¹⁰, es la siguiente: “Trate a sus hijos como le gustaría que les trataran los demás”.

2.2.3. Los juegos de expresión y la inteligencia emocional

Grandes filósofos, entre ellos Platón, ya hablaban de la educación como medio cuyo fin era proporcionar al cuerpo y al alma toda la

¹⁰ M.J. Elías S.E. Tobias y B.S. Friedlander (2000) EDUCAR CON INTELIGENCIA EMOCIONAL. Barcelona: Plaza & Janes.

perfección y belleza de que una y otra son susceptibles. Así, desde este punto de vista, se puede definir la educación como la suma total de procesos por medio de los cuales un grupo social transmite sus capacidades y poderes reorganizando y reconstruyendo las emociones para adaptar al individuo a las tareas que desempeñará en el proceso psicológico a lo largo de su vida (desde la infancia hasta la senectud).

Hoy en día los investigadores tienden a aceptar que el CI cuenta cerca del 20%, el resto depende de múltiples factores, entre lo que se incluyen los relacionados con la inteligencia emocional:

- **Reconocer las propias emociones:** Poder hacer una apreciación y dar nombre a las propias emociones es uno de los pilares de la inteligencia emocional, en el que se fundamentan la mayoría de las otras cualidades emocionales. Solo quien sabe por que se siente como se siente puede manejar sus emociones, moderarlas y ordenarlas de manera consciente.
- **Saber manejar las propias emociones:** Emociones como el miedo, la ira o la tristeza son mecanismos de supervivencia que forman parte de nuestro bagaje básico emocional. No se puede elegir nuestras emociones. No se pueden simplemente desconectar o evitar. Pero está en mí poder conducir mis reacciones emocionales, como el deseo o la lucha por formas de comportamiento aprendidas civilizadas como el flirteo o la ironía. Lo que hagamos con nuestras emociones, el hecho de manejarlas de forma inteligente, depende de la inteligencia emocional.
- **Utilizar el potencial existente:** “Un 10 por 100 de inspiración, un 90 por 100 de esfuerzo”, esta sentencia popular da en el clavo: un elevado cociente intelectual, por sí solo no nos convierte ni en el

primero de la clase, ni en el Premio Nóbel. Los verdaderos buenos resultados requieren cualidades como la perseverancia, disfrutar aprendiendo, tener confianza en uno mismo y ser capaz de sobreponerse a las derrotas.

- **Saber ponerse en el lugar de los demás:** Los estudios sobre la comunicación parten de la base de que alrededor del 90 por 100 de la comunicación emocional se produce sin palabras. La empatía ante otras personas requiere la predisposición a admitir las emociones, escuchar con concentración y ser capaz también de comprender pensamientos y sentimientos que no se hayan expresado verbalmente.
- **Crear relaciones sociales:** En todo contacto con otras personas entran en juego las capacidades sociales: el trato con los amigos, en las relaciones padres e hijos. Que tengamos un trato satisfactorio con las demás personas depende, entre otras cosas, de mi capacidad de crear y cultivar las relaciones, de reconocer los conflictos y solucionarlos, de encontrar el tono adecuado y de percibir los estados de ánimo del interlocutor.

Como se observa la Inteligencia Emocional plantea un nuevo paradigma:

- ✓ Me obliga a armonizar cabeza y corazón.
- ✓ Inteligencia académica e inteligencia emocional.

Por tanto, en la escuela se debe plantear enseñar a los alumnos a ser emocionalmente más inteligentes, dotándoles de estrategias y habilidades emocionales básicas que les protejan de los factores de riesgo o, al menos, que palien sus efectos negativos.

Un coeficiente emocional (CE) elevado es tan importante como un cociente intelectual (CI) elevado.

Los niños con capacidades en el campo de la Inteligencia Emocional son más felices, más confiados y tienen más éxito en la escuela, además de ser la base para que nuestros niños se vuelvan adultos responsables, atentos y productivos.

Anna Freud, hija de Sigmund Freud y célebre terapeuta infantil por derecho propio, fue la que explicó que “jugar es el trabajo de los niños”, por lo que es necesario y muy imprescindible enseñarles a los niños nuevas capacidades emocionales y sociales a través de la diversión y de juego estimulante.

La enseñanza de estos juegos para los niños ayuda a establecer la base para enfrentar con más éxito los distintos aspectos de la realización como parte de un proceso grupal. Además, los juegos y las actividades de expresión les enseñan a los niños que le temen al fracaso la importancia del esfuerzo sostenido.

Estos juegos de expresión están recomendados para alentar a los niños y a sus padres a desarrollar un lenguaje de las emociones.

Los juegos de expresión ayudan a disminuir parte del impacto emocional de los traumas que los niños hayan sufrido en alguna oportunidad, y simultáneamente dan a los niños la oportunidad de organizar sus sentimientos de un modo que la parte pensante de sus cerebros puedan controlar.

Además se ha demostrado que los juegos de expresión, han logrado construir cierta cohesión familiar y disminuir significativamente la ira y la

agresión entre los niños, mejorando sus capacidades emocionales y sociales, lo que se llama INTELIGENCIA EMOCIONAL.

En las diversas actividades que se les presentan a los niños y niñas logramos que:

- ✓ Los niños estén motivados y seguros de sí mismos.
- ✓ Sepan qué comportamiento se espera de ellos en la escuela y hasta dónde pueden actuar cediendo a sus impulsos.
- ✓ Esperen antes de pedir ayuda y poder seguir indicaciones.
- ✓ Muestren sus propias necesidades y a su vez armonizarlas con las de los otros niños.

A través de los juegos de expresión los niños y las niñas logran alcanzar:

- ✓ Mayor tolerancia ante las frustraciones, y control del enojo.
- ✓ Menor cantidad de bromas, peleas e interrupciones de la clase.
- ✓ Mayor capacidad para expresar adecuadamente el enojo, sin pelear.
- ✓ Menos suspensiones y expulsiones.
- ✓ Menos comportamiento agresivo o autodestructivo.
- ✓ Más sentimientos positivos sobre ellos mismos, la escuela, y la familia.
- ✓ Mejor manejo del estrés.

- ✓ Menor soledad y ansiedad social.

Por lo que se puede decir lo mismo que el Dr. Shapiro, que: “Nunca es demasiado tarde para aprender a jugar juegos de expresión, y nunca es demasiado tarde para aprender a enfrentar los fracasos, valorar la persistencia o adoptar las otras cualidades de la inteligencia emocional”. De todos modos, debo recordar que los niños son los que aprenden mejor las capacidades de la inteligencia emocional y que todas estas capacidades están interrelacionadas”.

Aún cuando el término Inteligencia Emocional ha comenzado a utilizarse comúnmente en forma reciente la investigación en esta área no es un fenómeno nuevo. En los últimos cincuenta años se han llevado a cabo miles de estudios relacionados con el desarrollo de las capacidades de la IE en los niños. Lamentablemente, solo unos pocos lograron encontrar unas aplicaciones concretas debidas en general a un cisma entre el mundo académico de paradigmas estadísticos cuidadosamente planificados y el mundo del docente y el profesional de la salud mental directamente enfrentadas a los problemas cotidianos. Pero ya no puedo permitir el lujo de criar y educar niños basándome meramente en la intuición o en la “aplicación correcta de una política” (Shapiro; 1997).

Lo que debo hacer es empezar desde muy temprano a educar la inteligencia emocional a través de diversas actividades y una de ellas son los juegos de expresión, la misma que es óptima cuando los niños reciben suficiente aprobación y estímulo; cuando son animados a asumir pequeños desafíos, cuando miran la vida con optimismo y son afirmados en sus propias destrezas potencializando las destrezas que van a adquirir, manejando mejor sus tensiones para errar menos y no paralizarse, desorganizarse o bloquear incluso otras facultades mentales.

El juego de expresión, como el aprender, son hechos sociales. Permite ensayar soluciones, desplegar iniciativas. Lo que se aprende por medio del juego de expresión, igual que el conocimiento y habilidades que por él se adquieren, se transfieren a la vida diaria logrando en nuestros niños y niñas:

- ✓ Más responsabilidad.
- ✓ Mayor capacidad de concentrarse en la tarea que se tiene manos y de prestar atención.
- ✓ Menor impulsividad, mayor autocontrol.
- ✓ Mejores calificaciones en las pruebas de rendimiento escolar.

En efecto los juegos de expresión no pueden operar de manera óptima sin el nivel de inteligencia emocional adecuados, cuando estos “socios” interactúan positivamente el nivel de inteligencia emocional aumenta lo mismo que se ve reflejado en la capacidad intelectual.

2.2.4. Definición de términos básicos

- **Juego:** El juego es un ente motivador ya que los estudiantes motivados aprenden mucho más que aquellos que no tienen motivación. Los instructores, maestros, facilitadores y líderes de entrenamiento están mucho más dispuestos a dar su mayor esfuerzo cuando saben que los estudiantes están haciendo su mayor esfuerzo. Es importante no olvidar la reciprocidad de esta relación.
- **Inteligencia:** “La inteligencia es una capacidad, una potencia que tiene el hombre, comprende todas las operaciones mentales, desde la sensación hasta el razonamiento. Es la que nos permite resolver

problemas, descubrir relaciones, modificar estas relaciones, etc.”(Prado Salas Salomón).

- **Emoción:** La palabra “emoción” se usa a menudo como equivalente de “sentimiento”. Existe un número infinito de sentimientos: alegría, afecto odio satisfacción, vergüenza, preocupación, decepción, pánico, rabia. etc. La energía de la vida es una emoción. Esta es la sustancia que me estimula a amar, a disfrutar, a alcanzar logros, a crecer, a trabajar, a progresar y a hacer más de lo que hice ayer.
- **Juego de expresión:** El juego de expresión es el complemento ideal para lograr una educación de calidad donde se ejercita la memoria, se educa la concentración, se desarrolla los sentidos de la coordinación y por último es un ente motivador.
- **Memorización:** Se refiere a la facultad necesaria e insustituible de conservar lo que está en el cerebro, representar y recordar las situaciones cuando es preciso. También es la impresión, retención y reproducción de las huellas de experiencias pasadas. Sin ella no podría existir diferenciación, integración, generalización y transferencia.
- **Concentración:** Se refiere a la capacidad de dirigir la atención sobre una actividad determinada
- **Coordinación:** Es la capacidad de tener equilibrio en las acciones que realiza dominando su propio cuerpo. También es la capacidad de equilibrar las propias necesidades con las de los demás en una actividad grupal.
- **Motivación:** Se refiere a la capacidad que se usa para explicar el inicio, dirección, intensidad y persistencia de la conducta dirigida

hacia un objetivo, lo que implica tanto cognición como emoción la misma que proviene de una necesidad.

- **Inteligencia emocional:** Es la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los ajenos, de motivarnos, de manejar bien las emociones en nosotros mismos y en nuestras relaciones.
- **Autoestima:** La autoestima no es una única idea o creencia ni un único sentimiento. No significa quererse o admirarse, sino que es la presunción de que uno debe perseverar, asumir responsabilidades, diferenciarse positivamente del propio entorno. La autoestima es un conjunto de aptitudes que permiten a los niños seguir aprendiendo, esforzarse y ponerse a prueba.
- **Autoconocimiento emocional:** Reconocer un sentimiento mientras éste se presenta es la clave de la inteligencia emocional. La falta de habilidad para reconocer nuestros propios sentimientos nos deja a merced de nuestras emociones. Las personas con ésta habilidad consiguen conducir mejor sus vidas.
- **Control emocional:** Es la habilidad de lidiar con los propios sentimientos, adecuándolos a cualquier situación. Las personas que carecen de esta habilidad caen constantemente en estados de inseguridad, mientras que aquellas que poseen un mejor control emocional tienden a recuperarse más rápidamente de los reveses y contratiempos de la vida.
- **Automotivación:** Dirigir las emociones para conseguir un objetivo es esencial para mantenerse en un estado de búsqueda permanente y para mantener la mente creativa para encontrar soluciones. Las personas que tienen esta habilidad tienden a ser más productivas y eficaces, cualquiera que sea su emprendimiento.

- **Reconocimiento de las emociones ajenas:** Se entenderá por empatía como una habilidad que construye auto conocimiento emocional. Esta habilidad permite a las personas reconocer las necesidades y los deseos de otros, permitiéndoles relaciones más eficaces.
- **Habilidad para las relaciones interpersonales:** El arte de relacionarse es, en gran parte, la habilidad de producir sentimientos en los demás. Esta habilidad es la base en la que se sustenta la popularidad, el liderazgo y la eficiencia interpersonal. Las personas con esta cualidad son más eficientes en todo lo que dicen, en relación con la interacción entre individuos. Son las “estrellas sociales”.
- **Autoconcepto:** La percepción que una persona tiene de su propia imagen. (Fits, 1965).
- **Muestra:** Una parte de la población que contiene teóricamente las mismas características que se desean estudiar en aquélla. (Rojas, 1978).
- **Test:** Conjunto estandarizado de preguntas que se administran a un grupo o a individuos con el propósito de evaluar la presencia o ausencia de una habilidad o conocimiento particular (Wolmar, 1973).

2.3. Sistema de Hipótesis

La aplicación de los juegos de expresión es eficaz para aumentar el nivel de inteligencia emocional en niños de 4 años de la institución educativa inicial Virgen del Carmen, Arequipa 2018.

2.4. Variables: Operacionalización de variables

Variable independiente

Jugos de expresión

Variable dependiente

Inteligencia emocional

Operacionalización de variables

| VARIABLES | DEFINICIÓN | DIMENSIONES | INDICADORES | ESCALA |
|---------------------------------|--|------------------------------|--|--------------------|
| V. I. JUEGOS DE EXPRESIÓN | El juego de expresión es el complemento ideal para lograr una educación de calidad donde se ejercita la memoria, se educa la concentración, se desarrolla los sentidos de la coordinación y por último es un ente motivador. | ▪ Memorización. | ▪ Memoriza las indicaciones que se les plantea. | (1) |
| | | ▪ Concentración. | ▪ Se concentra y pone mucha atención a las indicaciones planteadas. | LOGRO PREVISTO (A) |
| | | ▪ Coordinación. | ▪ Coordina los movimientos de acuerdo a la actividad que se realiza. | EN PROCESO (B) |
| | | ▪ Motivación. | ▪ Está motivado y seguro de las acciones que realiza. | EN INICIO (C) |
| V. D. INTELIGENCIA EMOCIONAL | Es una destreza que nos permite conocer y manejar nuestros propios sentimientos, interpretar o enfrentar los sentimientos de los demás, sentirnos satisfechos y ser eficaces en la vida. | ▪ Autoconciencia. | ▪ Reconoce y es conciente de sus propias emociones y sentimientos. | (2) |
| | | ▪ Autocontrol. | ▪ Controla sus emociones como: el miedo, la ira y la tristeza en forma positiva. | SUPERIOR (101-150) |
| | | ▪ Aprovechamiento emocional. | ▪ Es perseverante y muestra confianza en si mismo y se sobrepone a las derrotas. | NORMAL (51-100) |
| | | | | INFERIOR (1-50) |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Empatía. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reconoce las emociones ajenas siendo atento y responsable con los demás. | |
| | | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Habilidad social. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea y cultiva amistades y le agrada realizar trabajos en equipo. | |

1: Escala de valoración según el MINEDU.

2: Escala de valoración según Rubén D. Chiribiga Z. Y Jenny E. Franco M. 2002¹¹.

¹¹ Rubén D. Chiribiga Z. Y Jenny E. Franco M. 2002

CAPITULO 3

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la investigación

En la presente investigación se ha optado por el enfoque cuantitativo, porque se ha hecho uso de la estadística para el procesamiento de la investigación obtenida.

3.2. Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación corresponde al tipo de investigación experimental, porque se aplicó los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional en niños de 4 años, sección "B", de la institución educativa inicial Virgen del Carmen.

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación empleado es el cuasi experimental, porque sólo se manipula la variable independiente, el mismo que está representado por los Juegos de Expresión.

El grupo experimental está representado por los alumnos de 4 años del nivel inicial de la I.E.I. Virgen del Carmen, de la ciudad de Arequipa.

Se trabajó con un solo grupo, con una prueba de entrada (pre - test) y otra de salida (post - test), considerando el siguiente esquema:

Grupo experimental: 01 ----- X ----- 02

Donde:

01 = Prueba de entrada (pre – test)

X = Aplicación de los juegos de expresión.

02 = Prueba de salida (post – test)

Elijo este diseño de investigación, porque con ello puedo controlar diferencia individual; además como nos dicen Matheson, Douglas W.; Bruce, Richard L.; Beauchamp, Kenneth L., (1983)¹², en su libro **Psicología Experimental – Diseños y Análisis de Investigación**: “*cada sujeto se convierte en su propio control*” (Pág. 127); además recomiendan que: “*Un investigador interesado en comprobar el cambio efectuado por el tratamiento experimental en la conducta de cada individuo hará bien en considerar el uso de un diseño con un solo grupo*” (Pág. 344).

3.4. Unidad de estudio

La unidad de estudio en el presente trabajo está constituido por los niños y niñas de 4 años de edad de la sección “B”, matriculados en la I.E.I. Virgen del Carmen de la ciudad de Arequipa.

¹² Matheson, Douglas W.; Bruce, Richard L.; Beauchamp, Kenneth L., (1983)

| I.E.I. VIRGEN DEL CARMEN | (Nº de alumnos) | NIÑOS | NIÑAS |
|---------------------------------|------------------------|--------------|--------------|
| SECCIÓN "B" 4 AÑOS | 22 | 07 | 15 |
| TOTAL | 22 | 07 | 15 |

FUENTE: Registro de Matrícula.

3.5. Métodos de investigación

Considerando el conocimiento del espacio en el que se desarrolla la investigación, ésta se iniciará con un cuestionario, para continuar desarrollando una metodología analítica en algunos de sus pasos y sintética en otros principalmente en la elaboración de las conclusiones.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En el diseño metodológico que se aplica, se utilizan las siguientes técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Para medir la inteligencia emocional:

- **El pre test:** se realizó a través de la aplicación de un pre test para ver el nivel de inteligencia emocional que tienen los niños del grupo experimental, ésta se aplicó al inicio de la experimentación. El tiempo determinado fue de una semana, el test se tomó a cada niño dándosele el tiempo requerido. Las preguntas se realizaron de manera directa en lenguaje sencillo de manera que los niños entiendan y puedan contestarlas. (ver anexo 3).
- **El post test:** se aplicó para comprobar cuánto ha aumentado su inteligencia emocional y comparar los resultados obtenidos antes y después del tratamiento experimental. El método seguido fue el mismo que el pre test (ver anexo 6).

- **Anecdótico:** con éste instrumento se recolectó las acciones más sobresalientes que presentó cada niño durante el transcurso de la aplicación del experimento, lo que nos ayudó a que el trabajo a realizar se diera de manera viable (ver anexo 10).
- **Ficha de observación:** Con esta ficha se observó de manera más detallada las conductas positivas y negativas que presentó el niño durante la ejecución de los juegos de expresión, y se hizo en forma paralela con el anecdótico.

3.7. Técnicas de procesamiento estadístico de la información

Los datos son analizados a través de cuadros de distribución de frecuencia, su interpretación y uso de la estadística descriptiva sirven para determinar la eficacia de la aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de inteligencia emocional de los niños y niñas de la I.E.I. Las estadísticas descriptivas utilizadas son: la media, desviación estándar y coeficiente de variabilidad que utilizan las siguientes fórmulas:

- **Media Aritmética:** Medida de tendencia central que nos permite encontrar el promedio de los datos obtenidos del grupo de estudio:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Donde:

\sum = Sumatoria de los datos a considerarse.

X = Dato considerado.

N = N° de datos a considerarse.

- **Desviación Estándar:** Tiene la siguiente fórmula:

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{N}}$$

Donde:

\sum = Sumatoria de los datos a considerarse.

X = Dato considerado.

\bar{X} = Media aritmética.

N = N° de datos a considerarse.

- **Coefficiente de Variabilidad:** Permite medir el grado de variabilidad de los datos en porcentajes:

$$C. V. = \frac{S}{\bar{X}}(100)\%$$

Donde:

C. V. = Coeficiente de Variación.

S = Desviación estándar.

\bar{X} = Media aritmética de los datos.

3.8. Diseño Estadístico

- **Prueba de Hipótesis:**

Para probar la hipótesis se utiliza la prueba de medias, que está definido mediante la siguiente ecuación:

$$X_{Obt.}^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Donde:

Σ = Sumatoria de los datos a considerarse.

O = Frecuencias observadas.

E = Frecuencias esperadas.

3.9. Hipótesis Estadístico:

Se plantea las siguientes hipótesis:

- **Hipótesis nula “Ho”:**

$$H_0: X = X$$

La aplicación de los juegos de expresión aumenta el nivel de inteligencia emocional.

- **Hipótesis alterna “Ha”:**

$$H_a: X \neq X$$

La aplicación de los juegos de expresión no aumenta el nivel de inteligencia emocional.

- **Nivel de significancia:** El nivel de significancia o error que elegimos es del 5% que es igual a:

$$\alpha = 0.05$$

- **Grados de libertad:** Es el número de datos que pueden variar libremente al ser calculados. Tiene la siguiente fórmula:

$$GL = (r-1)(c-1)$$

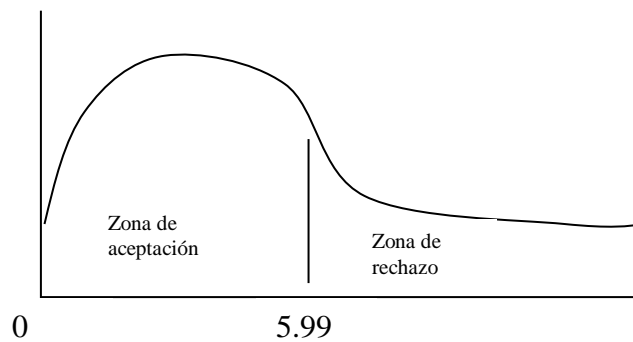
Donde:

r = número de renglones.

c = número de columnas.

- **Región crítica:** Es la región de rechazo de la hipótesis nula, utilizando la distribución normal.

$$X^2_{\text{Crit.}} = 5.99$$



CAPITULO 4

RESULTADOS

4.1. Presentación y obtención de los resultados

CUADRO Nº 01

COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: AUTOCONCIENCIA

| INDICADOR | PRE TEST | | POST TEST | | TOTAL | |
|-----------|----------|---------|-----------|---------|-------|---------|
| | F | % | F | % | F | % |
| SUPERIOR | 0 | 0.00% | 14 | 63.64% | 14 | 31.82% |
| NORMAL | 14 | 63.64% | 8 | 36.36% | 22 | 50.00% |
| INFERIOR | 8 | 36.36% | 0 | 0.00% | 8 | 18.18% |
| TOTAL | 22 | 100.00% | 22 | 100.00% | 44 | 100.00% |

Fuente: Resultados de la prueba de pre test y post test aplicado al grupo de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Virgen del Carmen.

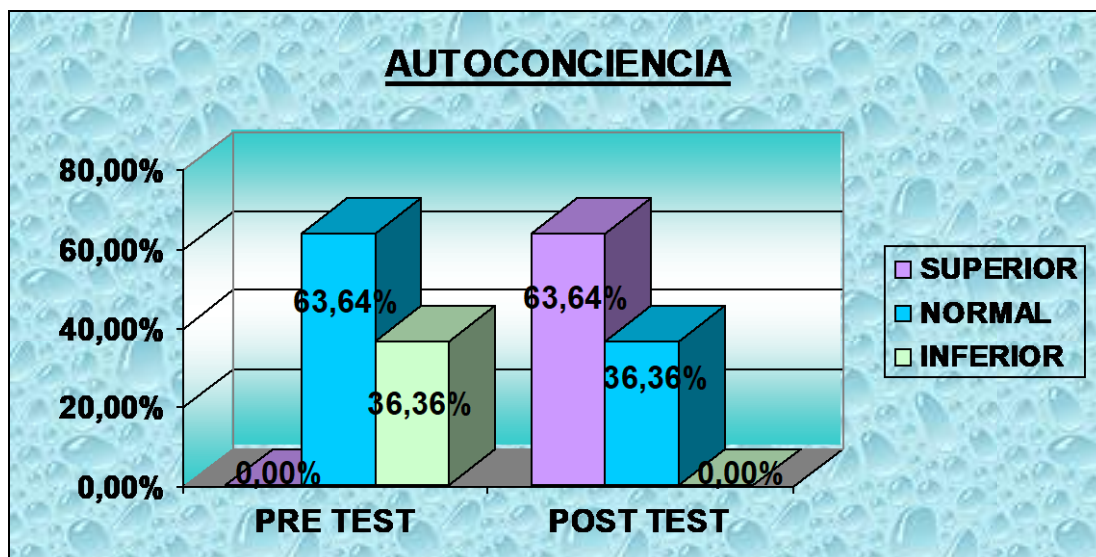
$$X^2_{\text{Obt.}} = 16$$

$$X^2_{\text{Tabla}} = 5.99$$

$$GL. = 2$$

$$\alpha = 0.05$$

GRAFICO N° 01
COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST:
AUTOCONCIENCIA



FUENTE: Cuadro N° 01

Interpretación

En el cuadro N° 1 y grafico N° 1 se observa que en el nivel "Superior" en el pre test no hallamos a ningún niño (a), más bien en el post test se encuentran 14 niños (as), quienes conforman el 63.64% de la muestra. En el nivel "Normal", en el pre test se hallan 14 niños (as), que conforman el 63.64%, en el post test encontramos a 8 niños (as), equivalente al 36.36%. En el nivel "Inferior", en el pre test se hallan 8 niños (as), que conforman el 36.36% y en el post test no se hallan ningún niño (a).

Así que las diferencias obtenidas entre el pre test y el post test de la evaluación de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. son significativos a un nivel de confiabilidad $\alpha=0.05$; y un valor $X^2_{\text{Obt.}}$ De 16 superior a X^2_{Tabla} de 5.99 con un grado de libertad de 2.

CUADRO N° 02

COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: AUTOCONTROL

| INDICADOR | PRE TEST | | POST TEST | | TOTAL | |
|-----------|----------|---------|-----------|---------|-------|---------|
| | F | % | F | % | F | % |
| SUPERIOR | 1 | 4.55% | 15 | 68.18% | 16 | 36.36% |
| NORMAL | 10 | 45.45% | 7 | 31.82% | 17 | 38.64% |
| INFERIOR | 11 | 50.00% | 0 | 0.00% | 11 | 25.00% |
| TOTAL | 22 | 100.00% | 22 | 100.00% | 44 | 100.00% |

Fuente: Resultados de la prueba de pre test y post test aplicado al grupo de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Virgen del Carmen.

$$X^2_{\text{Obt.}} = 16.5$$

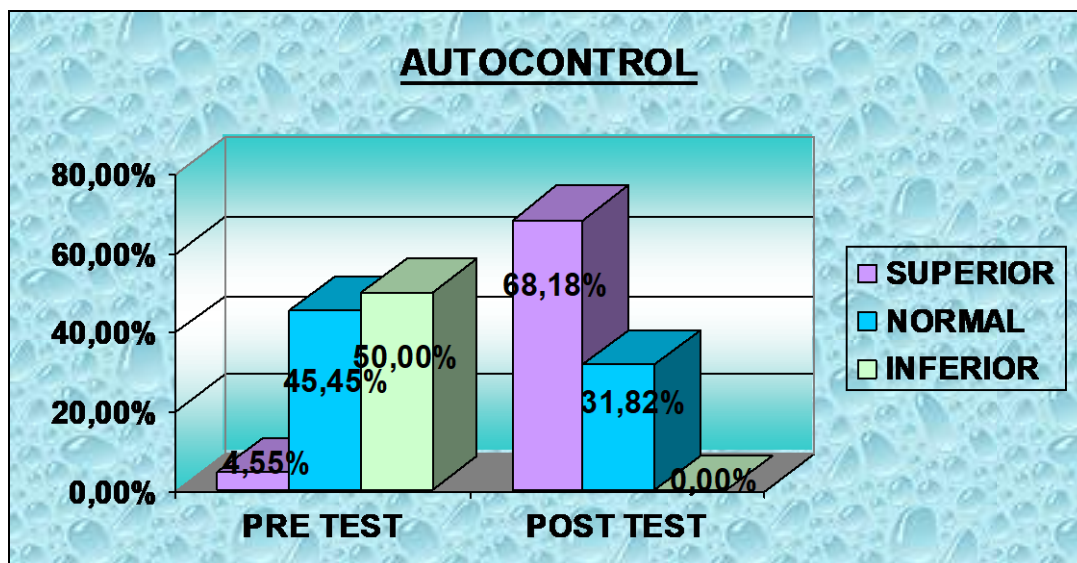
$$X^2_{\text{Tabla}} = 5.99$$

$$GL. = 2$$

$$\alpha = 0.05$$

GRÁFICO N° 02

COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: AUTOCONTROL



FUENTE: Cuadro N° 02

Interpretación

En el cuadro N° 2 y gráfico N° 2 se observa que en el nivel “Superior” en el pre test se halla a un niño (a), que hace un porcentaje de 4.55%, en el post test se encuentran 15 niños (as), quienes conforman el 68.18% de la muestra. En el nivel “Normal”, en el pre test se hallan 10 niños (as), que conforman el 45.45%, en el post test encontramos a 7 niños (as), equivalente a un porcentaje de 31.82%. En el nivel “Inferior”, en el pre test se hallan 11 niños (as), que conforman el 50.00% y en el post test no se halla a ningún niño (a).

Así, se puede decir que las diferencias obtenidas entre el pre test y el post test de la evaluación de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. son significativos a un nivel de confiabilidad $\alpha=0.05$; y un valor $X^2_{\text{Obt.}}$ De 16.5 superior a X^2_{Tabla} de 5.99 con un grado de libertad de 2.

CUADRO N° 03

**COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST:
APROVECHAMIENTO EMOCIONAL**

| INDICADOR | PRE TEST | | POST TEST | | TOTAL | |
|-----------|----------|---------|-----------|---------|-------|---------|
| | F | % | F | % | F | % |
| SUPERIOR | 1 | 4.55% | 17 | 77.27% | 18 | 40.91% |
| NORMAL | 9 | 40.90% | 5 | 22.73% | 14 | 31.82% |
| INFERIOR | 12 | 54.55% | 0 | 0.00% | 12 | 27.27% |
| TOTAL | 22 | 100.00% | 22 | 100.00% | 44 | 100.00% |

Fuente: Resultados de la prueba de pre test y post test aplicado al grupo de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Virgen del Carmen.

$$X^2_{\text{Obt.}} = 27.34$$

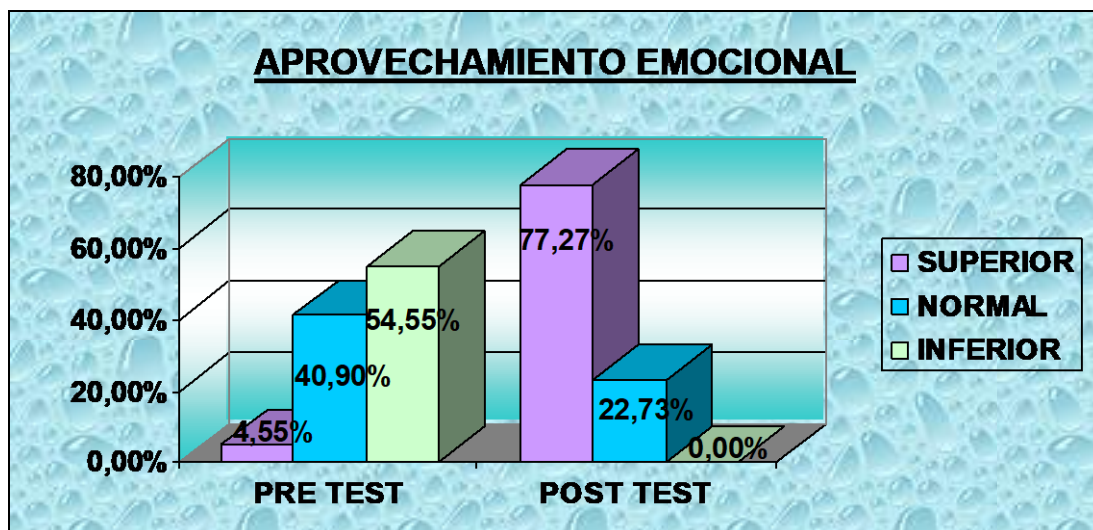
$$X^2_{\text{Tabla}} = 5.99$$

$$GL. = 2$$

$$\alpha = 0.05$$

GRÁFICO N° 03

**COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST:
APROVECHAMIENTO EMOCIONAL**



FUENTE: Cuadro N° 03

Interpretación

En el cuadro N° 3 y gráfico N° 3 observo que en el nivel "Superior" en el pre test no hallo a 1 niño (a), el mismo que hace un porcentaje de 4.55%, en el post test encontramos a 17 niños (as), quienes conforman el 77.27% de la muestra. En el nivel "Normal", en el pre test se hallan 9 niños (as), que conforman el 40.90%, en el post test encontramos a 5 niños (as), que hace un porcentaje de 22.73% en el nivel "Inferior", en el pre test se hallan 12 niños (as), que conforman el 54.55% y en el post test no se hallan ningún niño (a).

Así, podemos decir que las diferencias obtenidas entre el pre test y el post test de la evaluación de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. son significativos a un nivel de confiabilidad $\alpha=0.05$; y un valor $X^2_{\text{Obt.}}$ de 27.34 superior a X^2_{Tabla} de 5.99 con un grado de libertad de 2.

CUADRO N° 04

COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: EMPATIA

| INDICADOR | PRE TEST | | POST TEST | | TOTAL | |
|-----------|----------|---------|-----------|---------|-------|---------|
| | F | % | F | % | F | % |
| SUPERIOR | 0 | 0.00% | 14 | 63.64% | 14 | 31.82% |
| NORMAL | 15 | 68.18% | 8 | 36.36% | 23 | 52.27% |
| INFERIOR | 7 | 31.82% | 0 | 0.00% | 7 | 15.91% |
| TOTAL | 22 | 100.00% | 22 | 100.00% | 44 | 100.00% |

Fuente: Resultados de la prueba de pre test y post test aplicado al grupo de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Virgen del Carmen.

$$X^2_{\text{Obt.}} = 15.034$$

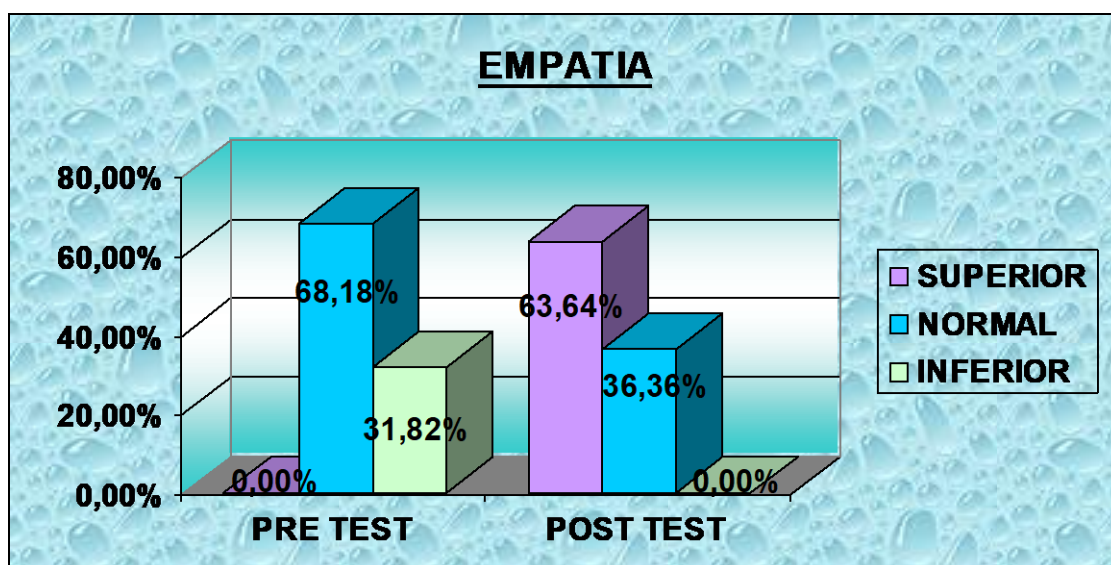
$$X^2_{\text{Tabla}} = 5.99$$

$$GL. = 2$$

$$\alpha = 0.05$$

GRÁFICO N° 04

COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: EMPATIA



FUENTE: Cuadro N° 04

Interpretación

En el cuadro N° 4 y gráfico N° 4 se observa que en el nivel “Superior” en el pre test no se halla a ningún niño (a), más bien en el post test se encuentran 14 niños (as), quienes conforman el 63.64% de la muestra. En el nivel “Normal”, en el pre test se hallan 15 niños (as), que conforman el 68.18%, en el post test encuentro a 8 niños (as), equivalente al 36.36%. En el nivel “Inferior”, en el pre test se hallan 7 niños (as), que conforman el 31.82% y en el post test no se halla a ningún niño (a).

Así que las diferencias obtenidas entre el pre test y el post test de la evaluación de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. son significativos a un nivel de confiabilidad $\alpha=0.05$; y un valor $X^2_{\text{Obt.}}$ de 15.034 superior a X^2_{Tabla} de 5.99 con un grado de libertad de 2.

CUADRO N° 05

COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: HABILIDAD SOCIAL

| INDICADOR | PRE TEST | | POST TEST | | TOTAL | |
|-----------|----------|---------|-----------|---------|-------|---------|
| | F | % | F | % | F | % |
| SUPERIOR | 2 | 9.09% | 12 | 54.55% | 14 | 31.82% |
| NORMAL | 11 | 50.00% | 10 | 45.45% | 21 | 47.73% |
| INFERIOR | 9 | 40.91% | 0 | 0.00% | 9 | 20.45% |
| TOTAL | 22 | 100.00% | 22 | 100.00% | 44 | 100.00% |

Fuente: Resultados de la prueba de pre test y post test aplicado al grupo de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Virgen del Carmen.

$$X^2_{\text{Obt.}} = 16.188$$

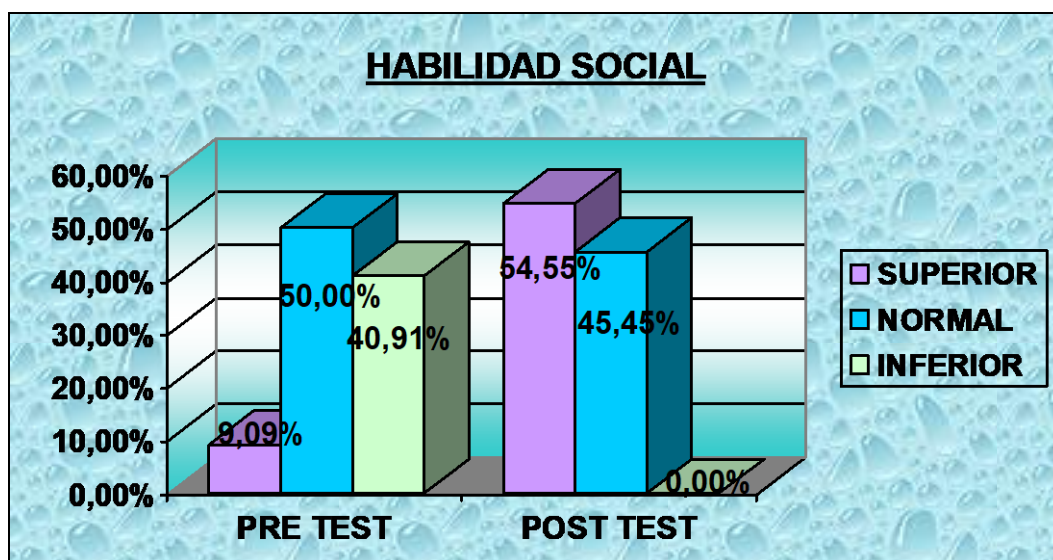
$$X^2_{\text{Tabla}} = 5.99$$

$$GL. = 2$$

$$\alpha = 0.05$$

GRÁFICO N° 05

COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: HABILIDAD SOCIAL



FUENTE: Cuadro N° 05

Interpretación

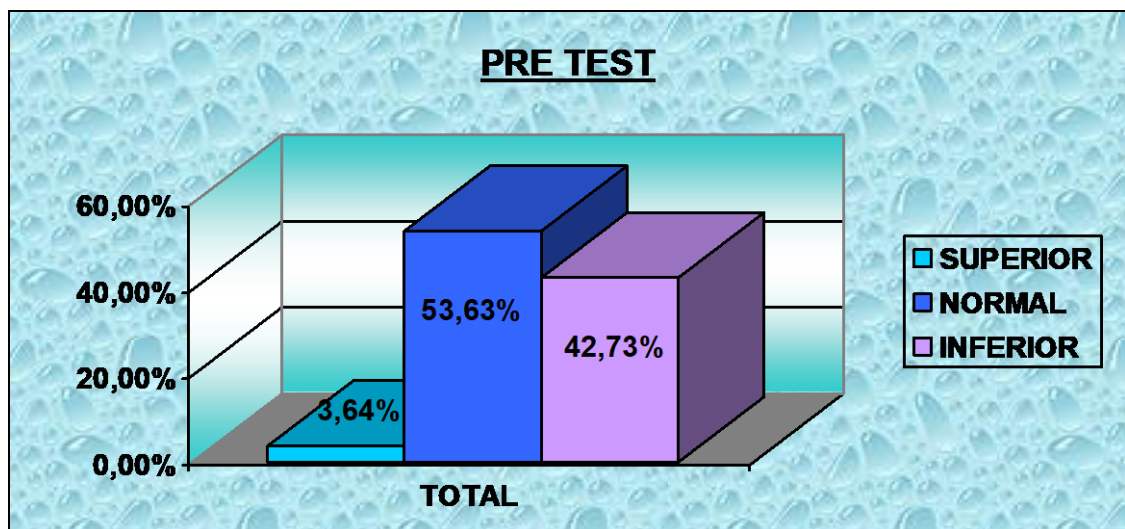
En el cuadro N° 5 y gráfico N° 5 observo que en el nivel "Superior" en el pre test se halla a 2 niños (as), los cuales hacen un porcentaje de 9.09%, en el post test encontramos a 11 niños (as), quienes conforman el 50.00% de la muestra. En el nivel "Normal", en el pre test se hallan 12 niños (as), que conforman el 54.55%, en el post test encontramos a 10 niños (as), los cuales equivalen a un porcentaje de 45.45%. En el nivel "Inferior", en el pre test hallamos a 9 niños (as), que conforman el 40.91% y en el post test no se halla a ningún niño (a).

Así que las diferencias obtenidas entre el pre test y el post test de la evaluación de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. son significativos a un nivel de confiabilidad $\alpha=0.05$; y un valor $X^2_{\text{Obt.}}$ de 16.188 superior a X^2_{Tabla} de 5.99 con un grado de libertad de 2.

CUADRO N° 06**CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PRE TEST**

| INDICADORES | CATEGORIAS | | | | | | TOTAL | |
|---------------------------|------------|--------------|-----------|---------------|-----------|---------------|------------|-------------|
| | SUPERIOR | | NORMAL | | INFERIOR | | TOTAL | |
| | F.A. | % | F.A. | % | F.A. | % | F.A. | % |
| AUTOCONCIENCIA | 0 | 0.00% | 14 | 63.64% | 8 | 36.36% | 22 | 100% |
| AUTOCONTROL | 1 | 4.55% | 10 | 45.45% | 11 | 50.00% | 22 | 100% |
| APROVECHAMIENTO EMOCIONAL | 1 | 4.55% | 9 | 40.90% | 12 | 54.55% | 22 | 100% |
| EMPATIA | 0 | 0.00% | 15 | 68.18% | 7 | 31.82% | 22 | 100% |
| HABILIDAD SOCIAL | 2 | 9.09% | 11 | 50.00% | 9 | 40.91% | 22 | 100% |
| TOTAL | 4 | 3.64% | 59 | 53.63% | 47 | 42.73% | 110 | 100% |

Fuente: Resultados de la prueba de pre test y post test aplicado al grupo de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Virgen del Carmen.

GRÁFICO N° 06**CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE PRE TEST**

FUENTE: Cuadro N° 06

Interpretación

El cuadro N° 6 y gráfico N° 6 muestra los resultados de la prueba de entrada o pre test se observa que para el indicador desarrollado “AUTOCONCIENCIA” podemos observar que 14 niños (as) se encuentran en la categoría de Normal haciendo un porcentaje de 63.64%; seguido de la categoría Inferior donde encontramos a 8 niños (as) que hacen un porcentaje de 36.36%; finalmente no encuentre a ninguno en la categoría de Superior. Para el indicador desarrollado “AUTOCONTROL” observe que 11 niños (as) se encuentran en la categoría de Inferior el mismo que hace un porcentaje de 50.00%; seguido de la categoría de Normal donde se hallan 10 niños (as) que hacen un porcentaje de 45.45% y por último encuentre 1 niño (a) en la categoría de Superior con un porcentaje de 4.55%. Para el indicador desarrollado “APROVECHAMIENTO EMOCIONAL” podemos observar que 12 niños (as) se encuentran en la categoría Inferior que hacen un porcentaje de 54.55%; en la categoría Normal encontramos a 9 niños (as) que hacen un porcentaje de 40.90%; por último encuentre a 1 niños (a) en la categoría de Superior el mismo que hace un porcentaje de 4.55%. Para el indicador desarrollado “EMPATÍA” observe que 15 niños (as) se ubican en la categoría de Normal los que hacen un porcentaje de 68.18%; en la categoría Inferior observamos a 9 niños (as) que hacen un porcentaje de 31.82%; por último no encuentre a ninguno en la categoría de Superior. Para el indicador desarrollado “HABILIDAD SOCIAL” podemos observar a 11 niños (as) en la categoría de Normal que hacen el 50.00%; en la categoría Inferior encuentre a 9 niños (as) que hacen el 40.91%; por último encuentre a 2 niños (as) en la categoría Superior el mismo que hace un 9.09%.

Cuando analizo la última fila del cuadro podemos observar los porcentajes finales donde vemos que el 53.63% de los niños y niñas

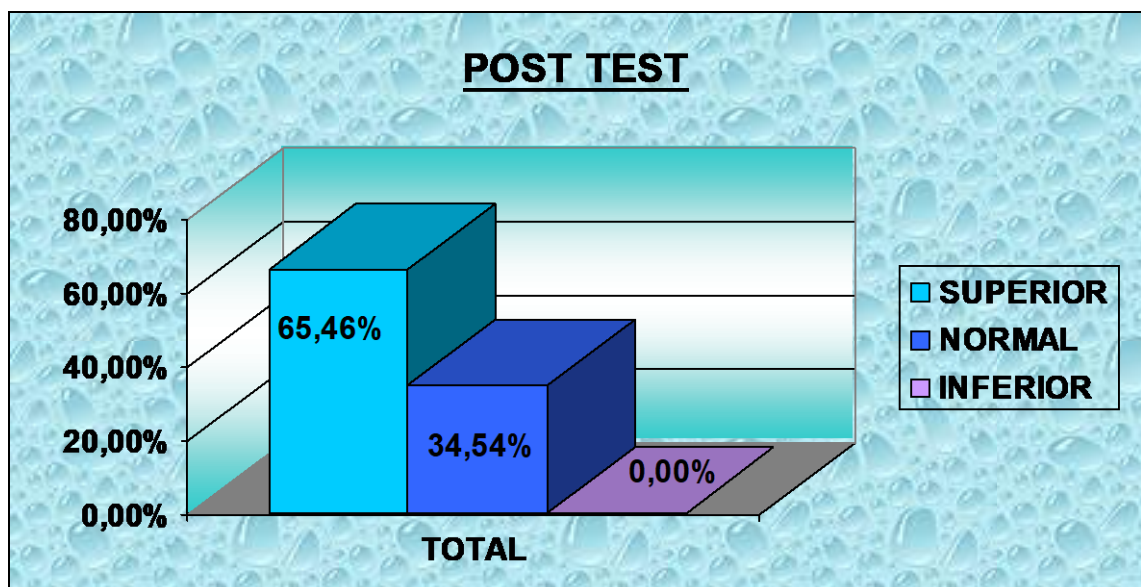
están en la categoría de Normal y el 42.73% se encuentran en la categoría de Inferior, mientras que sólo el 3.64% de los niños y niñas se encuentran en la categoría de Superior.

Lo que puedo deducir de estos resultados de la prueba de entrada o pre test es que los niños y niñas necesitan mayor estimulación y variedad de experiencias para que estos puedan alcanzar mejores niveles de Inteligencia Emocional.

CUADRO N° 07**CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE POST TEST**

| INDICADORES | CATEGORÍAS | | | | | | TOTAL | |
|---------------------------|------------|--------|--------|--------|----------|-------|-------|------|
| | SUPERIOR | | NORMAL | | INFERIOR | | | |
| | F.A. | % | F.A. | % | F.A. | % | F.A. | % |
| AUTOCONCIENCIA | 14 | 63.64% | 8 | 36.36% | 0 | 0.00% | 22 | 100% |
| AUTOCONTROL | 15 | 68.18% | 7 | 31.82% | 0 | 0.00% | 22 | 100% |
| APROVECHAMIENTO EMOCIONAL | 17 | 77.27% | 5 | 22.73% | 0 | 0.00% | 22 | 100% |
| EMPATIA | 14 | 63.64% | 8 | 36.36% | 0 | 0.00% | 22 | 100% |
| HABILIDAD SOCIAL | 12 | 54.55% | 10 | 45.45% | 0 | 0.00% | 22 | 100% |
| TOTAL | 72 | 65.46% | 38 | 34.54% | 0 | 0.00% | 110 | 100% |

Fuente: Resultados de la prueba de salida o post test para el grupo en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Virgen del Carmen.

GRÁFICO N° 07**CONSOLIDADO DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE POST TEST**

FUENTE: Cuadro N° 07

Interpretación

El cuadro N° 7 y gráfico N° 7 me muestra los resultados de la prueba de salida o post test se observa que para el indicador desarrollado "AUTOCONCIENCIA" se puede observar que 14 niños (as) se encuentran en la categoría de Superior haciendo un porcentaje de 63.64%; seguido de 8 niños (as) los cuales se encuentran en la categoría Normal haciendo un porcentaje de 36.36%; finalmente me encuentro en la categoría de Inferior. Para el indicador desarrollado "AUTOCONTROL" observe que 15 niños (as) se encuentran en la categoría de Superior el mismo que hace un porcentaje de 68.18%; seguido de la categoría de Normal donde se hallan 7 niños (as) que hacen un porcentaje de 31.82% y por último no encuentro a ninguno en la categoría de Inferior. Para el indicador desarrollado "APROVECHAMIENTO EMOCIONAL" se puede observar que 17 niños (as) se encuentran en la categoría Superior que hacen un porcentaje de 77.27%; en la categoría Normal encontramos a 5 niños (as) que hacen un porcentaje de 22.73%; por último no me encuentro a ninguno en la categoría de Inferior. Para el indicador desarrollado "EMPATÍA" se observa que 14 niños (as) se ubican en la categoría de Superior los mismos que hacen un porcentaje de 63.64%; en la categoría Normal observamos a 8 niños (as) con un porcentaje de 36,36%; por último no encuentro a ninguno en la categoría de Inferior. Para el indicador desarrollado "HABILIDAD SOCIAL" se puede observar a 12 niños (as) en la categoría de Superior con un porcentaje de 54,55%; en la categoría Normal encontramos a 10 niños (as) los mismos que hacen el 45,45%; por último no encuentro a ninguno en la categoría de Inferior.

Cuando analizo la última fila del cuadro podemos observar los porcentajes finales donde vemos que el 65.46% de los niños y niñas

están en la categoría de Superior y el 34.54% se encuentran en la categoría de Normal, y ninguno en la categoría de Inferior.

Lo que se puede deducir de estos resultados de la prueba de salida o post test al ser sometidos a la experimentación con los “Juegos de Expresión”, los resultados obtenidos son significativos lo que se demuestra que los niños y niñas lograron aumentar su nivel de inteligencia emocional de un nivel normal e inferior a un nivel Superior.

CUADRO N° 08

COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: TOTAL

| INDICADOR | PRE TEST | | POST TEST | | TOTAL | |
|-----------|----------|---------|-----------|---------|-------|---------|
| | F | % | F | % | F | % |
| SUPERIOR | 0 | 0.00% | 14 | 63.64% | 14 | 31.82% |
| NORMAL | 15 | 68.18% | 8 | 36.36% | 23 | 52.27% |
| INFERIOR | 7 | 31.82% | 0 | 0.00% | 7 | 15.91% |
| TOTAL | 22 | 100.00% | 22 | 100.00% | 44 | 100.00% |

Fuente: Resultados de la prueba de pre test y post test aplicado al grupo de niños y niñas de 4 años de la I.E.I. Virgen del Carmen.

$$X^2_{\text{Obt.}} = 16.142$$

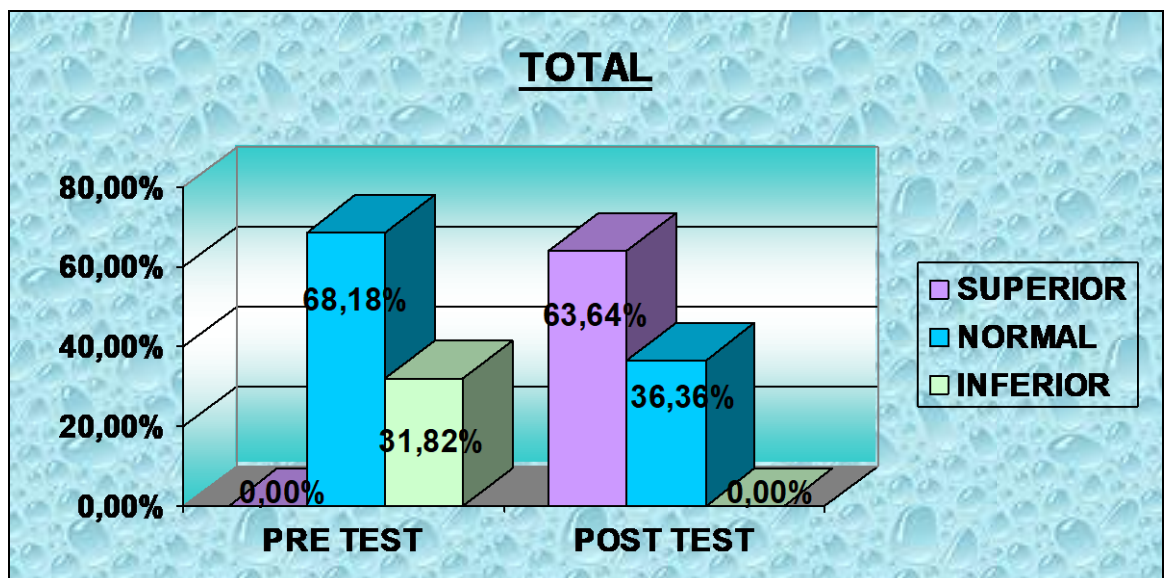
$$X^2_{\text{Tabla}} = 5.99$$

$$GL. = 2$$

$$\alpha = 0.05$$

GRÁFICO N° 08

COMPARACIÓN ENTRE EL PRE TEST Y EL POST TEST: TOTAL



FUENTE: Cuadro N° 08

Interpretación

En el cuadro N° 8 y gráfico N° 8 observo que en el nivel “Superior” en el pre test no hallé a ningún niño (a), más bien en el post test se encuentran 14 niños (as), quienes conforman el 63.64% de la muestra. En el nivel “Normal”, en el pre test se hallan 15 niños (as), que conforman el 68.18%, en el post test encontramos a 8 niños (as), equivalente al 36.36%. En el nivel “Inferior”, en el pre test se encuentran 7 niños (as), que conforman el 31.82% y en el post test no se halla a ningún niño (a).

Así que las diferencias obtenidas entre el pre test y el post test de la evaluación de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. son significativos a un nivel de confiabilidad $\alpha=0.05$; y un valor $X^2_{\text{Obt.}}$ de 16.142 superior a X^2_{Tabla} de 5.99 con un grado de libertad de 2.

4.2. Prueba de hipótesis

a. Hipótesis Estadística:

Ho: El nivel de inteligencia emocional no aumenta con la aplicación de los juegos de expresión.

Ha: El nivel de inteligencia emocional aumenta con la aplicación de los juegos de expresión

b. Nivel de significancia:

Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$, con una X^2_{tabla} , con 2 grados de libertad, obteniendo $X^2_{t,2;0.05} = 5.99$.

c. Estadística de Prueba:

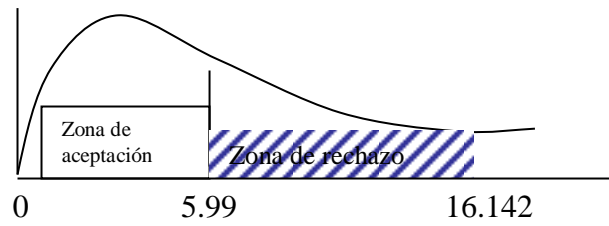
Desde que los datos son cualitativos, se usa la distribución chi-cuadrado, que tiene la siguiente fórmula:

$$X^2_{\text{Obt.}} = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

$$X^2_{\text{Obt.}} = 16.142$$

d. Regla de Decisión:

Si $X^2_{\text{Obt.}}$ Está entre el intervalo de ± 5.99 se acepta la Ho, caso contrario se acepta Ha, por lo tanto, en nuestro caso $X^2_{\text{Obt.}} = 16.142 > X^2_t = 5.99$, por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.



e. Conclusión:

El nivel de inteligencia emocional aumenta significativamente con la aplicación de los juegos de expresión.

CAPITULO 5

CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

5.1. Conclusiones:

PRIMERO: Después de realizada la investigación y conocer el análisis de los resultados se puede determinar que la aplicación de los juegos de expresión para aumentar el nivel de Inteligencia Emocional de los niños y niñas es Eficaz, puesto que los resultados obtenidos en la prueba de salida muestra que los niños y niñas aumentaron significativamente el nivel de Inteligencia Emocional, donde el 63.64% lograron un nivel Superior de Inteligencia Emocional.

SEGUNDO: La aplicación de los Juegos de Expresión presenta mejores resultados en los componentes de Autoconciencia, Autocontrol y Aprovechamiento Emocional, tal y como se observa en los resultados del post test, ubicando a un porcentaje mayor de niños y niñas en el nivel Superior.

TERCERA: Según la prueba de hipótesis como $X^2_{\text{Obt.}} = 16.142 \neq X^2_{\text{Tabla}} = 5.99$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna; por lo tanto el nivel de inteligencia emocional aumenta con la aplicación de los juegos de expresión.

5.2. Sugerencias

PRIMERA: La inteligencia emocional es importante en la vida de las personas; desarrollarla en los niños, a través de diversas actividades, hará de ellos mejores personas y por ende coadyuvará en su desarrollo integral.

SEGUNDA: Al comprobar la hipótesis de investigación, la eficacia de la aplicación de los Juegos de Expresión para aumentar el nivel de Inteligencia Emocional, se sugiere principalmente a las docentes y futuras docentes del nivel inicial adecuar, profundizar, ampliar y aplicar nuevas acciones para mejorar los niveles de Inteligencia Emocional.

TERCERA: El instrumento para evaluar la inteligencia emocional que he descrito no evalúa todos los aspectos de la Inteligencia Emocional, en ese sentido queda el reto de construir nuevos instrumentos que evalúen otros aspectos de la inteligencia emocional, aun no bien representados en las medidas existentes como los aspectos interpersonales.

CUARTA: Someter el instrumento (test) al comentario de los niños y niñas mediante grupos focales para que identifiquen sus sentimientos y emociones al sentirse evaluados en áreas a las que no están acostumbradas.

Recomiendo a los docentes e investigadores tomar en cuenta que de un test es únicamente una puerta de entrada para darnos cuenta de un problema.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Calderón Gama, Héctor Raúl; Zermeño Méndez, Salvador; Mojica Segovia, Carolina (2003) LECTURAS BÁSICAS DE METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. México D.F. 3ra edición McGraw-Hill Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Extremera N. y Fernández-Berrocal, P (2002). EDUCANDO EMOCIONES: LA EDUCACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LA ESCUELA Y LA FAMILIA. Corazones Inteligentes. Barcelona: Kairos.
- Gallegos Gallegos, Lilian; Gallegos Gallegos, Nelly T. DINÁMICA DE JUEGOS RECREATIVOS. Centro de Investigación y Estudios Pedagógicos del Sur – CIEPS.
- Goleman, D. (1996). INTELIGENCIA EMOCIONAL. Barcelona: Kairós.
- Gras, Arnau (1979), DISEÑO EXPERIMENTAL - PSICOLOGIA EXPERIMENTAL.
- Hernández Sampieri, C. Robert; Fernández Collado, Carlos; Baptista Lucio, Pilar (2003) METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN. México D.F. 3ra edición McGraw-Hill Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Hoffman, L., Paris, S. Y Hall, E. (1995). PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO HOY. Madrid: Mac Graw-Hill
- Ibáñez Brambilla, Berenice (1996) MANUAL PARA LA ELABORACIÓN DE TESIS, México, edit. Trillas.

- Lorna H. Santin – (2003) “COMO DESARROLLAR LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS”.
- López, María Elena y González, María Fernanda. 2003. INTELIGENCIA EMOCIONAL. PASOS PARA ELEVAR EL POTENCIAL INFANTIL. Colombia. Ediciones Gamma.
- Matheson, Douglas W.; Bruce, Richard L.; Beauchamp, Kenneth L., (1983), PSICOLOGIA EXPERIMENTAL – DISEÑOS Y ANALISIS DE INVESTIGACION. Continental S.A. de C.V., México.
- MAYER, J. D., SALOVEY, P., y CARUSO, D. (2002). MAYER-SALOVEY-CARUSO EMOTIONAL INTELLIGENCE TEST (*MSCEIT*): *User’s Manual*. Toronto: Multi-Health Systems, Inc.
- McGuigan F. J. (1996), PSICOLOGÍA EXPERIMENTAL – MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN, Printice Hall – México.
- M.J., Elias, S.E., Tobias, y B.S. Friedlander, (2000). EDUCAR CON INTELIGENCIA EMOCIONAL. Barcelona: Plaza & Janes.
- Pagano, Robert R. (1999) ESTADÍSTICA PARA LAS CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO. México, International Thomson Editores, S.A. de CV.
- Shapiro, Lawrence E. (1997) LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DE LOS NIÑOS. Buenos Aires – Argentina. Javier Vergara Editor S.A.
- Vallés, A. y Vallés, C. (2003). PSICOPEDAGOGÍA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL. Valencia: Promolibro.

- http://www.inteligenciaemocional.org/tests/test_de_inteligencia_emocional.htm Autora: Verónica Gea Rodríguez. Psicóloga Col. GR-04669 – Granada
- <http://www.infomedonline.com.ve/medifami/medf91art2.pdf>. Dr. Rubén Darío Chiriboga Zambrano y Dra. Jenny Elizabeth Franco Muñoz.

ANEXOS

ANEXO No. 01

LISTA DE COTEJO

| N DE ORDEN | APELLIDOS Y NOMBRES | Identifica y comunica sus sentimientos y emociones. | |
|------------|---------------------|---|---|
| | | E | S |
| 1 | | SI | |
| 2 | | NO | |
| 3 | | SI | |
| 4 | | NO | |
| 5 | | NO | |
| 6 | | SI | |
| 7 | | NO | |
| 8 | | NO | |
| 9 | | SI | |
| 10 | | NO | |
| 11 | | NO | |
| 12 | | SI | |
| 13 | | NO | |
| 14 | | NO | |
| 15 | | SI | |
| 16 | | NO | |
| 17 | | NO | |
| 18 | | SI | |
| 19 | | NO | |
| 20 | | SI | |
| 21 | | NO | |
| 22 | | NO | |

| |
|---------------------|
| ANEXO No. 02 |
|---------------------|

PRE- POST TEST DE INTELIGENCIA EMOCIONAL PARA NIÑOS Y NIÑAS DE CUATRO AÑOS DE EDAD

NOMBRE: _____ FECHA: _____

Responde con sinceridad:

AUTONCIENCIA:

1. Cuando haces tus tareas ¿Sabes que lo haces bien?
SI NO
2. Cuando juegas con tus compañeros: ¿Te gusta perder?
SI NO
3. ¿Te gusta como eres?
SI NO
4. ¿Sabes por que te pones triste?
SI NO
5. Lo más importante para ti ¿es ganar?
SI NO
6. ¿Te gustaría ser otra persona?
SI NO

AUTOCONTROL:

1. Cuando no puedes realizar tu trabajo ¿Pides ayuda?
SI NO
2. Cuando te enojas ¿los demás se dan cuenta que estas enojado?
SI NO
3. Cuando tienes problemas ¿Hablas con tus compañeros?
SI NO
4. ¿Te molesta cuando cogen tus juguetes?
SI NO
5. Cuando tienes miedo ¿te escondes?
SI NO
6. Cuando estas en casa o en el jardín ¿Te sientes solo (a)?
SI NO

APROVECHAMIENTO EMOCIONAL:

1. ¿Te gusta estar en tu casa?

SI NO

2. Si dicen algo bueno de ti ¿te da gusto y lo aceptas?

SI NO

3. En casa ¿te escuchan tus padres?

SI NO

4. ¿Te pones triste muy rápido?

SI NO

5. ¿Dejas sin terminar tus tareas?

SI NO

6. ¿Odias las reglas?

SI NO **EMPATIA:**

1. ¿Sabes cómo ayudar a quien está triste?

SI NO

2. Cuando puedes ¿Ayudas a tus compañeros?

SI NO

3. ¿Te gusta escuchar?

SI NO

4. Cuando alguien tiene un defecto ¿te burlas de él?

SI NO

5. Para ti ¿la gente es mala?

SI NO

6. ¿Pasas sólo durante mucho tiempo?

SI NO **HABILIDAD SOCIAL:**

1. ¿Te gusta conversar?

SI NO

2. ¿Solucionas los problemas sin pelear?

SI NO

3. ¿Te gustan hacer cosas en equipo?

SI NO

4. ¿Te gusta jugar solo?

SI NO

5. ¿Entiendes a las personas?

SI NO

6. ¿Tienes amigos?

SI NO

| |
|---------------------|
| ANEXO No. 03 |
|---------------------|

**TRATAMIENTO DEL EXPERIMENTO
JUEGOS DE EXPRESIÓN**

I. AUTOCONCIENCIA:

TITULO: ¡QUE BIEN HACES...!:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI.

MATERIAL DE JUEGO: Una marioneta, lápiz, hoja de papel.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de hacer las cosas de una manera correcta.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Los niños se sientan en círculo. El adulto se sienta con ellos y les presenta a "Pepe", su títere. Los niños le saludan y "Pepe" les dice que sabe hacer muchas cosas: salta, da una voltereta, pinta un dibujo, da la mano a los niños, etc... Cada vez que "Pepe" hace algo bien le aplauden y le dicen "¡Qué bien haces ...!". A continuación se invita a cada niño a expresar lo bien que realiza alguna actividad, intentando pedir a cada uno de ellos alguna conducta que le salga muy bien y de la que pueda salir airoso.

TITULO: LLEVAR LA PELOTA:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Pelotas de fútbol.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de aprender a perder de manera individual y en equipo.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Los niños de cada equipo forman filas unos detrás de otros y a la altura de la línea de partida se coloca la pelota.

REGLAS:

- Dada la señal por el profesor, el primer jugador de cada equipo se pone en cuatro apoyos y comienza a llevar la pelota empujándola con la cabeza, dando pequeños golpes.
- Una vez llegados a la línea limítrofe, dan media vuelta y regresan en la misma forma hasta la línea de partida, donde entregan al segundo participante que repite el recorrido. Así sucesivamente hasta haber hecho participar a todos los jugadores. Gana el equipo que culmine primero, el ejercicio.

VARIANTE: Se puede amenizar el juego haciendo que el retorno del jugador lo haga con la pelota entre las piernas y saltando.

TITULO: EL ESPEJITO MÁGICO:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Espejos.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de apreciarnos tal y como somos, reconociendo nuestras cualidades.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

El grupo está en círculo. Se entrega un espejo para que puedan ir pasando de un niño a otro. Cada niño dice qué es lo que más le gusta de sí mismo y le pasará el espejo a su compañero para que diga otra cualidad. Si a un niño no se le ocurre nada se le anima diciendo que se mire en el espejo y que vea algo que tiene muy bonito, puede ser necesario irle dirigiendo por las distintas partes de su cuerpo para que se fije en cada una de ellas.

TITULO: ADIVINA EL SENTIMIENTO:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de saber cuándo uno está triste y por qué lo está.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Se lee una oración simple en un grabador cinco veces, pero cada vez que se lea, se cambia el tono de voz para reflejar un nuevo sentimiento. Por ejemplo, decir la oración: “dejé mi lonchera en la cocina”, como si estuviera contento, triste, furioso, atemorizado y preocupado. Se otorga a cada niño un punto cada vez que identifique la emoción correctamente. Luego se indica a cada niño que repita otra oración cinco veces, tratando de transmitir diferentes sentimientos a través del tono de voz. Nuevamente otorgarle al niño un punto por cada esfuerzo que tenga éxito.

TITULO: EL ROBOT COOPERATIVO:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Pelotas, escoba, cartucheras.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de que ganar no es lo más importante, sino trabajar en equipo.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Este juego se realiza de tres niños. El niño que es mayor comienza en el medio y le da la mano a los otros jugadores que están a su lado. Ahora los tres jugadores funcionan como uno solo. El jugador del medio es el “cerebro”, y los jugadores a su lado deben coordinar sus manos para hacer lo que el cerebro quiere. Se empieza por realizar las siguientes actividades:

- Llevar a cabo una simple tarea doméstica como barrer el aula, recoger sus cartucheras, entre otros.

TITULO: TE VOY A DECIR ...:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de aceptarse y aceptar a las personas tal y como son.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Estando los niños en círculo, uno de ellos sale al centro, los demás le dicen cosas agradables sobre cualidades físicas (pelo, ojos, adornos, ropa,...) o acerca de las competencias personales (simpatía, cooperación, habilidades para ayudar, habilidades para hacer los trabajos del colegio...). Cuando todos le hayan dicho algo positivo pasa el siguiente niño al centro del círculo. Cuando un niño no sepa qué elogio puede decir a su compañero, se le puede ayudar diciendo que se fije en sus ojos, pelo, si juega mucho con él, si está contento, etc.

Es recomendable que esta actividad se generalice y se haga de forma habitual en el aula. Pueden reunirse todos los niños al terminar la clase, con ayuda del profesor, para hablar sobre cómo se han sentido y, a la vez darse cuenta de cómo ha hecho sentirse a los demás.

II. AUTOCONTROL:

TITULO: LOS APARTAMENTOS Y LOS INQUILINOS:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de buscar apoyo en las demás personas.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de “apartamentos”; el que está en el medio recibe el nombre de “inquilino”.

El que dirige el juego dice: “cambio de inquilino”, éstos deben dejar su “apartamento” y correr en busca de otro. Luego dice: “cambio de apartamento”, estos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro “inquilino” que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de “inquilino” o entre los que hacían de “apartamento”, cada cual ocupará en adelante su oficio.

Cuando se diga: “cambio de inquilino y apartamento”; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de “inquilino” o de “apartamento”, deben ocupar sus propios oficios.

TITULO: CHARADA DE SENTIMIENTOS:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Una caja, papeles, fotos.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de demostrar los sentimientos y saber reconocer los sentimientos de los demás.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Se escribe en un papelito varios términos relacionados con los sentimientos (fotos o expresiones faciales) y colocarlos en una caja. La primera persona que juega extrae el papelito y representa lo que dice sin palabras, los demás deben adivinar de qué sentimiento se trata.

El juego ayuda a identificar palabras, características faciales y otras pistas no verbales de los sentimientos.

TITULO: COMBATIENDO NUESTROS PROBLEMAS:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Lápiz y papel.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de resolver los problemas de manera diferente, sin pelear.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

¿Quiénes son sus aliados? (¿en quienes puedes confiar para que lo ayuden a resolver el problema? ¿Cómo lo van a ayudar?).

Designar una zona libre de problemas (un tiempo y un lugar donde pueda reponerse de las fatigas de la batalla).

Los enemigos pueden ser traicioneros. ¿Qué Este es un plan de combate personal para el problema que está haciendo que tú y los demás se sientan mal.

Primero ponerle un nombre al enemigo (problema).

Describir diferentes estrategias para ver que tipo de guerra vamos a llevar.

Guerra de guerrillas (¡todo vale!).

¿Dónde se desarrollará la batalla?.

¿Cuál es el mejor momento para luchar?.

piensa que puede hacer su enemigo para desbaratar sus mejores planes?

¿Qué incluye su tratado de paz? ¿Con qué cosas puede convivir y con cuáles no?.

¿Cómo sabrá que la guerra está ganada?.

¿Cómo será el futuro cuando la guerra haya terminado?.

TITULO: LA VITRINA (OBJETOS PERDIDOS):

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Objetos de uso personal.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de compartir los juguetes y objetos de uso personal desarrollar la capacidad de la memoria visual y auditiva.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Se divide el grupo en subgrupos. El director del juego invita a todos los niños para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va detallando en voz alta, resaltando las características de cada objeto; los coloca sobre una mesa y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada subgrupo, éstos deben dictar el mayor número de objetos que recuerden.

TITULO: VIGILAR AL VECINO:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Sillas, pelota, silbato.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de enfrentar miedos frente a los demás y educar los reflejos.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Los niños forman un círculo; cada uno debe estar en sus respectivas sillas, se dividen en dos equipos. El director del juego, lanza la pelota a cualquiera de los niños. Éste la recibe rápidamente sin dejarla caer; los compañeros que están a su izquierda y derecha respectivamente, deben alzar la mano que está más cerca al jugador, sin equivocarse, enmarcando al que recibió la pelota, de tal manera que un jugador alza la mano derecha y el otro la izquierda. Los equipos deben variar de vez en cuando de sitio para fomentar el interés, evitar las rivalidades y la competencia malsana.

TITULO: LA CAJA DE ABRAZOS:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Una caja, fichas, galletas.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de no sentirse solo y que siempre hay alguien que nos quiere.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO: Tener en una caja fichas de abrazos cada uno va sacando una ficha, se lee la ficha para que realice la acción que se le pide:

Un abrazo y una galleta (primero se da el abrazo y luego se comparte la galleta favorita).

Un abrazo a la profesora.

Un abrazo a una señorita.

Un abrazo de un niño.

Un abrazo bocadillo (dos personas dan el abrazo).

Un abrazo bocadillo especial (en el que el niño que extrae la ficha permanece en el medio y todos los demás se reúnen en torno a ella para abrazarlo).

Un abrazo y una canción (mientras se da el abrazo se canta la canción).

Un abrazo doble.

Un abrazo triple.

Un abrazo y un salto (tienen que saltar juntos mientras se abrazan).

Un abrazo y chocar los cinco dedos de las manos alzadas.

Un abrazo y chocar los cinco dedos con las manos bajas.

Un abrazo sentados.

Un abrazo sin utilizar las manos.

Un gran abrazo.

Un abrazo pequeño.

Un abrazo sonoro.

Un abrazo extranjero.

Un abrazo y un zumbido (mientras se da el abrazo debe imitarse el zumbido).

Un abrazo de su elección.

Unos cuantos abrazos de su elección.

III. APROVECHAMIENTO EMOCIONAL:

TITULO: LA CAÍDA HACIA ATRÁS:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de tener confianza y seguridad en la familia.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Colocarse detrás del niño y decirle que se deje caer hacia atrás. Tomarlo por debajo de las axilas. Luego invertir los papeles. El niño puede ser demasiado pequeño para que nos tome en nuestra caída hacia atrás, pero a menos que exista una diferencia de tamaño extrema, se le puede demostrar con una persona mayor frente a los niños. Los niños disfrutan y aprenden viendo a su maestra confiar el uno en el otro.

TITULO: LA CAJA DE MÚSICA:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Una caja.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de sentirse bien y aceptar los halagos de los demás.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin cuatro para el cuarto lado.

Luego dice a qué equivale cada número: 1 para “reír”, 2 para “llorar”, 3 para “silbar”, 4 para “cantar” (o, estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque sale del juego, al final se reúnen todos los que se equivocaron y harán lo que los demás niños les pidan.

TITULO: INTERCAMBIO DE IDEAS:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Cubo de basura.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de opinar y dar ideas para realizar diferentes actividades.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Cada niño piensa en una nueva forma de usar el cubo de basura. Se Divide la clase en equipos. Cada equipo obtiene un punto por cada idea nueva. Se les pide a los niños que piensen en diez ideas en cinco minutos.

Escribir cada una de las ideas y luego se retrocede y rodea las buenas ideas con un círculo, ignorando las que son absurdas.

REGLAS:

El juego es contribuir con la mayor cantidad de ideas posibles. Habitualmente es mejor jugar las dos primeras vueltas con problemas interpersonales apropiadas para la edad.

TITULO: HOCKEY DE AIRE COOPERATIVO:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Una taza, pajitas, lápices, rollo de papel.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de enfrentar los problemas y controlar sus sentimientos.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Este juego para dos jugadores fue inspirado por Jim Deacove. Se necesitan ocho lápices, una taza, dos pajitas y un pequeño rollo de papel.

Comenzamos haciendo un “cuadrado doble” con los lápices. Cada jugador toma una pajita y trabajando en forma cooperativa, los jugadores deben soplar el rollo de papel alrededor del cuadrado dos veces. Dado que el flujo de aire es unidireccional, resulta extremadamente difícil hacer mover el rollo sin la ayuda del otro jugador. Después de hacerlo dar vueltas, dos veces, los jugadores deben soplar el rollo del papel dentro de la taza. Para agregarle más emoción al juego, exigir que la meta sea alcanzada en 5 minutos o menos o añadir más lápices y hacer más complicado el laberinto.

TITULO: LOS OFICIOS:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de realizar sus tareas, sin dejarlos para otro día.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

El director del juego reparte oficios, así: lavar aserrar, bailar, planchar, tejer, batir el chocolate, escribir a maquina, dibujar, etc., cada uno debe hacer lo suyo, mientras todos entonan una canción.

El director se toca la barbilla, la frente con golpecillos o le da la vuelta a los dedos, desde ese instante todos deben suspender sus oficios y, sin dejar de cantar, deben imitar las acciones del director. Quien no lo haga comete error y a las tres fallas tendrá un “castigo”.

TITULO: VOLEIBOL COOPERATIVO:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Un globo.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de reconocer que las reglas son muy importantes para lograr un objetivo.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Este juego puede jugarse con un grupo de tres a cinco jugadores. Comenzar inflando un gran globo. Los jugadores deben mantener el globo en el aire la mayor cantidad de tiempo posible, pero nadie puede golpearlo hasta que todos hayan golpeado una vez. ¡El equipo debe tratar de romper su propio record!

IV. EMPATIA:

TITULO: CARA A CARA:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de ayudar a las personas que están tristes.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza saltos alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Formación de los jugadores en círculo formando parejas, colocándose uno frente al otro. En el centro del círculo está un jugador sólo, quien grita: "cara a cara"; todos deben realizar esta acción. Luego dice: "de espaldas"; también, todos deben hacerlo. De pronto puede gritar: "todos a cambiar"; a este grito, todos los jugadores incluyendo al del centro, buscan nueva pareja, quien quede sin ella se coloca en el centro y le toca dar las órdenes. Este juego puede practicarse con un grupo de cualquier número, pero debe ser impar.

TITULO: EL RELOJ DA LA HORA:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Pañuelo.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de ayudar a sus compañeros siempre y cuando tenga las posibilidades de hacerlo.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza el ejercicio de equilibrar.

PROCEDIMIENTO:

Se escoge a un niño para que se retire del grupo, regresará oportunamente con los ojos vendados.

Mientras tanto los otros niños escogen la hora que cada uno a de representar; éste dice: “el reloj da la una ... las dos ... las tres ... etc. Cada uno debe responder a su turno con un sonido. El que tiene los ojos vendados trata de adivinar quién es; si adivina, se integra al grupo, si no, debe continuar hasta que adivine; entonces el “descubierto” debe ocupar el lugar del “adivinator” y se sigue el mismo proceso. Se puede simplificar el juego colocando a los jugadores en círculo y cuando se vendan los ojos a uno nuevo, los que están en círculo pueden cambiar los puestos correspondiéndoles horas diferentes a las iniciales, a fin de despistar al “adivinator”.

TITULO: EL MONOSABIO:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Objetos del aula.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de escuchar atentamente a lo que dicen las demás personas. Desarrolla la atención, observación y memorización.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza el ejercicio de lanzar.

PROCEDIMIENTO:

Los niños están en círculo, el primer niño se pone de pie y va a tocar un objeto, el segundo niño debe tocar el mismo objeto y otro más, el tercer niño, uno, dos, tres, (en el orden en que se empezó, sin equivocarse) y así todos los demás niños. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta. Los niños finalistas, tendrán mayor dificultad, pues les corresponde tocar y recordar mayor cantidad de objetos.

TITULO: LLEVAR EL RITMO:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Una bandera.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de aceptar los errores para mejorarlos.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza el ejercicio de saltar alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

A cada niño se le asigna un número. El juego consiste en no perder el ritmo al dar las palmadas, al mismo tiempo que pronuncia el número.

Las palmadas son: dos con las manos en el aire y dos con las manos en las rodillas.

Ejemplo: quien dirige el juego comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces; “uno, uno”, luego dando palmadas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero: “cinco, cinco”; todos los participantes llevan el ritmo con las palmadas, sólo el aludido dice su número: “cinco, cinco” (palmadas en el aire); luego da las palmadas en las rodillas dice otro número: “siete, siete”. Sólo el que pierda el ritmo, sale del juego.

TITULO: LA ESTATUA:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de confiar en las personas.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza el ejercicio de levantar objetos en el patio.

PROCEDIMIENTO:

Se elige a un niño para que haga de “estatua”, éste tendrá que estar parado sin hacer nada, luego cada niño sale para cambiar la posición en la que empezó, todos cambiarán la posición de la “estatua” de acuerdo a lo que prefieran.

TITULO: EL ZORRO Y LAS GALLINAS:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Una bandera.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de buscar compañerismo.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza el ejercicio de correr alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

En las esquinas opuestas del patio de recreo se marcan dos espacios; uno representa la cueva del zorro y el otro el gallinero, se elige a un niño que hace de zorro, ubicándose en la cueva; el resto de los niños son los polluelos.

REGLAS:

Los polluelos se acercan a la cueva del zorro desafiándole a salir. Éste podrá salir cuando lo crea conveniente; correrá tres pasos en cualquier dirección y después tendrá que saltar sobre un pie, persiguiendo a los polluelos.

Cada uno de los niños que hacen de pollos y que hayan sido tocados se convierte en zorro y marchan a la cueva para ayuda a cazar. Todos tendrán que observar la misma regla de saltar sobre un pie.

Si alguno de los zorros pone los dos pies en el suelo los polluelos tienen derecho a echarlo hacia la cueva, dándole golpes en la espalda suavemente.

Todo polluelo que llegue al gallinero estará a salvo. El jugador que a sido apresado en último término, ganará el juego y será el zorro en próximo juego.

V. HABILIDAD SOCIAL:**TITULO: EL PING – PONG DEL PENSAMIENTO:**

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Sillas, tarjetas.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de conversar.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Se necesita tres personas que comienzan sentándose uno al lado del otro sobre tres sillas juntas. También se necesitan dos tarjetas, una con un signo “+” y la otra con un signo “-” escrito sobre ellas. Se comienza el juego con el jugador de menos edad sentado en el medio. El jugador con la edad que le sigue sostiene la tarjeta “-” y el jugador de más edad la tarjeta “+”. La persona del medio dice un problema que esta enfrentando; luego la persona que sostiene la tarjeta “-” dice algo negativo o pesimista acerca del problema; luego la persona con la tarjeta “+” dice algo para combatir el comentario negativo.

REGLAS:

La declaración optimista no debe ser simplemente una declaración positiva sino que debe ser realista y comprobable. La persona sentada en el medio planteó el problema original y actúa como “juez”. Se escribe cada comentario negativo y positivo sobre una hoja de puntaje, rodeando con un círculo cada comentario positivo sólo si es preciso y realista. Cada vuelta dura cinco minutos, y luego los jugadores cambian sus papeles; el jugador del medio plantea un nuevo problema que esté enfrentando, y nuevamente se escribe los comentarios positivos y negativos de los otros dos jugadores. El juego continúa durante veinte minutos. El equipo ganador es el que escribe la mayor cantidad de comentarios positivos realistas.

TITULO: MANTEN LA CALMA:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Barritas de madera.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de solucionar problemas sin pelear.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza una marcha alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Este juego exige que cada jugador quite una barrita de madera por vez, de una pila, sin mover ninguna de las otras. Es un juego simple que requiere concentración y fina coordinación motora. En parejas, uno de ellos debe tomar las barritas una por una y el otro está autorizado para hacerle burlas en cualquier forma que quisiera, siempre que no le toque. Cada jugador obtiene un punto por cada barrita que tome y dos puntos si no muestra ningún tipo de reacción a las burlas.

TITULO: EL RÍO ESTA AGITADO:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de hacer las cosas en equipo.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza el ejercicio de saltar, alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Todos los niños toman el nombre de un pez y se sientan al azar en el patio de juego, el mismo que representará el río, y marcan su sitio haciendo un círculo con la tiza. Los jefes no tienen sitio determinado.

REGLAS:

- Los jefes corren por el patio en todo sentido, nombrando a los peces. Estos corren a colocarse a continuación del jefe de juego. El paseo de los peces puede ir acompañado de ejercicios diversos: carreras, saltos, etc.
- Cuando el jefe grita: “¡El río está agitado!”.
- Los peces y su conductor ocupan uno de los sitios señalados en el suelo y que han quedado desocupados, sentándose en él.
- Si el jefe consigue ocupar uno, el pez que queda sin asiento pasa a ser jefe, y el juego continua por un tiempo previamente determinado.

TITULO: SALTA Y GRITA:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de jugar en pares y en equipo.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza el ejercicio de saltar, alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Inicialmente las parejas acuerdan una consigna. Se disponen a correr y cuando quieran dicen el mensaje y saltan con los brazos en alto.

5.5. TÍTULO: CARRERA DE LAS ORUGAS:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Ninguno.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad comprender a las personas.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza el ejercicio de equilibrar, alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

Los niños de cada equipo toman posición de sentados en el suelo, uno detrás del otro, sosteniendo los tobillos del compañero que está detrás. El último apoya las manos en suelo.

REGLAS:

- A la señal de iniciación del juego, cada columna, con movimientos de “oruga” avanza adelante, desde la línea de partida hasta la meta, distante a unos 10 a 15 metros, de acuerdo a la edad de los niños.
- Si rompe la formación de “oruga”, debe ser reconstruida inmediatamente.
- Vence el equipo que llega primero a la línea final.

5.6. TITULO: EL RELOJ DESPERTADOR:

CAMPO DE JUEGO : Patio de la IEI

MATERIAL DE JUEGO: Una pelota, un silbato, sillas para cada jugador.

OBJETIVO : Este juego sirve para desarrollar la habilidad de hacer amigos.

FECHA :

EJERCICIOS PREVIOS:

Antes de empezar con este juego se realiza el ejercicio de lanzar, alrededor del patio.

PROCEDIMIENTO:

El grupo se divide en dos equipos; el director lanza la pelota a uno de los jugadores, el cual debe hacerla circular de mano en mano. En un momento dado, el director hace sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que quedó con ella, debe decir 2 nombres empezando por la letra indicada por el director. Ejemplo: "R", la pelota continúa avanzando de mano en mano hasta que acabe de recitar los 2 nombres. El jugador que quede nuevamente con la pelota, dice otra letra. Ejemplo "C", comienza de nuevo a circular la pelota y a decir 2 nombres, así sucesivamente hasta que alguien se equivoque.