



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGIA EDUCATIVA**

**Programa “Estrategias lúdicas” para el manejo de
emociones de niños de 4 años de la Institución Educativa
121-Lima, 2022.**

AUTORA:

Jorge Ataupillco, Gladys Elizabeth (orcid.org/0000-0003-0098-8023)

ASESORA:

Mtra. Alza Salvatierra, Maria Soledad (orcid.org/0000-0001-7639-1886)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovación Pedagógica

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles.

LIMA-PERÚ

2022

Dedicatoria:

“Esta tesis está dedicada a:

A mis padres y hermanas, por brindarme su cariño, palabras de aliento y apoyo incondicional durante todo este proceso de formación, para seguir creciendo profesionalmente y seguir cumpliendo mis objetivos.

Agradecimiento:

A nuestro señor Dios, quien me dio la fortaleza de continuar y superar los obstáculos que se me presentaron durante la realización de mi trabajo.

De igual manera a agradecer a todos los maestros(as) de la Universidad César Vallejo, por haberme brindado sus conocimientos que fueron de gran importancia para el desarrollo de mi investigación.

índice de contenidos

| | |
|-----------------------------------------------------------|------|
| Caratula | |
| Dedicatoria: | ii |
| Agradecimiento: | iii |
| índice de contenidos | iv |
| Índice de tablas | v |
| Índice de figuras | vi |
| Resumen..... | vii |
| Abstract..... | viii |
| I.INTRODUCCIÓN | 1 |
| II. MARCO TEÓRICO..... | 6 |
| III. METODOLOGÍA..... | 18 |
| 3.1 Tipo y diseño de investigación | 18 |
| 3.2. Variables y operacionalización..... | 19 |
| 3.3. Población | 20 |
| 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos..... | 21 |
| 3.5. Procedimientos | 22 |
| 3.6. Métodos de análisis de datos..... | 22 |
| 3.7. Aspectos éticos | 23 |
| IV. RESULTADOS..... | 25 |
| V.DISCUSIÓN:..... | 32 |
| VI. CONCLUSIÓN | 38 |
| VII.RECOMENDACIONES:..... | 39 |
| REFERENCIAS..... | 40 |
| ANEXOS: | 47 |
| Anexo 01: Operacionalización de la variable | 48 |
| Anexo 02: Matriz de consistencia | 49 |
| Anexo 03: Instrumento de recolección de datos | 51 |
| Anexo 04: Validación del instrumento | 52 |

Índice de tablas

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1 Prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach..... | 22 |
| Tabla 2 Resultados de la estadística de fiabilidad..... | 22 |
| Tabla 3 Dimensión autoconciencia..... | 26 |
| Tabla 4 Dimensión autorregulación..... | 26 |
| Tabla 5 Dimensión motivación | 27 |
| Tabla 6 Dimensión empatía..... | 27 |
| Tabla 7 Dimensión habilidades sociales | 28 |
| Tabla 8 Prueba de normalidad de Shapiro Wilks..... | 28 |
| Tabla 9 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para comprobar el efecto que ha producido las estrategias lúdicas en el manejo de las emociones | 29 |
| Tabla 10 Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para comprobar el efecto que ha producido las estrategias lúdicas en el manejo de las emociones | 29 |
| Tabla 11 Estadística descriptiva..... | 29 |

Índice de figuras

| | |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 Prueba antes de la aplicación de las estrategias lúdicas | 24 |
| Figura 2 Prueba después de la aplicación de las estrategias lúdicas..... | 25 |

Resumen

La presente investigación se realizó con el objetivo de determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora el manejo de las emociones de los niños de 4 años de la I.E. N°121 del distrito de la Molina -Lima, 2022. La investigación fue de enfoque cuantitativo, diseño pre-experimental, con muestra de 24 niños para la recolección de datos, la técnica fue la observación, con el instrumento ficha de observación, el mismo que fue sometido a la validez de contenido teniendo como resultado 97% de los expertos. El análisis estadístico se desarrolló a través del programa SPSS versión 26, determinando una confiabilidad muy alta del instrumento (.931) a través de un Alfa de Cronbach. Se aplicaron diez actividades lúdicas, con las cinco dimensiones de las emociones que propone Daniel Goleman: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. Finalmente, se obtuvo el resultado de la prueba de Wilcoxon, donde se evidencia que los niños lograron rangos positivos y alcanzaron un nivel de significancia 0.001 siendo < 0.05 indicando que hay una existencia positiva al aplicar el programa. Por lo tanto, se concluye que el programa “Estrategias lúdicas” si mejora significativamente el manejo de las emociones.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, manejo de emociones, autoconciencia, autorregulación.

Abstract

The present investigation was carried out with the objective of determining to what extent the "Playful Strategies" program improves the management of emotions of 4-year-old children of the I.E. N°121 of the district of La Molina -Lima, 2022. The research had a quantitative approach, pre-experimental design, with a sample of 24 children for data collection, the technique was observation, with the observation sheet instrument, the which was subjected to content validity, resulting in 97% of the experts. The statistical analysis was developed through the SPSS version 26 program, determining a very high reliability of the instrument (.931) through a Cronbach's Alpha. Ten playful activities were applied, with the five dimensions of emotions proposed by Daniel Goleman: self-awareness, self-regulation, motivation, empathy and social skills. Finally, the result of the Wilcoxon test was obtained, where it is evident that the children achieved positive ranks and reached a significance level of 0.001 being <0.05 , indicating that there is a positive existence when applying the program. Therefore, it is concluded that the "Playful Strategies" program does significantly improve the management of emotions.

Keywords: Play strategies, emotion management, self-awareness, self-regulation

I. INTRODUCCIÓN

Se mencionan aspectos de la problemática relacionada o ligada alrededor de las emociones a nivel internacional, nacional y local.

Acerca de la realidad problemática a nivel Internacional, la UNICEF (2021). En el manual de Retorno a la Alegría adaptado a la COVID-19, en el estado de Republica Dominicana, manifiesta la importancia de insertar recomendaciones socioeducativas en los centros de estudio, a través de actividades lúdicas (juegos) ya que serán de gran ayuda en el proceso de mejora en los diversos ámbitos en los que se encuentren los estudiantes, como su comportamiento, comunicación, expresión y control de sus emociones. El juego o recreación como ambiente de ayuda psicoafectiva para resguardar la salud emocional y mental de los infantes, jóvenes y sus familias en un estado de emergencia de salubridad, como lo es el COVID -19, será imprescindible la participación que pueda entender y comprender la situación en la que se encuentra, expresar sus sentimientos y emociones, y así manifestar esta vivencia como una forma de aprendizaje, en consecuencia, impulsar su capacidad de adaptación a cualquier situación.

Según, los Lineamientos Curriculares del Preescolar el MEN, (1998) de Colombia. Manifiesta que un niño es una persona que presenta o dispone de pensamientos y sentimientos, pero necesita ser amado, cuidado y escuchado para darse cuenta que, puede intercambiar sus emociones además de construir un ambiente de confianza, madurar y crecer emocionalmente, vivir sano, etc. Es por ello que es primordial identificar las dimensiones emocionales de los niños(as), para así obtener una respuesta o solución adecuada a sus conflictos y manejo de sus emociones, así como también ayudar a reforzar su esquema emocional.

A nivel Nacional, MINEDU (2020). La situación actual que atraviesa el Perú por el covid-19, ha desencadenado una serie de reacciones físicas, conductuales, cognitivas y emocionales en la población adulta hasta la infantil; haciendo que sea visto de manera prevenible, por lo que debemos tener un cuidado más personal tanto en físico como emocional. Las emociones son reacciones naturales y propias del ser vivo, que se producen en respuesta a diferentes

sucesos que se enfrenta (internos o externos). Es por ello que también son consideradas como un conjunto de reacciones que están en constante movimiento y las encargadas de establecer nuestros estados de ánimo en cualquier ámbito o situación.

En el ámbito educativo se está presentando algunas situaciones problemáticas ya que la mayoría de infantes están pasando por reacciones emocionales (miedo, ira, alegría y tristeza, entre otras emociones) por lo cual se sugiere y recomienda realizar actividades lúdicas, que puedan ayudar a los niños a conocer y autorregular sus emociones ante cualquier acontecimiento o situación problemática que se les presente en el hogar o en su vida cotidiana, para así poder brindar a la misma vez un soporte emocional a los padres de familia o personas que habitan a su alrededor.

A nivel local, en Lima (2022). Actualmente, en nuestra comunidad estudiantil, existe una problemática o conflicto alarmante acerca de la carencia de programas estratégicos positivos y útiles para el control de las emociones en los diferentes niveles de enseñanza del alumnado, pero con más énfasis en el nivel inicial. Es por ello que, se busca que los infantes realicen programas educativos donde se incluyan estrategias lúdicas que puedan consolidar sus valores, actitudes, motivaciones y sentimientos. De esta manera, ellos podrán reconocer sus emociones (ira, enojo, tristeza, etc.), luego aprenderán a controlarlas y finalmente aplicarlas en su vida escolar o cotidiana. Pero, al parecer existe un desconocimiento acerca de que todas las actividades o enseñanzas (cognitivas o emocionales) que realizan los educadores repercute en el aprendizaje de los educandos, ya sea en el campo cognitivo, conductual o emocional. En consecuencia, no se puede priorizar solo un tipo o manera de aprendizaje, ya que tanto la inteligencia cognitiva como la emocional es útil para la vida diaria, así como también para el desarrollo del individuo, por lo tanto, para su realización como estudiante.

En el colegio N°121 “Virgen de Fátima” del distrito de la Molina, se ha observado en las primeras semanas de las clases presenciales en los infantes del aula 4 años, situaciones que muestran reacciones emocionales como: Enojo, tristeza, agresividad, así como también una ansiedad persistente para adaptarse en el aula, indiferencia al momento de resolver conflictos, poco conocimiento del

manejo de sus sentimientos, problemas para sentir empatía por las emociones o sentimientos de sus compañeros, inconvenientes para prestar atención a la hora de realizar juegos o actividades de aprendizaje, padres que no saben cómo controlar o manejar las conductas inadecuadas de sus hijos y las reacciones emocionales a raíz de ello, además de no buscar una solución adecuada para afrontarlas y cambiarlas. Es por ello que se plantea el programa “Estrategias de enseñanzas lúdicas” para el control de las emociones en los estudiantes preescolares (4 años) del colegio 121-La Molina, Lima 2022.

Se formuló como pregunta general: ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora el manejo de las emociones de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022?. En cuanto a las preguntas específicas se formularon los siguientes: ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora el nivel de autoconciencia de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022? ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora la autorregulación de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022? ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora la motivación de los niños de 4 años de la I.E. N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022? ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora la empatía de los niños de 4 años de la I.E. N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022?. ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E.N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022?

La presente pesquisa se justifica al tratarse de un tema de la actualidad y por su objetividad, que surge a causa del gran impacto que ocasionó la pandemia a nivel mundial en el aspecto socio-emocional de los infantes de las distintas comunidades educativas, causando una serie de reacciones emocionales (ira, enojo, agresividad, etc.), por lo que, se aplicará el programa de las estrategias lúdicas como un medio que pueda valer de utilidad para el mejoramiento y control de sus dimensiones emocionales. La finalidad de esta investigación será el de indagar en el estudio sobre las estrategias lúdicas y su repercusión en el manejo de las emociones, para así poder conseguir una solución frente a problemas de aprendizaje y convivencia que puedan afrontar los preescolares en su vida

cotidiana, social y estudiantil. Es por ello que, se pretende implementar y aplicar de manera oportuna las estrategias de enseñanzas lúdicas para que reconozcan, y manejen sus emociones para luego canalizarlas y expresarlas correctamente, de esta manera, los docentes plasmarán dicha estrategia a la realidad para luego ver si se cumple o no lo planteado y decidir si puede transmitirlas a siguientes generaciones de estudiantes.

La presente investigación tiene como objetivo general: Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora el manejo de las emociones de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. Tenemos como objetivos específicos a lo siguiente: Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora el nivel de autoconciencia de los niños de 4 años de la I.E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la autorregulación de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la motivación de los niños de 4 años de la I.E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la empatía de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.

Se formuló como hipótesis general: La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente el manejo de las emociones de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022. En cuanto a las Hipótesis específicas se formuló lo siguiente: La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente el nivel de autoconciencia de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022. La utilización del programa “Estrategia lúdicas” mejora significativamente la autorregulación de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, La molina 2022. La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente la motivación de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022. La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente la empatía de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022.

La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022

II. MARCO TEÓRICO

En referencia a los trabajos previos revisados en el contexto internacional, sobre las variables estrategias lúdicas y manejo de las emociones, se tiene a Niño et al. (2021). Cuyo objetivo fue distinguir como las actividades de juego contribuyen al control de las emociones en los estudiantes de preescolar (3 - 6 años) de la ciudad de Bucaramanga. La metodología empleada fue el enfoque Cualitativo que se enmarca en un estudio que involucra elementos de la Etnografía, es de carácter descriptivo interpretativo, debido a que se fundamenta en la interpretación y análisis de las actividades de juego y cómo estas contribuyen al control de las emociones en los infantes, tuvo como población en general a estudiantes (3-6 años) de edad y la técnica e instrumentos aplicadas fueron la observación, la entrevista semiestructurada y los talleres lúdicos -pedagógicos. Los resultados del estudio, fueron favorables por que se obtuvo buenos efectos respecto a la inteligencia emocional, en donde los niños(as) prestaron atención, fueron independientes y estaban motivados para aprender. El estudio concluyó, reconociendo que la estrategia lúdica como el arte, la literatura y el juego son fundamentales en el progreso de la inteligencia activa y fuerte en los preescolares, por lo tanto, los docentes, deben continuar proponiendo estrategias didácticas que vigoricen el desarrollo de la dimensión socioafectiva y la inteligencia emocional.

Asimismo, tenemos a Moreno (2021) y sus variables fortalecimiento de la inteligencia emocional y las estrategias pedagógicas. Cuyo objetivo fue estudiar como las actividades lúdicas contribuyen al control de las emociones en los infantes menores de 6 años y mayores de 3 años de edad, sumergidos en el ambiente familiar de la ciudad de Bucaramanga. La indagación se centra en un método mixto, de acción participativa, se contó con un grupo poblacional total de 40 estudiantes, sin embargo, se obtuvo como muestra 20 de ellos y como instrumento se utilizó la observación. Los resultados del estudio fueron que todas las docentes coinciden, a través de una encuesta, que la mejor herramienta pedagógica que ayuda a fortalecer las emociones de los niños y niñas son los juegos. Así como también, coinciden que tanto la autoestima como el manejo de las emociones son importantes para la formación de los individuos dentro de su entorno. En cuanto a la aplicación de la herramienta lúdica-pedagógica, se

demostró que los niños y niñas pueden argumentar una respuesta asertiva en cuenta al manejo de sus emociones frente a la resolución de algún conflicto que se les presente, así como también, se evidenció que, en las últimas sesiones de los juegos, la mayoría de los infantes lograron tener un mayor autocontrol de sus emociones y comportamiento a diferencia de la primera sesión realizada. Se concluyó que, las herramientas lúdico-pedagógicas son muy eficaces a la hora de fortalecer las competencias emocionales en los niños (as), reflejando el progreso en sus comportamientos, actitudes y habilidades sociales a partir de la interacción social en los contextos reales en los que se desenvuelven los menores, de esta manera se muestran más tolerantes frente a sus compañeros, respetuosos y seguros de sí mismos.

De la misma manera, tenemos a Joya (2019) sobre las variables estrategias lúdicas y manejo de las emociones, cuyo objetivo fue implementar un programa en base a los juegos para estimular el buen control de las emociones en los niños de preescolar (3-5 años) del colegio Newport School en la localidad de Santander. La metodología empleada fue el enfoque cualitativo ya que ayudó a recolectar información importante para formular preguntas útiles para la investigación de tipo acción, conformada por 81 infantes en total (población) y de 39 infantes de pre-jardín y jardín (muestra), además de utilizar las técnicas e instrumentos de observación y diario pedagógico respectivamente. Los resultados del estudio fueron que, se logró ejecutar las actividades lúdicas (juegos, literatura, canciones, etc.) en el manejo de las emociones con un total de 9 aciertos y 2 desaciertos. El estudio concluyó en que estas estrategias lúdicas fueron efectivas y generan un impacto positivo en los infantes ya que demuestran un progreso considerable en el control de sus emociones, además de consolidar sus destrezas cognitivas y resolver conflictos o situaciones que pueda afrontar en su entorno.

Por consiguiente, tenemos a Sierra (2018) y sus variables: acciones educativas y la estimulación de la inteligencia emocional, cuyo objetivo fue incentivar la inteligencia emocional a través de acciones educativas en estudiantes de transición en Bucaramanga, Colombia. La metodología empleada fue el enfoque cualitativo porque toman en cuenta las apreciaciones hechas por el investigador y ayuda a detectar las distintas cualidades que puedan surgir de este presente

estudio, conformado por educandos del grado preescolar de la I.E que constituyen la población, mientras la muestra presenta 27 estudiantes entre los 4 y 5 años de edad, así mismo, su técnica e instrumentos están conformados por el diario de campo y cuestionario respectivamente. Los resultados del estudio en cuanto a la caracterización de la población se mencionan que el mayor porcentaje se encuentra representado por los estados de ánimo cariño, con un 75%, es decir que las tres cuartas partes de los niños son cariñosos en la casa, al igual que 83,3% de los padres afirma que son alegres. De igual forma, la cuarta parte de los niños presenta episodios de rabia y son inquietos, siendo esto una conducta y no una emoción. La primera variable es preocupante, porque significa que les cuesta manejar sus emociones y se manifiestan a través de episodios de enojo. En cuanto a que son inquietos, es una situación normal por la edad de los participantes. De otro lado el 12,5% son pensativos, es decir, les cuesta verbalizar sus emociones lo que preocupa porque ser introvertidos afecta las posibilidades de socialización que es fundamental en la escuela y por supuesto en ambientes distintos a la familia. En conclusión, podemos decir que los estudiantes del grado de transición con fundamento en las habilidades propuestas por Daniel Goleman se pueden afirmar que en su gran mayoría tienen emociones positivas, mismas que fueron expresadas durante el proceso de intervención.

De igual forma, tenemos a Taipicaña (2016) y sus variables estrategias lúdicas creativas y desarrollo emocional, cuyo objetivo fue identificar los métodos lúdicos novedosos que puedan beneficiar el crecimiento emocional de los infantes (4-5 años) del centro de estudio "La Inmaculada". La metodología empleada fue el enfoque mixto, ya que emplea una recolección de datos sobre dicha investigación (cualitativa) y además de insertar gráficos y tablas con los datos obtenidos del presente estudio (cuantitativa), a su vez es también descriptiva porque reconoce las particularidades de la problemática, se descubre el ambiente de los infantes y de esta manera se obtienen datos reales para luego implementarlos en un estudio estadístico. Así mismo, se trabajó con 59 padres de familia (muestra) y las técnicas e instrumentos aplicados fueron los siguientes: encuestas, cuestionarios y guía de observación para los padres de familias, docentes y niños, Los resultados fueron que tanto los padres, docentes y

alumnos, mediante una encuesta, coinciden en que los juegos son utilizados como medio de aprendizaje, así mismo, expresan felicidad al momento de realizarlos. Además, tanto docentes como estudiantes estuvieron de acuerdo en que tienen libertad a la hora de manifestar sus emociones y sentimientos dentro del aula, además de aceptarse a sí mismos. Por otro lado, solo los docentes y padres coincidieron en que los niños pueden resolver conflictos al interactuar con sus compañeros, mientras que los estudiantes no, esto es debido a que ellos prefieren pedir ayuda a la profesora. En conclusión, las estrategias lúdicas es una implementación para el crecimiento emocional de los infantes, pero ello dependerá de la manera en que los docentes apliquen o escojan dichos métodos, para que de esta manera los estudiantes puedan conseguir una convivencia asertiva con sus compañeros.

En referencia a los trabajos previos a nivel nacional, sobre las variables: cuentos como estrategia y el aprendizaje socioemocional tenemos a García (2021), en su trabajo de investigación escoge como sus variables a: cuentos como estrategia y el aprendizaje socioemocional, cuyo objetivo de trabajo fue, comprobar si los cuentos benefician la pedagogía socioemocional en los infantes (5 años) desde la enseñanza del programa “Aprendo en casa”. La metodología que se implementó fue el cuantitativo, haciendo uso de la técnica e instrumento a la observación y cuestionario respectivamente. Por su parte, se obtuvo una población de 70 padres de familia, de los cuales participaron 40 con sus respectivos hijos (muestra). En conclusión, se reafirma y demuestra que los cuentos si favorecen considerablemente la pedagogía socioemocional de los preescolares (5 años) desde el aprendizaje del programa televisivo anteriormente mencionado.

Así mismo, tenemos a Benites & Chumbimune (2020), sobre la variable: inteligencia emocional, cuyo objetivo fue comprobar el grado de progreso emocional que tiene los alumnos del nivel inicial en un centro estudiantil (Chupaca – Huancayo). La metodología empleada fue tipo sustantiva, en cuanto a su diseño, método general y específico se utilizó la descripción-comparación, la científica y la hipotética-deductiva respectivamente. En cuanto a sus resultados se evidenciaron que, estadísticamente existe una considerablemente ventaja que tiene los niños sobre las niñas (4 años) en cuanto a su variable de

estudio que es el progreso de la inteligencia emocional. El estudio concluyó que, luego de observar y comparar el grado del crecimiento con respecto a la inteligencia emocional de estos dos resultados, podemos afirmar que los niños tienen en su gran mayoría un nivel de desarrollo más elevado en comparación a las niñas, evidenciando que los niños son capaces de relacionarse con mayor facilidad con otros, tienen influencia interpersonal, lideran su grupo y lo direccionan a fines en común.

Así mismo Fernández (2019) en su trabajo de investigación escoge como sus variables: Estrategias de enseñanzas lúdicas y el manejo de las emociones, cuyo objetivo fue verificar la contribución que posee las estrategias lúdicas en el progreso del control de las emociones en los preescolares (5 años) de colegio N°177 en la provincia de Moyobamba. La metodología empleada en este trabajo de investigación fue el enfoque cuantitativo - aplicada, con diseño cuasi-experimental, donde tuvieron a 30 infantes (muestra) y la utilización de la técnica e instrumento fueron los cuestionarios, fichas y fichajes. Los resultados en su tesis fueron que, mediante la aplicación de un post test, el grupo con más puntaje fue el experimental (78) y el de menos fue el de control (58). El estudio concluyó, que las estrategias de enseñanza lúdicas si contribuyen en el control de las emociones de los preescolares, porque la cantidad de beneficiados en el estudio (experimental) fue mayor a comparación a la del otro grupo en relación. Además de cumplir con todas las dimensiones planteadas (autorregulación, motivación, empatía, etc.) en dicho estudio y, por lo tanto, obtener un efecto considerable en relación a los métodos lúdicos y el control de las emociones.

Del mismo modo, tenemos a Palomino (2018), consideró las variables programas lúdicos y manejo de las emociones. Cuyo objetivo fue identificar si el programa de enseñanzas lúdicas ayuda a desarrollar las capacidades sociales y emocionales en preescolares (3 años) de un colegio en la ciudad de Trujillo. La metodología que utilizó fue el diseño pre experimental, además el estudio contó con 30 niños (población), de los cuales participaron 12 (muestra), a su vez, se aplicó una serie de pruebas sobre las destrezas socio-emocionales y un manual de seguimiento. Como resultado se obtuvo, al final del estudio (post-test), que los infantes demostraron un nivel destacado en cuanto a sus destrezas socio-emocionales con un 69%, a diferencia del inicio de la prueba que se obtuvo un

nivel deficiente. Por lo tanto, se demuestra lo beneficioso que fue implementar el programa de estrategias lúdicas en dicho estudio. Se concluyó que las capacidades socio-emocionales mejoran y obtienen un nivel eficiente cuando se realiza una adecuada utilización de los programas relacionados a la lúdica como lo fue la prueba T en la mencionada investigación.

Por consiguiente, tenemos a Maza (2016), cuyo objetivo en su trabajo de investigación fue revelar que, la realización de recreaciones lúdicas contribuye de manera considerable en el desarrollo de las emociones de los infantes de un colegio en la ciudad de Chimbote. Se aplicó el método y diseño cuasiexperimental respectivamente, con una población de 40 preescolares y una muestra de 20 en cada grupo, también empleó a su estudio instrumentos a base de test (pre y post) y un grado valorativo. Los resultados señalaron que, la ejecución del programa de recreaciones lúdicas tradicionales fue de utilidad con un porcentaje de 95, en total, ya que al empezar el estudio (pre test) se obtuvo un 80% en relación a niños que no habían experimentado un progreso en su inteligencia emocional. El estudio concluyó que, el grupo de experimentación de preescolares demostraron un progreso considerable en relación al control de su inteligencia emocional, alcanzando de esta manera un nivel de confianza.

Programa, según "Pérez, R (2000) citado por Ibáñez (2017) expresa que: un programa se utilizará en relación a un plan integrado, el cual puede ser hecho por un educador como medio para lograr una meta con fines formativas, tanto como los resultados de su elaboración y su evaluación posterior. De la misma forma, podemos decir que un programa puede ser representado como una acción social que se encuentra ordenado y dirigida hacia un propósito concreto y que está restringida en el tiempo y en el espacio llegando a un conjunto interdependiente de proyectos. El programa está constituido por los siguientes componentes:1) La evaluación: entendida como el proceso para alcanzar, procesar y distribuir indagación confiable y pertinente que permitirá lograr un juicio de valor en el cual accederá tomar diferentes formas de decisiones. (Ahumada,2005). 2) La planificación: la misma que puede ser entendida como un proceso el cual accede a establecer objetivos que ayuda a elegir medios o formas para obtener dichos logros. Asimismo, nos referimos como aquello que consiste en el desarrollo que resuelve de manera precisa. Por último, tenemos a

la planificación como el proceso de plantear metas y seleccionar lo más adecuado para lograr la información pertinente.3) La implementación: que consiste en colocar el funcionamiento de la planificación acompañado de la aplicación de métodos a través de las distintas técnicas y actividades organizadas.

Respecto a las estrategias lúdicas según cañizales (2008) citada por Guamán (2021), menciona que son metodologías de enseñanzas de carácter participativo, incitada para el empleo novedoso y pedagógico permanente, de metodologías, ejercicios y juegos didácticos, determinados concretamente para construir aprendizajes significativos tanto en los conocimientos, habilidades y capacidades. Por consiguiente, Fernández (2019) sostiene que las estrategias lúdicas permiten que los educandos con las características propias de su inteligencia puedan lograr un mismo fin. El objetivo del educador es que los estudiantes logren construir sus propios aprendizajes y obtengan un mejor rendimiento durante el proceso.

En cuanto a las Estrategias lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia emocional. Araujo (2013) citada por Fernández (2019), diseña cinco estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional para niños(as) menos de seis años, que a continuación lo mencionaremos:1) La caja de emociones que desarrolla la Autoconciencia. 2)Aprendiendo a controlar mis emociones que ayuda a la Autorregulación.3) Disfruto mi trabajo que logra el incremento de la motivación.4) Poniéndome en el zapato del otro para desarrollar la empatía y 5) Nuestra amiga Tobías para mejorar las Habilidades sociales en los educandos, también incluye los objetivos, materiales estructurados y no estructurados, áreas de aprendizaje, componentes, actividades y evaluación.

Por consiguiente, Romero (2009) citado por Fernández (2019), señala que las estrategias didácticas están relacionadas con el aprendizaje de los educandos y que para ello requiere que el educador reconozca de manera asertiva los ritmos y estilos de aprendizaje de estos mismos. Además, acota que existe una extensa diversidad de estrategias y las clasifica de la siguiente manera: a) Estrategias de búsqueda, recogida y selección de información: Son aquellas que integran todo lo referente a la exploración, recogida y selección de información. En la cual el educando aprenderá ser un discípulo, estratégico, a procesar criterios de

elección u otros. b) Estrategias de disposición y de apoyo: son aquellas que sirven de ayuda para alcanzar logros de aprendizaje. c) Estrategias de procesamiento y uso de la información adquirida: Son aquellas que ayudan a aplicar satisfactoriamente la información adquirida, para tareas pedagógicas y de la vida diaria por medio de técnicas:(Estrategias de repetición y asimilación, codificación, atencionales, comunicación y de asimilación de la información). d)Estrategias metacognitivas: se trata del conocimiento, evaluación y control de las distintas estrategias y desarrollos cognitivos. Respecto a las estrategias, Cruz (2018), considera que, las estrategias a través de juegos incentiva el desarrollo de los infantes, que los ayuda a consolidar sus destrezas de comunicación de manera simpático y apacible, en consecuencia, estas actividades de juega se utilizan como herramienta y base esencial en los protocolos de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a la lúdica, Salame (2019) refiere que la lúdica, es un intermediario que facilita la comunicación entre saberes que ayudan en el progreso social y cognitivo de los educandos. Son sustanciales para atraer la atención e involucrarlos en su participación de manera activa desarrollando sus habilidades. Continuando Sepúlveda (2015) comenta que, la lúdica es aquella es parte de nuestra vida diaria, es decir, genera emociones gratificantes en nuestras actividades cognitivas, conductuales y espirituales que realizamos. Los individuos reflejan acciones relacionadas a la lúdica a lo largo de sus etapas de crecimiento, ya que estas satisfacen la carencia de su vivir ya sea en situaciones de distracción o descanso. Por consiguiente, Piedra (2018) declara que las actividades relacionadas al juego guían a las personas en su desarrollo integral, por consiguiente, rompen la invariabilidad y fortalecen el aprendizaje en el estudiante ya que son grandes motivadores y a la vez mejoran el ambiente de enseñanza.

En cuanto a las teorías que respaldan a la lúdica tenemos: a) Vygotsky (1924), que nos menciona que el juego sale como una necesidad de promover el contacto con lo demás y con la naturaleza, su origen y base del juego es de tipo social y a través del juego se simboliza escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales) Piaget (1956) ,indica que el juego forma parte del intelecto del infante, ya que representa la productividad del contexto,

según cada etapa progresiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices del infante ya sea simbólico o de razonamiento, son aspectos fundamentales del desarrollo del individuo, ya que establecen el origen y la evolución del juego.

Según, Andreopoulou & Moustakas (2019), manifiestan que se demostró a través de los maestros y padres que las implementaciones de los juegos didácticos contribuyen en el aprendizaje de los infantes. como también, promueve el crecimiento de habilidades importantes (cognitivas, físicas, participativas y emocionales). En consecuencia, en la educación infantil, el juego como estrategia tiene mucha aprobación en los primeros años de vida del ser humano, ya que está ligado al aprendizaje y sus mejoras en el bienestar educativo (físico, cultural y socioemocional). Así mismo, el infante experimenta la alegría al momento de aprender y jugar, creando sus propias ideas, tomando sus propias decisiones, utilizando la comunicación asertiva y controlando sus emociones. En cuanto a esta investigación Hirsh & Hadani (2020), argumentan que los infantes tienen un mayor deseo de aprender, cuando el aprendizaje está basado en acciones activas e interactivas, es decir, si se implementa los juegos lúdicos o didácticos. A través de este método tanto docentes como estudiantes podrán experimentar el aprendizaje en torno a acciones pedagógicas prácticas (proyectos ligados al aprendizaje lúdico). Por ende, los infantes construirán su conocimiento mediante la exploración de su entorno, donde aprenderá a buscar sus propias soluciones, decisiones, y controlará sus emociones y acciones de acuerdo a su necesidad. Concluimos, mencionando que las estrategias lúdicas son actividades que incorporan juegos educativos, dinámica de grupo, juego de roles, otros. Estas herramientas son utilizadas por los educadores para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los educandos en los ámbitos del aula. Los educadores que hacen uso de los programas lúdicos deben de tomar en cuenta una variedad de realidades con el fin de no cometer errores e implantar estrategias que favorezcan e inciten una formación grandiosa.

Manejo de las emociones: Con respecto a las emociones Corbera (2018), definió a las emociones como propio de todos los individuos ya que los expresan de manera clara, tal como el temor y el asombro. Son únicos, que nos ayudan a anunciar acciones verbales e incluso acciones no verbales que dicen mucho más

de nosotros mismos en nuestro desenvolvimiento con otras personas. Se expresa antes en nuestro cuerpo, luego en las relaciones sociales. Por consiguiente, Goleman (1996) citado por Rojas (2016): nos menciona que, las emociones, son cualidades, estímulos que nos guían a proceder, que cuentan con cuatro emociones elementales como: ira, miedo, aflicción y alegría. Todas ellas se relacionan como los matices del arco iris. para crear múltiples sentimientos. Así mismo, tenemos a Bisquerra (2016) que no indica que las emociones son contestaciones amplias del cuerpo que favorece conocer y manejar de forma conveniente. Examinar las emociones es profundizar en la amplitud. Algunas de ellas concuerdan con lo que más anhelamos en la existencia como el bienestar emocional y el júbilo y por último tenemos a Lipp (2021), define a la emoción como un conjunto de sentimientos que son percibidos a través de relaciones de realidad o también de su propia imaginación. Dicho sentimiento se manifiesta en los individuos a través de respuestas físicas (sudoración, pulso cardiaco, respiración) u otros cambios (bienestar, estrés, agresividad, relajación, llanto, ansiedad, etc.).

En cuanto a las teorías que desarrollan las Emociones tenemos a: La teoría de la inteligencia emocional de Goleman (1995), mencionado por Howell (2014), define que el intelecto emocional es aquella virtud que posee el ser humano para sentir, pensar, comprender, controlar y modificar sus propias emociones y en los demás, para después actuar. Así mismo, señaló que el progreso o desarrollo de la persona depende de la implementación de distintas dimensiones: Autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales, a) Autoconciencia: Es aquella dimensión que nos da acceso a comprender nuestras propias emociones y a su vez aceptar las de nuestro entorno; además, esta capacidad hace posible renombrar nuestras emociones y realizar una apreciación sobre ellas en el instante en que se manifiestan. Es por ello que, se le conoce como el núcleo del intelecto emocional. b) Autorregulación: Es el conocimiento que se basa en convivir equilibradamente con nuestras emociones y, por lo contrario, no contenerlas ni guardarlas para sí mismos. De esta manera, se conseguirá reconocerlas, controlarlas para finalmente utilizarlas de manera adecuada frente a los problemas que se nos presentan. Así mismo, esta dimensión tiene como base principal a la conciencia del individuo, ya que esta

esta le permite responder de manera adecuada frente a situaciones negativas de forma rápida.

c) Motivación: Es la capacidad que tiene una persona para avanzar y fortalecerse a través de estímulos que se imponen ellos mismos, con el propósito de mejorar su desempeño. En consecuencia, el individuo logra sobresalir en distintos campos ya que se presenta en su eficacia y rendimiento.

d) Empatía: Es la dimensión que recepciona las aspiraciones y obligaciones de su entorno para luego compenetrarse con ellos. Por ende, influye en la construcción de interacciones sociales armoniosas y equitativas.

e) Habilidades sociales: Es un conjunto de competencias (trabajo en equipo, creación de vínculos, control de conflictos, etc.) que ayuda a obtener una eficacia en el individuo en relación a su liderazgo.

Oliveros (2018), en tal sentido, considera que la inteligencia emocional es la facultad de sentir, percibir, controlar y modificar cambios emocionales propios y en otras personas, para que la convivencia y el entendimiento sean las más eficaces. Tomando como referencia a la teoría de Salovey, Mayer y Caruso (2000), nos presenta la estructura de la inteligencia emocional, como un tipo de cuatro ramas interrelacionadas como:

a) Percepción emocional: que se refiere a que las emociones son observadas, reconocidas, estimadas y mencionadas. Incluye la capacidad de hablar las emociones de manera apropiada.

b) Facilitación emocional del pensamiento: permite que las emociones sentidas ingresen en el pensamiento (sistema cognitivo) como señales que influyen en el mismo.

c) Comprensión emocional: consiste en entender y analizar las emociones, integrando la capacidad de mencionar sus nombres e identificar las relaciones entre las emociones y las palabras.

d) Regulación emocional: es la capacidad de controlar las emociones de manera correcta en las vivencias cotidianas. Para culminar tenemos a Bar-On (2006), quien define a la inteligencia emocional, como el conjunto de habilidades, capacidades y competencias no cognitivas que influyen en la propia habilidad de tener éxito al afrontar aspectos del medio ambiente. Entre sus componentes tenemos:

a) Intrapersonal: que se subdivide en la conciencia emocional de sí mismo, asertividad, actualización de sí mismo.

b) Interpersonal: que están relacionadas a la empatía, relaciones interpersonales, responsabilidad social.

c) Orientación cognoscitiva: resolver problemas, prueba de realidad y flexibilidad.

d) Manejo de estrés: que ayuda a la tolerancia al estrés, control de impulsos.

e) Afecto: relacionada a la felicidad y optimismo.

Culminando este apartado Bisquerra (2016), citada por Hoyos & Aguilar (2022) nos menciona que la educación emocional es importante para promover una formación integral y desarrollar las habilidades sociales y emocionales en los seres humanos. Por ende, alcanzar estas habilidades en las personas en general llevaría a mejores escenas para ayudar a reducir la pobreza, exclusión, opresión, discriminación y mejorar la diversidad y la diferencia en el mundo actual.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación:

El enfoque de investigación es cuantitativo.

Según, Hernández & Mendoza (2018), se fundamenta en el uso de datos para probar hipótesis con base a una medición numeral y la investigación estadística para instaurar modelos de comportamiento.

3.1.1 Tipo de investigación: Es aplicada, porque se procedió a aplicar una unidad experimental basada en estrategias de juegos para mejorar el manejo de las emociones.

En cuanto a lo mencionado, Rodríguez (2020) expresa, que este tipo de investigación, busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad. Se fundamenta esencialmente en los hallazgos tecnológicos de la indagación básica, ocupándose del proceso de enlace entre la teoría y el producto.

3.1.2 Diseño de investigación:

El presente estudio es pre-experimental, denominado con pre y post test, cuyo esquema es de la siguiente manera:

$$\boxed{\text{GE: } 0_1 \quad X \quad 0_2}$$

Donde:

GE: grupo experimental (Niños de 4 años)

X: Variable independiente: Programa "Estrategias lúdicas"

01: medición pre-experimental

02: medición post-experimental

Chávez et al. (2020) que nos mencionan que los diseños pre-experimentales se usan para acercarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento a un grupo de individuos para generar hipótesis y después de medir una o más variables, para observar sus efectos.

La presente investigación es descriptiva, según Bhat (2020), nos indica que la indagación descriptiva, es la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de instaurar su estructura o comportamiento. Los resultados de

este tipo de indagación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere.

3.2. Variables y operacionalización:

Variable independiente: Programa “Estrategias lúdicas”

El programa de las estrategias lúdicas, es el conjunto de actividades planificadas sistemáticamente que se basan en juegos que, ayudarán a los niños en las deficiencias que presentan respecto al manejo de sus emociones. Asimismo, permitirá a orientar a la educadora en su práctica pedagógico con respecto a los objetivos a lograr como es el desarrollo significativo de la Inteligencia Emocional en los educandos, utilizando estrategias y recursos a emplear con este fin.

Definición operacional:

Mediante el programa: “Estrategias lúdicas” se podrá recoger la información sobre el aprendizaje acerca de las emociones de los niños de 4 años de la I.E. N°121” Virgen de Fátima”.

Variable dependiente: Manejo de las emociones

Definición conceptual: Según la teoría de Goleman (1995), citado por Howell (2014), define que el intelecto emocional es aquella virtud que posee el ser humano para examinar, percibir y comprender sus propias emociones y las de su entorno, con el propósito de conseguir sus objetivos.

Definición operacional: Mediante la utilización del instrumento se podrá medir las emociones aplicando a cada niño(a) que se encuentra medida en cinco dimensiones: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales.

Indicadores: Los indicadores se forman a partir de las definiciones de las dimensiones.

Autoconciencia: Conocimiento, valoración y responsabilidad

Autorregulación: Conciencia y equilibrio

Motivación: Interés, deseo y reforzamiento

Empatía: Reconocimiento, integración e interacción

Habilidades sociales: Comunicación, manejo de conflictos y trabajo en equipo.

Escala de medición: ordinal

3.3. Población (Criterios de selección) muestra, muestreo, unidad de análisis.

3.3.1 Población:

Según Bhandari (2020) Precisa que, una población es todo el grupo sobre el que desea sacar conclusiones.

La población de estudio está constituida por 48 niños (2 aulas) de 4 años de la I.E.I N°121“Virgen de Fátima” del distrito de la Molina-2022.

- **Criterios de inclusión:** como criterios de inclusión se consideró a los niños(as) que necesitan mejorar el manejo de sus emociones, para la adecuada convivencia en el aula y sus aprendizajes sean más efectivas.
- **Criterios de exclusión:** se tomó en cuenta a los niños que demostraron tener buenas respuestas en cuanto al control de sus emociones.

3.3.2 Muestra:

Según Bhat (2022), la muestra es un conjunto más pequeño de los datos que un investigador elige o selecciona de una población más grande mediante el uso de un método de selección predefinido.

La muestra está constituida por niños (24) del aula de 4 años del colegio N°121“Virgen de Fátima” del distrito de la Molina.

3.3.3 Muestreo:

Otzen & Manterola (2017), la técnica No probabilística, es una de los tipos de muestra que tiene la técnica de indagación que se refiere a la elección de las personas a estudio que va depender de ciertas características, criterios u otros, que el investigador considere en ese instante, que podría ser poco válidos y confiables, debido a que esta muestra no da certeza que cada persona o estudio represente a la población blanco.

Se aplicó el muestreo No Probabilístico, denominado Intencionado al tener una población menor de 48 niños del colegio N°121 “Virgen de Fátima “para ser utilizada en la instrumentación de investigación.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

Técnica: Observación directa

Según, Uriarte (2020), la observación directa, es una técnica que accede a recoger información consistente en la investigación y estudio de los hechos que suscitan en el contexto mediante un contacto directo que se le denomina observador de primera fuente.

Instrumento:

En cuanto al uso del instrumento se utilizó, la ficha de observación para especificar la trascendencia que tiene el programa: “Estrategias lúdicas “en el manejo de las emociones.

La ficha de observación, según Arias (2020), sirve para medir y analizar una población preestablecida, con indicadores y criterios predeterminado para obtener información de dicho objeto.

Validez:

En cuanto a la validez, Hernández et al. (2014), describe como al grado en que un instrumento mide realmente la variable que pretende medir. La validez del instrumento de indagación, fue sometido a la validez del contenido utilizando la técnica de Aiken y para ello se le solicitó la participación y revisión de tres jueces de expertos.

Confiabilidad:

En cuanto a la confiabilidad, Howell (2022), describe que es una herramienta de medición, que se emplea reiteradamente a la misma persona o cosa que genera resultados parecidos. En la confiabilidad se empleó el coeficiente de Alfa de Cronbach utilizando el análisis estadístico del Software estadístico SPSS versión 26, que fue aplicada a 24 niños de la I.E. N°121 “Virgen de Fátima”, considerando también la encuesta piloto.

Prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach de instrumento de variable manejo de las emociones.

Tabla 1*Prueba de confiabilidad de Alfa de Cronbach*

| | | N | % |
|-------|----------|----|-------|
| Casos | Válido | 24 | 100.0 |
| | Excluido | 0 | .0 |
| | Total | 24 | 100.0 |

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

Tabla 2*Resultados de la estadística de fiabilidad*

| Alfa de Cronbach | N de elementos |
|------------------|----------------|
| .931 | 17 |

En las tablas 1 y 2 se observó que el cálculo de la prueba del coeficiente Alfa de Cronbach resultó .931 indicando que el instrumento tiene un nivel excelente para ser aplicado en la muestra investigada.

3.5. Procedimientos:

En cuanto a la aplicación del estudio, se solicitó una carta formal de autorización dirigida a la directora del colegio N°121” Virgen de Fátima “del distrito de la Molina, para la ejecución del programa “Estrategias lúdicas “para el manejo de las emociones de los niños (4 años), con el fin comprobar si dicho objeto de estudio llega a contrastar con la hipótesis planteada en el aspecto emocional de los educandos. Por consiguiente, se logró ejecutar el programa con la implementación de sesiones de aprendizajes basadas en actividades lúdicas, utilizando la pericia de la observación directa y el instrumento de medición fue la ficha de observación.

3.6. Métodos de análisis de datos:

La indagación de datos, fue establecida a través de la ficha de observación, para esto se usó la escala de Likert que permitió la tabulación por medio de las herramientas estadísticas, con la cual se obtuvo un análisis más objetivo,

teniendo como soporte las tablas (Excel) con los resultados visibles que se pudo determinar que existió un grado de aceptabilidad y confiabilidad, usando el programa SPSS versión 26, junto con el programa de Windows Excel 2019. Según Adam (2021), la estadística descriptiva se responsabiliza de recolectar, organizar, tabular, presentar y redactar la información de una pequeña cantidad de valores para facilitar las características principales de los datos observados.

Por consiguiente, se realizó del análisis inferencial dependiendo de la prueba de normalidad, en este caso de acuerdo a la muestra se usó la prueba de Shapiro - Wilks y para probar la hipótesis se usó la prueba con signo de Wilcoxon. A lo referido a la prueba de rangos Alsattar et al. (2018), menciona que es un test no paramétrico que determina la diferencia entre dos muestras y proporciona una prueba alternativa de ubicación que se ve afectado por las magnitudes y signos de estas diferencias, de la misma manera también verifica si una cifra supera al otro. En cuanto a estadística inferencial Pritha (2022), nos indica que son métodos que permiten inducir, el comportamiento de una población a partir de la muestra estadística.

3.7. Aspectos éticos:

Álvarez, (2018) sustenta acerca de los aspectos éticos que, la investigación se respalda de ciertos principios con el objetivo de incrementar la calidad y la objetividad de los trabajos de investigación. Para lo cual consideró los siguientes principios:

Respeto a las personas: Principio universal utilizado en todo lugar en el mundo, sin límites de país, cultura, económico o jurídico.

Beneficencia: Los colaboradores de la investigación no serán comprometidos a circunstancias y procedimientos con las cuales pudieran resultar afectados.

Autonomía; Referido a la capacidad de los niños para actuar de forma libre sin ser condicionados.

Justicia: la información que se recogerá en el transcurso de la investigación se mantendrá en estricta confidencia, por lo que cualquier solicitud no será

reportada en público no será accesible a otros que no están involucrados en el trabajo de investigación.

En este trabajo se cumplieron estos principios en la medida que se brindó en todo momento el respeto a los niños, como la responsabilidad para promover su bienestar emocional y social, no provocando ningún mal a ellos.

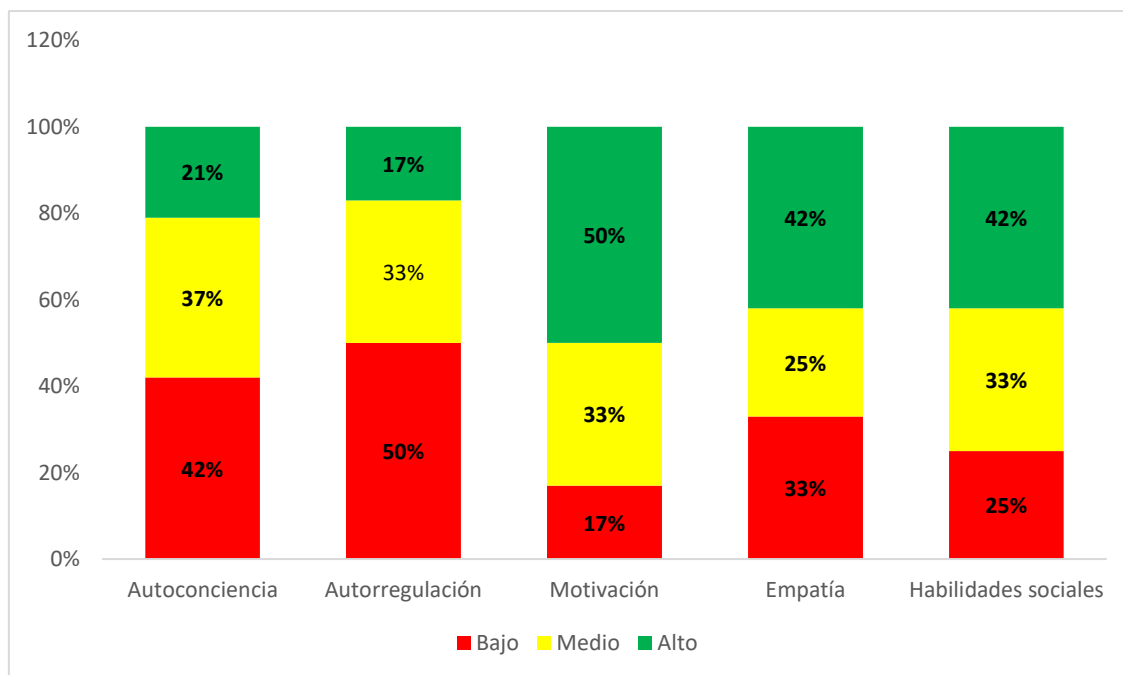
IV. RESULTADOS

Análisis descriptivo:

Resultados de **pre test**, manejo de emociones en los niños de 4 años de la I.E. N°121, antes de la aplicación del programa “Estrategias lúdicas”.

Figura 1

Prueba antes de la aplicación de las estrategias lúdicas



En base a los datos que se recopilaron antes de la aplicación del programa, se determinó los niveles de cada dimensión:

Autoconciencia: el 42% (10) se colocan en el nivel bajo, el 37% (9) en el nivel medio y el 21% (5) en el nivel alto.

Autorregulación: el 50% (12) se colocan en el nivel bajo, el 33% (8) en el nivel medio y el 17% (4) en el nivel alto.

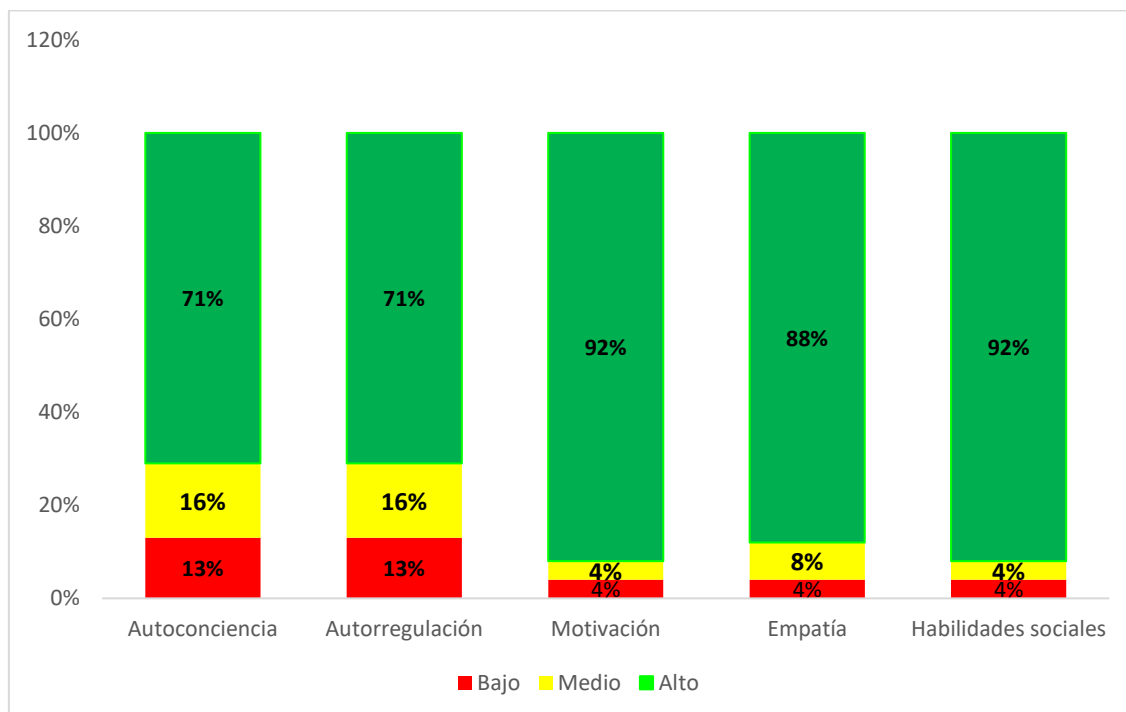
Motivación: el 17% (4) se colocan en el nivel bajo, el 33% (8) en el nivel medio y el 50% (12) en el nivel alto.

Empatía: el 33% (8) se colocan en el nivel bajo, el 25% (6) en el nivel medio y el 42% (10) en el nivel alto.

Habilidades sociales: el 25% (6) se colocan en el nivel bajo, el 33% (8) en el nivel medio y el 42% (10) en el nivel alto.

Figura 2

Prueba después de la aplicación de las estrategias lúdicas



En base a los datos que se recopilaron para determinar el nivel de las dimensiones de la variable: Manejo de las emociones, se definió lo siguiente:

Autoconciencia: el 13% (3) se colocan en el nivel bajo, el 16% (4) en el nivel medio y el 71% (17) en el nivel alto.

Autorregulación: el 13% (3) se colocan en el nivel bajo, el 16% (4) en el nivel medio y el 71% (17) en el nivel alto.

Motivación: el 4% (1) se colocan en el nivel bajo, el 4% (1) en el nivel medio y el 92% (22) en el nivel alto.

Empatía: el 4% (1) se colocan en el nivel bajo, el 8% (2) en el nivel medio y el 88% (21) en el nivel alto.

Habilidades sociales: el 4% (1) se colocan en el nivel bajo, el 4% (1) en el nivel medio y el 92% (22) en el nivel alto.

Análisis inferencial:

Se muestra los resultados del **pre y post-test** del manejo de las emociones en los niños de 4 años de la I.E. N°121 La Molina-Lima,2022.

Tabla 3*Dimensión autoconciencia*

| Niveles | Pre -test | | Post-test | |
|---------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Bajo | 10 | 42 % | 3 | 13% |
| Medio | 9 | 37% | 4 | 16% |
| Alto | 5 | 21% | 17 | 71% |
| Total | 24 | 100% | 24 | 100% |

En la Autoconciencia de los niños/as se definió lo siguiente: En el pre-test, el 42% (10) se ubican en el nivel bajo, el 37% (9) en el nivel medio y el 21% (5) en el nivel alto y respecto al post-test el 13% (3) se ubican en el nivel bajo, el 16% (4) se encuentra en el nivel medio y el 71% (17) en alto, es decir la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” proyectó resultados significativos en la autoconciencia de los niños(as).

Tabla 4*Dimensión autorregulación*

| Niveles | Pre -test | | Post-test | |
|---------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Bajo | 12 | 50% | 3 | 13% |
| Medio | 8 | 33% | 4 | 16% |
| Alto | 4 | 17% | 17 | 71% |
| Total | 24 | 100% | 24 | 100% |

En la Autorregulación de los niños de 4 años se definió lo siguiente:

En el pre-test, el 50% (12) se ubican en el nivel bajo, el 33% (8) en el nivel medio y el 17% (4) en el nivel alto. En cuanto al post-test el 13% (3) se ubican en el nivel bajo, el 16% (4) se encuentra en el nivel medio y el 71% (17) en alto, es decir el uso del programa “Estrategias lúdicas” proyectó resultados significativos en la autorregulación de los niños(as)

Tabla 5*Dimensión motivación*

| Niveles | Pre -test | | Post-test | |
|---------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Bajo | 4 | 17% | 1 | 4% |
| Medio | 8 | 33% | 1 | 4% |
| Alto | 12 | 50% | 22 | 92% |
| Total | 24 | 100% | 24 | 100% |

En la motivación de los niños/as de 4 años, en el pre-test, el 17 % (4) se ubican en el nivel bajo, el 33% (8) en el nivel medio y el 50% (12) en el nivel alto. En el post-test el 4% (1) se sitúan en el nivel bajo, el 4% (1) se encuentra en el nivel medio y el 92% (22) en alto, es decir el uso del programa “Estrategias lúdicas” proyectó resultados significativos en la autoconciencia de los niños(as).

Tabla 6*Dimensión empatía*

| Niveles | Pre -test | | Post-test | |
|---------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Bajo | 8 | 33% | 1 | 4% |
| Medio | 6 | 25% | 2 | 8% |
| Alto | 10 | 42% | 21 | 88% |
| Total | 24 | 100% | 24 | 100% |

En la empatía de los niños de cuatro años se definió lo siguiente, en el pre-test, el 33% (8) se ubican en el nivel bajo, el 25% (6) en el nivel medio y el 42% (10) en el nivel alto. En el post-test el 4% (1) se enmarca en el nivel bajo, el 8% (2) se encuentra en el nivel medio y el 88% (21) en alto, es decir el uso del programa “Estrategias lúdicas” proyectó resultados significativos en la empatía de los niños y niñas.

Tabla 7*Dimensión habilidades sociales*

| Niveles | Pre -test | | Post-test | |
|---------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| Bajo | 6 | 25% | 1 | 4% |
| Medio | 8 | 33% | 1 | 4% |
| Alto | 10 | 42% | 22 | 92% |
| Total | 24 | 100% | 24 | 100% |

En cuanto a la dimensión: habilidades de los niños de cuatro años se definió lo siguiente: en el pre-test, el 25 % (6) se ubican en el nivel bajo, el 33% (8) en el nivel medio y el 42% (10) en el nivel alto. En el post-test el 4% (1) se ubican en el nivel bajo, el 4% (1) se encuentra en el nivel medio y el 92% (22) en el alto, es decir la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” proyectó resultados significativos en las habilidades sociales de los niños y niñas.

Contrastación de hipótesis.**Tabla 8***Prueba de normalidad Shapiro-Wilk*

| | Estadístico | gl | Sig. |
|----------|-------------|----|-------|
| Pretest | .962 | 24 | .481 |
| posttest | .626 | 24 | <.001 |

Kohl (2019), nos menciona que el test de Shapiro -Wilks, se usa para contrastar la normalidad de un grupo de datos, donde se plantea una hipótesis nula de una muestra que proviene de una población normalmente distribuida.

Puesto que la muestra es menor a 50 elementos, se usó la estadística de Shapiro-Wilks. Siendo $p=.481$ y $<.001$ menor al nivel de significancia de 0.05, de tal manera, que se determinó por defecto que la distribución de la muestra no es normal en este sentido para contrastar la hipótesis se empleó la prueba de Wilcoxon.

Tabla 9

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para comprobar el efecto que ha producido las estrategias lúdicas en el manejo de las emociones

| Rangos | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|------------------|-----------------|----------------|----------------|
| Rangos negativos | 0 ^a | .00 | .00 |
| Rangos positivos | 24 ^b | 12.50 | 300.00 |
| Empates | 0 ^c | | |
| Total | 24 | | |

a. Pre Ejecución < Post Ejecución

b. Pre Ejecución > Post Ejecución

c. Pre Ejecución = Post Ejecución

Tabla 10

Prueba de rangos con signo de Wilcoxon para comprobar el efecto que ha producido las estrategias lúdicas en el manejo de las emociones

| | Reflexión Posttest-Pretest |
|-----------------------------|----------------------------|
| Z | -4.287 ^b |
| Sig. Asintótica (bilateral) | <.001 |

Se aplicó la prueba de Wilcoxon, en la cual se observa que los 24 niños(as), han respondido en el post-test con puntaje mayor que en el pre-test, no habiendo ningún empate entre ellos, consiguiendo de esta manera un nivel de significancia de 0.001 siendo < 0.05, por lo tanto, podemos decir que, el programa “Estrategias lúdicas” ha mejorado significativamente en el manejo de las emociones de los niños de cuatro años.

Tabla 11

Estadísticos descriptivos

| | N | Mínimo | Máximo | Media | Desviación estándar |
|----------------------|----|--------|--------|--------|---------------------|
| Pretest | 24 | 85 | 400 | 231.63 | 93.348 |
| Posttest | 24 | 201 | 425 | 386.12 | 68.717 |
| N válido (por lista) | 24 | | | | |

En el Tabla 11, se observa que, los 24 niños obtuvieron los siguientes promedios: en el pre test es de 231.63 puntos con una variación de 93,348 alrededor de este promedio, mientras que en el promedio de Post Test es de 396.12 puntos con una variación de 68,717 alrededor de este promedio lo cual hace que la distribución de los puntajes sea diferente, esto manifiesta que el programa aplicado a causado efecto.

V. DISCUSIÓN:

La presente pesquisa consistió en usar un programa de estrategias lúdicas para mejorar las emociones en los niños(as) de cuatro años de la I.E. N°121 "Virgen de Fátima", para ello se empleó un diseño pre-experimental, de tipo pre prueba y post prueba con el mismo grupo de niños.

En la indagación que se ha ejecutado y cuyo propósito fue determinar en qué medida el programa "Estrategias lúdicas" mejora el manejo de las emociones de los niños de cuatro años de la I. E N°121 del distrito de la Molina- Lima, 2022, se ve con claridad los resultados generales al obtener antes de aplicar el programa, en todas las dimensiones la mayoría de la muestra se localizan en los siguientes niveles : bajo entre el 17% al 50% ,medio entre el 25% al 37% y alto entre el 21% al 50 y luego, de aplicar el programa se encontraron en los niveles : bajo 4% al 13%,medio 4% al 16% y alto entre el 71% al 92%. Estos importantes datos son como resultados de la utilización del programa. (Figura 1 y 2). En efecto, se manifiesta una mejora en el manejo de las emociones de los niños de cuatro años, datos que al ser comparados con lo encontrado por Joya (2019), en su pesquisa llegó a concluir que las estrategias lúdicas generaron un impacto positivo en los infantes ya que demostraron un progreso considerable obteniendo un 81% en el control de las emociones de los niños. En cuanto a la teoría que respalda mi indagación tenemos a Piaget (1956), que nos menciona que el juego forma parte del intelecto del infante, ya que representa la productividad del contexto, según cada etapa progresiva del individuo. Podemos concluir entonces a partir de este apartado que la actividad principal en la vida de los niños es el juego, que a través de ellos no solo pueden desarrollar sus habilidades emocionales sino también las destrezas motrices, sensoriales, cognitivas, sociales, afectivas, comunicativas y lingüísticas. Por lo que consideramos que después de la aplicación del programa mencionada, hubo una mejora significativa en cuanto al manejo de las emociones de los niños de cuatro años.

En cuanto al objetivo específico N°1, nos planteamos determinar en qué medida el programa "Estrategias lúdicas" mejora el nivel de autoconciencia de los niños de cuatro años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. En este sentido, en la autoconciencia, como resultado en el pre-test, se encontraron en

los niveles bajo el 42%, medio el 37% y alto el 21% y en el post -test se localizaron en los niveles bajo el 13%, medio 16% y alto el 71 % (Tabla 3). En consecuencia, se manifiesta una mejora en la autoconciencia de los niños de cuatro años después de la aplicación del programa. En este sentido ,Fernández (2019), en su trabajo de investigación llego a concluir que las estrategias lúdicas si ayudan en el control de las emociones de los niños menores de seis años, de la misma manera en la mencionada dimensión , porque en su pesquisa al comparar dos grupos de niños, uno de control y otro experimental, pudo descifrar que había resultados positivos (78%) en el grupo de niños en el cual se aplicó el programa a comparación del otro grupo en relación(58%), además de cumplir con todas las dimensiones planteadas, demostrando un efecto inmenso en relación a los métodos lúdicos y el control de las emociones. En cuanto a la teoría que respalda mi trabajo tenemos a Vygotsky(1924),que nos indica que el juego surge como una necesidad de iniciar el contacto con lo demás y con la naturaleza ,su base de juego es de tipo social y a través del juego se simboliza escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales ,de la misma manera tenemos a Goleman (1995) quien nos menciona que la autoconciencia es la capacidad de reconocer las propias emociones como la alegría, la tristeza, el enojo de nosotros mismos y las de los demás, y los efectos que pueden tener. Lo que indica que el nivel desarrollado en la dimensión mencionada mejoró significativamente en los niños de cuatro años obteniendo buenos resultados luego de experimentar el programa de estrategias lúdica.

Para el objetivo específico N°2, nos planteamos determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la autorregulación de los niños de cuatro años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.En relación con la autorregulación, los hallazgos encontrados en el pre-test, se encontraron en los niveles: bajo el 42%, medio el 37% y alto el 21% y en el post -test se ubicaron en los niveles: bajo el 13%, bajo el 16% y el alto el 71%. (Tabla 4). Lo cual nos conlleva a inferir que los resultados son muy positivos luego de aplicar el programa. En tal sentido, estas consecuencias están fundados en Araujo (2013) en su estudio sobre las estrategias lúdicas para el desarrollo de las cinco destrezas de la inteligencia emocional (autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales) en niños/as menores de seis años,

logrando que reconozcan y manejen de manera positiva sus emociones, comportamiento y respeten las emociones de otros. En lo que concierne a la dimensión trabajada según Goleman (1995), precisa que la autorregulación es el conocimiento que se fundamenta en convivir equilibradamente con nuestras emociones sin contenerlas ni guardarlas para sí mismo, con la finalidad de mantener el control. Lo que manifiesta que el nivel desarrollado en la dimensión mencionada mejoró significativamente en los niños de cuatro años luego de experimentar el programa de la estrategia lúdica.

Para el objetivo específico N°3, nos planteamos determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la motivación de los niños de cuatro años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. En este aspecto, en la motivación, en el pre-test, se encontraron en los niveles: bajo el 17%, medio el 33 % y alto el 50% y en el post -test se ubicaron en los niveles: bajo el 4%, bajo el 4% y el alto el 92%. (Tabla 5). En efecto, se manifiesta una mejora en la motivación de los niños de cuatro años después de la aplicación del programa. En este aspecto coincide con el trabajo realizado de Sierra (2018), quien en su pesquisa demostró que, sus educandos desarrollaron las habilidades propuestas por Daniel Goleman, afirmando que en su gran mayoría se beneficiaron obteniendo (83.3%) emociones positivas, mismas que fueron expresadas durante la mediación. De la misma manera Sepúlveda (2015) señala que la lúdica es parte de nuestra vida diaria ya que estamos en constante movimiento, realizando actividades físicas o de recreación, lo que conlleva a generar emociones gratificantes en nuestras actividades cognitivas y conductuales. Así mismo, Goleman (1995) concreta a la motivación como la capacidad que tiene cada individuo para mejorar, avanzar y fortalecerse a través de estímulos que se asignan ellos mismo. Lo que señala que el nivel desarrollado en la dimensión mencionada mejoró significativamente en los niños de cuatro años luego de experimentar el programa de la estrategia lúdica.

Para el objetivo específico N°4, nos planteamos determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la empatía de los niños de cuatro años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. En tal sentido, en la empatía, en el pre-test, se encontraron en los niveles: bajo el 33%, medio el 2 % y alto el

42% y en el post -test se ubicaron en los niveles: bajo el 4%, bajo el 8% y el alto el 88%. (Tabla 6). Lo cual nos conlleva a inferir que los resultados fueron muy prósperos respecto a la empatía de los niños. En este sentido concuerda con el trabajo realizado de Taipicaña (2016) quien concluyó, en su indagación que las estrategias lúdicas ayudaron en el crecimiento emocional de los niños obteniendo altos puntajes en el proceso de la aplicación de dicho programa. De la misma forma Maza (2016) concluye que, la ejecución del programa fue de utilidad con un porcentaje de 80% en relación a las emociones de los niños, alcanzando de esta manera un nivel de confianza respecto a lo dicho anteriormente. Además, Goleman (1995), refiere que la empatía es la acción de entender las emociones del resto y colocarnos en su lugar, tiene que ver con la capacidad de ayudar a desarrollarse a los individuos de su cuerpo. Lo que certifica que el nivel desarrollado en la dimensión mencionada mejoró extensamente en los niños de 4 años luego de experimentar el programa de la estrategia lúdica.

En este sentido respecto al objetivo específico N°5, nos planteamos determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. En cuanto a las habilidades sociales, en el pre-test, se encontraron en los niveles: bajo el 25%, medio el 33 % y alto el 42% y en el post -test se ubicaron en los niveles: bajo el 4%, bajo el 4% y el alto el 92%. (Tabla 7). Lo cual nos conlleva a inferir que los resultados fueron muy favorables respecto a las habilidades sociales de los niños. En tal sentido concuerda con los hallazgos de Moreno (2021), quien en su pesquisa probó que las herramientas lúdico-pedagógicas son muy poderosas a la hora de vigorizar las competencias emocionales en los niños (as), reflejando el progreso en sus comportamientos, actitudes y habilidades sociales a partir de la interacción social en los contextos reales en los que se desenvuelven los menores, de esta manera se muestran más tolerantes frente a sus compañeros, respetuosos y seguros de sí mismos. Asimismo. En cuanto a la teoría que respalda mi indagación tenemos a Piaget (1956), quién destaca en la importancia que tiene la interacción del estudiante con su entorno natural y social, para la construcción de sus aprendizajes. En cuanto a las habilidades sociales Goleman (1995) conceptualiza a la última

dimensión como un conjunto de capacidades como: el trabajo en equipo, creación de vínculos, control de conflictos que ayuda a obtener eficazmente a la persona en correspondencia a su liderazgo. Lo que demuestra que el nivel desarrollado en la dimensión mencionada mejoró ampliamente en los niños de 4 años luego de experimentar el programa de la estrategia lúdica.

Respecto a la comprobación de hipótesis se usó la prueba de rangos de Wilcoxon, con un pre y post-prueba de un mismo grupo, obteniendo un nivel de significancia de 0.001 que es menor a la significancia estandarizada de 0,05, en consecuencia, se rechaza la hipótesis nula, es decir que, el programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente el manejo de las emociones en los niños de cuatro años. En este sentido concuerda con García (2021). quien concluyó en su pesquisa que, los cuentos, canciones y ejercicios como estrategias lúdicas si favorecieron considerablemente en el aspecto socioemocional de los educandos menores de seis cinco años ya que se evidencio en su estudio que un 85 % de los niños mostraron un incremento en el aspecto socio emocional gracias al programa aplicada , ubicándose así en un nivel alto, de la misma manera se tuvo una significancia 0.001 que nos indica que es menor que 0.05 , esto nos indica que los datos se ajustan al modelo. En conclusión, se reafirma que las estrategias lúdicas basadas en juegos si favorecen considerablemente la pedagogía socioemocional de los preescolares desde el aprendizaje del programa anteriormente mencionado.

En cuanto a las medidas estadísticas del grupo de experimento (niños de 4 años) sobre el manejo de las emociones en sus dimensiones, se han evidenciado en el post test (386.12) que fueron mayores en relación a los puntajes obtenidos del pre test (231.63) obteniendo una diferencia de (154.49), como consecuencia de aplicar el programa. (Tabla 11), lo cual nos lleva a inferir que los resultados de dicho sistema se encuentran en un nivel por encima de la media. En este sentido, bajo lo referido anteriormente y al analizar estos resultados, confirmamos que el programa utilizado mejora significativamente en el manejo o control de las emociones de los 24 niños de cuatro años de edad de la I.E. N°121 del distrito de La Molina-Lima,2022.

Finalmente, opinamos que este trabajo de investigación será de gran ayuda para los educadores y que favorecerá a futuras indagaciones y nuevos métodos para el fortalecimiento de las emociones de los estudiantes, que se realizó con el único objetivo de mejorar las emociones positivas de los niños como; la alegría y la calma, ya que muchas veces los niños no tenían empatía con sus compañeros o a cualquier situación que se les presentaban lloraban o se enojaban fácilmente, se presentaba muchas dificultades en las aulas respecto al reconocimiento y control de ellas, de la misma manera repercutía en sus aprendizajes y en la convivencia diaria entre ellos dentro y fuera del aula. Es por ello que, reafirmamos después de los resultados positivos de nuestro experimento con los niños de cuatro años de la I.E.N°121 "Virgen de Fátima", realizando las comparaciones correspondientes de otros experimentos que coincidieron y que fueron respaldadas por las teorías, podemos concluir que, los programas educativos basados en estrategias lúdicas, si tienen un grado de significancia respecto a la mejora de las emociones de los estudiantes, más aún si son pequeños, ya que ello conlleva no solo a generar una regulación emocional, sino también evita de esta manera la ansiedad y el estrés. De igual en el transcurso de su vida ayudará a convertirse en el futuro en hombres o mujeres asertivos, sanos, productivos y felices socioemocionalmente.

VI. CONCLUSIÓN

Se procede a determinar las siguientes terminaciones conformes a los objetivos establecidos y los resultados obtenidos en la indagación.

Primero: La utilización del programa “Estrategia lúdicas “mejoró significativamente el manejo de las emociones de los niños (as) de 4 años, pues en el post-test se obtuvieron mayores puntajes en comparación de los resultados que arrojaron en el pre-test, por lo que se concluye que el programa mencionado fue positivo, dando resultados significativos para los beneficiarios.

Segundo: El programa “Estrategia lúdicas “mejoró significativamente en el nivel de la autoconciencia de los niños/as de 4 años, debido a que en el pre-test se obtuvo un porcentaje de 21% (5) incrementándose en el post-test en un 71% (17)

Tercero: El programa “Estrategia lúdicas “mejoró significativamente la autorregulación de los niños de 4 años /as, debido a que en el pre-test se consiguió un porcentaje de 17% (4) acrecentándose en el post-test en un 71 %. (17).

Cuarto: El programa “Estrategia lúdicas “mejoró significativamente la motivación de los niños/as de 4 años, debido a que en el pre-test se logró un porcentaje de 50% (12) incrementándose en el post-test en un 92 %. (22).

Quinto: El programa “Estrategia lúdicas “mejoró considerablemente la empatía de los niños/as de 4 años, debido a que en el pre-test de logró un porcentaje de 42% (10) incrementándose en el post-test en un 88 %. (21)

Sexto: El programa “Estrategia lúdicas “mejoró significativamente las habilidades sociales de los niños de 4 años /as, debido a que en el pre-test se consiguió un porcentaje de 42% (10) acrecentándose en el post-test en un 92% (22)

VII. RECOMENDACIONES:

Primero: De acuerdo a los descubrimientos encontrados, se sugiere que el Ministerio de Educación, motiven a los educadores a elaborar y ejecutar programas de estrategias lúdicas en los colegios, ya que estos permiten a los educandos mejorar el manejo o control de sus emociones de manera positiva.

Segundo: A los directores de las Instituciones Educativas, gestionar para incorporar programas educativos con estrategias lúdicas en los colegios para optimizar el manejo de las emociones en los educandos, permitiendo de esta manera un mejor rendimiento académico y una buena convivencia en el aula.

Tercero: Realizar capacitaciones para los educadores sobre el manejo de la inteligencia emocional en los niños (as) para que puedan adecuar, innovar e implementar nuevas estrategias.

Cuarto: Involucrar a los padres de familia en los procesos educativos de los niños/as por medio de talleres y charlas sobre el tema mencionado, ya que unir a las familias es un trabajo arduo y se requiere su apoyo absoluto.

Quinto: Estimular a los futuros intelectuales a continuar con la ejecución de programas de estrategias lúdicas, siguiendo un diseño pre-experimental ya que no se cuenta con muchos aportes de este tipo de investigación.

REFERENCIAS

- Adam, H. (2021). *Descriptive Statistics. Corporate finance & accounting. Financial analysis*. Recuperado de: <https://cutt.ly/0G3mzRY>
- Ahumada, A. (2005). *La evaluación auténtica: un sistema para la obtención de evidencias y vivencias de los Aprendizajes*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333329100002>.
- Alsattar, H. A., Zaidan, A.A., Zaidan, B. B., Abu Bakar, M.R., Mohammed, R.T, Albahri, O.S., Alsalem, M.A., & Albahri, A.S., (2018), *MOGSABAT: a metaheuristic hybrid algorithm for solving multi- objective optimisation problems*. Recuperado de: [file:///C:/Users/Win10/Downloads/lastversion%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Win10/Downloads/lastversion%20(1).pdf)
- Andreopoulou, P. & Moustakas, L. (2019). *Playful Learning and Skills Improvement*. Recuperado de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1225922.pdf>
- Araujo, M. (2013). *Estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional*. Revista Académica de ULA, 7(27), 215-224. <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/38650/1/articulo1.pdf>
- Arias, J. (2020). "Técnicas e instrumentos de investigación científica". *Para ciencia administrativas, aplicadas, artísticas, humanas*. Recuperado de: [file:///C:/Users/Win10/Downloads/AriasGonzales_TecnicasEInstrumentosDeInvestigacion_libro%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Win10/Downloads/AriasGonzales_TecnicasEInstrumentosDeInvestigacion_libro%20(1).pdf)
- Álvarez, P. (2018). *Ética e Investigación*. Revista Boletín Redipe.7(2). <https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/43>
- Bar-on, R. (2006). *The bar-on model of emotional-social intelligence (ESI)*. Recuperado de: <https://www.psicothema.com/pdf/3271.pdf>
- Bhandari, P. (2020), *Population vs Sample I definitions, differences & examples*. Recuperado de: <https://www.scribbr.com/methodology/population-vs-sample/#:~:text=A%20population%20is%20the%20entire,t%20always%20refer%20to%20people>.

- Bhat, A. (2020). *Sample: definition, methodologies, types, formula and examples*. Questionpro. Recuperado de: <https://www.questionpro.com/blog/sample/>
- Bhat, A. (2020). *Descriptive research: Definition, characteristics, methods, examples and advantages*. Recuperado de: <https://www.questionpro.com/blog/descriptive-research/>.
- Benites, A & Chumbimune.G.(2020) *La inteligencia emocional de los niños y niñas de 4 años de educación inicial de la I.E.P. "Excelenti" de Chupaca* (tesis de pregrado, Universidad Nacional del Centro del Perú). Repositorio Institucional UN. https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/6744/T010_43759016_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bisquerra, R. (2016). *10 ideas clave. Educación emocional*. Barcelona: Graó.
- Caba, A. (2021). *Manual para facilitadores lúdicos adaptado a la covid-19 Retorno a la alegría*. Recuperado de: <https://www.unicef.org/dominicanrepublic/media/5401/file/Manual%20para%20Facilitadores%20L%C3%BAdicos%20Retorno%20a%20la%20Alegr%C3%ADa%20Adaptado%20a%20la%20COVID-19,%202021%20-%20Publicaci%C3%B3n.pdf>
- Chávez, S. Esparza, O & Riosvelasco, L (2020). *Pre-experimental and quasi-experimental designs applied to social sciences and education*. Recuperado de: <https://revistacneip.org/index.php/cneip/article/view/104/80>
- Fernández, J. (2019). *Estrategias de Enseñanza Lúdica para el Manejo de las Emociones en el Aprendizaje de los Niños y Niñas de 5 años de la I.E.I N° 177 del Distrito de Jepelacio – Periodo 2019*. (Tesis de maestría). Universidad Enrique Guzmán y Valle, Chosica.
- García, L. (2021). *Los cuentos y aprendizaje socioemocional desde la Estrategia "Aprendo en Casa" en niños y niñas de 5 años* (tesis de maestría, Universidad Cesar Vallejo de Pucallpa). Repositorio Institucional UN

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/69250/Garcia_RLSD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Guamán, P. (2021). *Propuesta metodológica: Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento de los niños de tercer año de EGB de la unidad educativa particular Carlos Crespi II*. (Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana de Ecuador). Repositorio Institucional UN <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/20187/1/UPSCT009080.pdf>.

Guardo, Y., & Santoya, A. (2015). *Implementación de la lúdica como herramienta para fortalecer el aprendizaje de las operaciones básicas de los estudiantes del grado primero de la institución educativa ambientalista Cartagena de Indias* (Tesis de pregrado, Universidad de Cartagena de Colombia). Repositorio Institucional UN: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/2554/PROYECTO%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714p.

Hernández, R., Méndez, S. & Contreras, R. (2014). *Construcción de un instrumento para medir el clima organizacional en función del modelo de los valores en competencia*. Recuperado de: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0186104214712501>

Hirsh, K.& Hadani, H. (2020). *A new path to education reform: Playful learning promotes 21st-century skills in schools and beyond*. Recuperado de: <https://www.brookings.edu/policy2020/bigideas/a-new-path-to-education-reform-playful-learning-promotes-21st-century-skills-in-schools-and-beyond/>

Howell, J., Miller, P., Park, H., Sattler, D., Schack, T., Sperry, E., & Widhalm, S. (2022). *Reliability and Validity*. Recuperado de: <https://cutt.ly/tG3mVmu>.

- Howell, T. (2014). *Daniel Goleman – Emotional Intelligence* COMM 4220. University of Denver University College Fall 2014. Recuperado de: <https://www.tnlds.com/tim/COMM%204220%20Howell.T%20TheoristGoleman.pdf>.
- Hoyos ,C & Aguilar.(2022). Emotional Education: A New Paradigm. Vol. 22(4) 2022. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Carlos-Hoyos/11/publication/361209664_Emotional_Education_A_New_Paradigm/links/62a330476886635d5cce42f7/Emotional-Education-A-New-Paradigm.pdf
- Joya, D. (2019). *Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 3 a 5 años de los grados pre jardín y jardín en Floridablanca*(tesis de pregrado, Universidad Autónoma de Bucaramanga). Repositorio Institucional UN: https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/11809/2019_Tess_Diana_Carolina_Joya_Jerez.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Kohl, D. (2019). *Cognitive Linguistics in the English as a foreign language classroom*. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=xzGNDwAAQBAJ&pg=PA274&dq=shapiro+wilks+test+english+books&hl=es419&sa=X&ved=2ahUKEwioLZ6e3ID5AhWUBbkGHWxbDEwQ6AF>
- Lipp, R. (2021). *How do i feel: A dictionary of emotions for children*. Recuperado de: https://books.google.com.pe/books?id=PJBvzgEACAAJ&dq=definition%20of%20emotions&source=gbs_book_other_versions
- Maza, N. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 “Cristo Rey Amigo de los Niños”* (tesis de pregrado, Universidad Nacional del Santa de Nuevo Chimbote). Repositorio Institucional UN: <https://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3015>
- Minedu (2020). *¿Cómo gestiono mis emociones en el contexto de la emergencia sanitaria?* Recuperado de: <https://autoayuda.minedu.gob.pe>.

- Moreno, Y. (2021) "*Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de competencias ciudadanas emocionales en educación preescolar: bases para el desarrollo de ciudadanía*" (tesis de pregrado, Universitaria minuto de Dios, Colombia). Repositorio Institucional UN:https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/7282/1/UVDTP_EC_MorenoGonzalezYeniCarolina_2018%20.pdf
- Niño, M. Ramírez, C & Rangel, L. (2021). *Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños y niñas de 3 a 6 años mediante estrategias pedagógicas que involucran el juego en la ciudad Bucaramanga*. (Tesis de maestría, Universidad Santo Tomás de Colombia). Repositorio Institucional UN:<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/35566/2021mariani%C3%B1olaurangelclaudiaramirez.pdf?sequence=1>
- Oliveros, V. (2018) "*Emotional intelligence from the perspective of Rafael Bisquerra*". Revista de Investigación, vol. 42, núm. 93, 2018 Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Recuperado de:<https://www.redalyc.org/journal/3761/376157736006/movil/>
- Otzen, T. & Manterola, C. (2017). *Técnicas de muestreo sobre una población a p* *Int. J. Morphol.*, 35(1):227-232.
- Palomino, N. (2018). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 "Cristo Rey Amigo de los Niños"* (tesis de pregrado, Universidad Nacional del Santa de Nuevo Chimbote). Repositorio Institucional UN <http://repositorio.uns.edu.pe/bitstream/handle/UNS/3015/46269.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Pérez, R. 2015,15. *La evaluación de programas educativos: Conceptos básicos, planteamientos generales y problemática*. Revista de investigación 64 educativa, vol 18, num.2. (2000) España. Recuperado de: <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/45401/1/La%20evaluacion>

%20de%20programas%20educativos%20conceptos%20basicos,%20planteamientos%20generales%20y%20problematika.pdf

- Piaget, J. (1956). *Teorías del juego*. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/6950>
- Pritha, B. (2022). Inferential statistic. Recuperado de: <https://cutt.ly/kG3m3Qb>
- Rivas, L. (2016). *Metodología lúdica para la motivación del aprendizaje*. Universidad Rafael Landívar. Recuperado de: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pd>.
- Rodríguez, D. (2020). *What is Applied Research?* + [Types, Examples &Method]. Recuperado de: <https://cutt.ly/OG3m87>
- Rojas, L. (2016). *Programa de estrategias didácticas motivacionales para fortalecer la inteligencia emocional en los estudiantes de la I.E N° 10253 de cutervo-2016*. Piura: Chiclayo.
- Ronderos, M. (1994). *Lineamientos curriculares del preescolar, Ministerio de Educación Nacional. "La dimensión estética del ser humano"*. Santa fé de Bogotá, 1994. Recuperado de: <https://bit.ly/2xl4UB9>
- Salovey, P., Mayer, J & Caruso, D. (2000). *Model of Emotional intelligence. Artículo en Handbook of intelligence Cambridge, UK: Cambridge University Press.*
- Sierra, M. (2018). *Acciones educativas para estimular la inteligencia emocional en estudiantes de transición* (tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia). Repositorio Institucional UN https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/2653/2018_Tesis_Maria_Teresa_Sierra_Afanador.pdf?sequence=6&isAllowed=y.
- Piedra, S. (2018). *Factors that contribute to recreational activities in educational contexts*. Revista cognosis, 3(2). Recuperado de: <https://doi.org/10.33936/cognosis.v3i2.1211>.
- Posso, P., & Sepúlveda, M. (2015). *Ludic as a pedagogical strategy for strengthening school coexi*. *Lúdica pedagógica*, (21), 163-174.

- Taipicaña, J.& Bermúdez, C. (2016). *Estrategias lúdicas creativas en el desarrollo emocional de los niños y niñas de 4 a 5 años de la Unidad Educativa “La Inmaculada”* (tesis de pregrado, Universidad central de Ecuador) Repositorio Institucional UN
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6950/1/T-UCE-0010-1090.pdf>
- Uriarte, J. (2020). *La observación*. Recuperado de:
<https://www.caracteristicas.co/observacion>
- Vygotsky, I.S. (1924). *Teorías del juego*. Recuperado de:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Ybañez, F. (2017). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Pública* (tesis de pregrado). Universidad Cesar Vallejo, Trujillo.

ANEXOS:

Anexo 01: Operacionalización de la variable

| VARIABLE | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | DEFINICIÓN OPERACIONAL | DIMENSIONES | INDICADORES | ÍTEMS | ESCALA DE MEDICIÓN | NIVELES Y RANGOS |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| MANEJO DE LAS EMOCIONES | Según la teoría de Goleman (1995), citado por Howell (2014), define que el intelecto emocional es aquella virtud que posee el ser humano para examinar, percibir y comprender sus propias emociones y las de su entorno, con el propósito de conseguir sus objetivos. | Mediante la utilización del instrumento se podrá medir las emociones aplicando a cada niño(a) que se encuentra medida en cinco dimensiones: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. | Autoconciencia | <ul style="list-style-type: none"> Conocimiento Valoración Responsabilidad | 1.Reconoce sus propias emociones utilizando gestos, movimientos corporales y palabras. 2.Valora sus emociones y conoce sus fortalezas y debilidades. 3. Asume la responsabilidad de sus propios actos. | Ordinal Escala de Likert 0.Nunca 1.A veces 2.Siempre | Bajo (17-40) Medio (41-64) Alto (65-85) |
| | | | Autorregulación | <ul style="list-style-type: none"> Conciencia Equilibrio | 4.Maneja sus emociones e impulsos ante una situación. 5.Controla sus emociones ante situaciones de descontrol de sus compañeros. 6.Las emociones que siente influye en sus clases. | | |
| | | | Motivación | <ul style="list-style-type: none"> Interés Deseo Reforzamiento | 7.Se esfuerza por mejorar su desempeño en clases. 8.Desea participar en las actividades lúdicas. 9.Se esfuerza para obtener resultados favorables. | | |
| | | | Empatía | <ul style="list-style-type: none"> Reconocimiento Integración Interacción | 10.Reconoce las emociones y punto de vista de los demás. 11.Resuelve las carencias de su entorno, a pesar de no ser su responsabilidad. 12. Se integra en actividades grupales del aula. 13.Interactúa con su maestra y compañeros. | | |
| | | | Habilidades sociales | <ul style="list-style-type: none"> Comunicación Manejo de conflictos Trabajo en equipo | 14.Expresa sus ideas en forma clara. 15.Negocia y resuelve conflictos entre compañeros. 16.Establece vínculos entre sus compañeros, 17.Participa espontáneamente en actividades grupales. | | |

Anexo 02: Matriz de consistencia

| Título: Programa “Estrategias lúdicas” para el manejo de las emociones de los niños de 4 años de la I.E N° 121-La Molina, Lima 2022. | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| PROBLEMA | OBJETIVOS | HIPÓTESIS | VARIABLES E INDICADORES | | | | |
| <p>Problema principal: ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora el manejo de las emociones de los niños de 4 años de la I. E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022?</p> <p>Problemas secundarios: P1. ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora el nivel de autoconciencia de los niños de 4 años de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022? P2. ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora la autorregulación de los niños de 4 años de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022? P3. ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora la motivación de los niños de 4 años de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022? P4. ¿En qué medida la aplicación del programa “Estrategias lúdicas” mejora la empatía de los niños de 4 años de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022? P5. ¿En qué medida la aplicación del programa.” Estrategias lúdicas mejora las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022?</p> | <p>Objetivo general: Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora el manejo de las emociones de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.</p> <p>Objetivos Específicos: O1. Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora el nivel de autoconciencia de los niños de 4 años de la I.E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. O2. Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la autorregulación de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. O3. Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la motivación de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022. O4. Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la empatía de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022. O5. Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.</p> | <p>Hipótesis general: La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente el manejo de los niños de 4 años de la I.E N° 121 del distrito de la Molina, Lima 2022.</p> <p>Hipótesis específicas: H1. La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente el nivel de autoconciencia de los niños de 4 años de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022. H2. La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente la autorregulación de los niños de 4 años de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022. H3. La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente la motivación de los niños de 4 años de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022. H4. La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente la empatía de los niños de 4 años de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022. H5. La utilización del programa “Estrategias lúdicas” mejora significativamente las habilidades sociales de los niños de 4 años del distrito de la I.E N° 121 de la Molina, Lima 2022.</p> | Variable Dependiente: Manejo de las emociones | | | | |
| | | | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escalas de medición | Niveles o rangos |
| | | | Autoconciencia | <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento • Valoración • Responsabilidad | 3 | 0= Nunca 1= A veces 2= Siempre | Alto (65- 85) Medio (41-64) Bajo (17-40) |
| | | | Autorregulación | <ul style="list-style-type: none"> • Conciencia • Equilibrio | 3 | | |
| | | | Motivación | <ul style="list-style-type: none"> • Interés • Deseo • Reforzamiento | 3 | | |
| | | | Empatía | <ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento • Integración • Interacción | 4 | | |
| | | | Habilidades sociales | <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación • Manejo de conflictos • Trabajo en equipo | 4 | | |

| Tipo y diseño de investigación | Población y muestra | Técnica e instrumentos | Estadísticas a utilizar |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Tipo: Se empleo el tipo de investigación aplicada, porque se procedió a aplicar una unidad pre-experimental basada en estrategias de juegos para mejorar el manejo de las emociones.</p> <p>En cuanto a lo mencionado, Rodríguez (2020) expresa, que este tipo de investigación, busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad. Se fundamenta esencialmente en los hallazgos tecnológicos de la indagación básica, ocupándose del proceso de enlace entre la teoría y el producto.</p> <p>Diseño: El presente estudio es pre-experimental, porque se va aplicar una medición en una variable para observar cuál es el nivel del grupo en estas variables. El esquema es el siguiente: GE: Niños de 4 años X=Manejo de las emociones. O1= Pre test O2= Pos test</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>GE: O₁ X O₂</p> </div> <p>En cuanto a lo mencionado tenemos a Chávez et al. (2020), nos mencionan que los diseños preexperimentales, sirven para acercarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento a un grupo de individuos para generar hipótesis y después de medir una o más variables, para observar sus efectos.</p> | <p>Población: Según Bhandari (2020) Precisa que una población es todo el grupo sobre el que desea sacar conclusiones.</p> <p>La población de estudio está constituida por 48 niños (2 aulas) de 4 años de la I.E.I N°121“Virgen de Fátima” del distrito de la Molina-2022.</p> <p>Tipo de muestreo: No probabilístico, denominado intencionado.</p> <p>Muestra: Según Bhat (2022), la muestra es un conjunto más pequeño de los datos que un investigador elige o selecciona de una población más grande mediante el uso de un método de selección predefinido. La muestra está constituida por 24 niños del aula de 4 años del colegio N°121“Virgen de Fátima” del distrito de la Molina.</p> | <p>Variable dependiente: Manejo de las emociones</p> <p>Técnicas: Observación</p> <p>Instrumento: Ficha de observación</p> <p>Autora: Gladys Elizabeth Jorge Ataupillco</p> <p>Año:2022</p> <p>Ámbito de aplicación: I.E. N°121 “Virgen de Fátima” del distrito de la Molina.</p> | <p>Para la validación de la confiabilidad se utilizó el coeficiente Alfa de Cronbach.</p> <p>Para el procesamiento de datos se utilizó el software Microsoft Excel y programa SPSS, versión 26.</p> <p>En cuanto a la estadística descriptiva se usó las tablas y figuras en la presentación de los resultados por dimensiones y para comprobar la hipótesis se usó la prueba de rangos de Wilcoxon</p> <p>Alsattar et al. (2018), menciona que la prueba de rangos de Wilcoxon, es un test no paramétrico que determina la diferencia entre dos muestras y proporciona una prueba alternativa de ubicación que se ve afectado por las magnitudes y signos de estas diferencias, de la misma manera también verifica si una cifra supera al otro.</p> |

Anexo 03: Instrumento de recolección de datos

Nombre del niño(a):

Edad:4 años

Esta ficha de exploración se utilizará para propósitos pedagógicos de estudio, así como también, aumentar y consolidar el manejo de emociones de los niños de 4 años de la I.E.I N°121” Virgen de Fátima “del distrito de la Molina, Lima 2022. A continuación, lee detenidamente cada ítem y marca la opción de la respuesta que usted considere.

| Dimensiones /Ítems | 0 | 1 | 2 |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-------|---------|---------|
| | Nunca | A veces | Siempre |
| AUTOCONCIENCIA | | | |
| 1.Reconoce sus propias emociones utilizando gestos, movimientos corporales y palabras. | | | |
| 2.Valora sus emociones y conoce sus fortalezas y debilidades. | | | |
| 3.Asume la responsabilidad de sus propios actos. | | | |
| AUTORREGULACIÓN | | | |
| 4.Maneja sus emociones e impulsos ante una situación. | | | |
| 5.Controla sus emociones ante situaciones de descontrol de sus compañeros. | | | |
| 6.Las emociones influyen en sus actividades de aprendizaje. | | | |
| MOTIVACIÓN | | | |
| 7.Se esfuerza por mejorar su desempeño en clases. | | | |
| 8.Desea participar en las actividades lúdicas. | | | |
| 9.Se esfuerza para obtener resultados favorables. | | | |
| EMPATÍA | | | |
| 10.Reconoce las emociones y punto de vista de los demás. | | | |
| 11. Resuelve las carencias de su entorno, a pesar de no ser su responsabilidad. | | | |
| 12. Se integra en actividades grupales del aula. | | | |
| 13.Interactúa con su maestra y compañeros. | | | |
| HABILIADES SOCIALES | | | |
| 14.Expresa sus ideas en forma clara. | | | |
| 15.Negocia y resuelve conflictos entre compañeros. | | | |
| 16.Establece vínculos entre sus compañeros, | | | |
| 17.Participa espontáneamente en actividades grupales | | | |

Anexo 04: Validación del instrumento

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

JUEZ 1: Mg. Elsa Pareja Málaga

| Variable | Definición Conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de medición | Claridad | Coherencia | Relevancia | Observaciones y Recomendaciones | |
|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|----------|------------|------------|---------------------------------|--|
| Variable dependiente Manejo de las emociones | Según la teoría de Goleman (1995), citado por Howell (2014) define que el intelecto emocional es aquella virtud que posee el ser humano para examinar, percibir y comprender sus propias emociones y las de su entorno, con el propósito de conseguir sus objetivos. | Mediante la utilización del instrumento se podrá medir las emociones aplicando a cada niño(a) que se encuentra en cinco dimensiones autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. | Autoconciencia | Conocimiento Valoración Responsabilidad | Reconoce sus propias emociones utilizando gestos, movimientos corporales y palabras. | Escala de Likert, con los siguientes niveles de respuesta: | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | | | Valora sus emociones y conoce sus fortalezas y debilidades. | | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | | | Asume la responsabilidad de sus propios actos | | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | Autorregulación | Conciencia Equilibrio | Maneja sus emociones e impulsos ante una situación. | Nunca | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | | | Controla sus emociones ante situaciones de descontrol de sus compañeros. | | A veces | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Las emociones que siente influyen en sus actividades de aprendizaje. | | Siempre | 4 | 4 | 4 | |
| | | | Motivación | Interés Deseo Reforzamiento | Se esfuerza por mejorar su desempeño en clases. | | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | | | Desea participar en las actividades lúdicas. | | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | | | Se esfuerza para obtener resultados favorables | | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | Empatía | Reconocimiento Integración Interacción | Reconoce las emociones y punto de vista de los demás. | | 3 | 3 | 3 | | |
| | | | | | Resuelve las necesidades de sus compañeros, aunque no es su responsabilidad. | | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | | | Se integra en actividades grupales del aula. | | 4 | 4 | 4 | | |
| | | | | | Interactúa con su maestra y compañeros. | | 3 | 3 | 4 | | |
| | | | Habilidades sociales | Comunicación Manejo de conflictos Trabajo en equipo | Expresa sus ideas en forma clara. | | 3 | 3 | 3 | | |
| | | | | | Negocia y resuelve conflictos entre compañeros. | | 3 | 3 | 3 | | |
| | | | | | Establece vínculos entre sus compañeros, | | 4 | 4 | 4 | | |
| Participa espontáneamente en actividades grupales | 4 | 4 | | | 4 | | | | | | |

Validación del instrumento

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

JUEZ 2: Mg: Ayde Yesica Huamancha Rivera

| Variable | Definición Conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de medición | Claridad | Coherencia | Relevancia | Observaciones y Recomendaciones |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|----------|------------|------------|---------------------------------|
| Variable dependiente Manejo de las emociones | Según la teoría de Goleman (1995), citado por Howell (2014) define que el intelecto emocional es aquella virtud que posee el ser humano para examinar, percibir y comprender sus propias emociones y las de su entorno, con el propósito de conseguir sus objetivos. | Mediante la utilización del instrumento se podrá medir las emociones aplicando a cada niño(a) que se encuentra medida en cinco dimensiones autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. | Autoconciencia | Conocimiento Valoración Responsabilidad | Reconoce sus propias emociones utilizando gestos, movimientos corporales y palabras. | Escala de Likert, con los siguientes niveles de respuesta: Nunca A veces Siempre | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Valora sus emociones y conoce sus fortalezas y debilidades. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Asume la responsabilidad de sus propios actos | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | Autorregulación | Conciencia Equilibrio | Maneja sus emociones e impulsos ante una situación. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Controla sus emociones ante situaciones de descontrol de sus compañeros. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Las emociones que siente influyen en sus actividades de aprendizaje. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | Motivación | Interés Deseo Reforzamiento | Se esfuerza por mejorar su desempeño en clases. | | 3 | 3 | 3 | |
| | | | | | Desea participar en las actividades lúdicas. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Se esfuerza para obtener resultados favorables | | 4 | 3 | 3 | |
| | | | Empatía | Reconocimiento Integración Interacción | Reconoce las emociones y punto de vista de los demás. | | 4 | 3 | 3 | |
| | | | | | Resuelve las carencias de su entorno, a pesar de no ser su responsabilidad. | | 4 | 4 | 3 | |
| | | | | | Se integra en actividades grupales del aula. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Interactúa con su maestra y compañeros. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | Habilidades sociales | Comunicación Manejo de conflictos Trabajo en equipo | Expresa sus ideas en forma clara. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Negocia y resuelve conflictos entre compañeros. | | 3 | 3 | 4 | |
| | | | | | Establece vínculos entre sus compañeros, | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Participa espontáneamente en actividades grupales | | 4 | 4 | 4 | |

Mg. Ayde Yesica Huamancha Rivera

Firma: 

DNI. 41049710

Validación del instrumento

Califique cada ítem según la leyenda anexa al final de la siguiente tabla

JUEZ 3: Mg. Yanett Nuri Oré Choque

| Variable | Definición Conceptual | Definición Operacional | Dimensiones | Indicadores | Ítems | Escala de medición | Claridad | Coherencia | Relevancia | Observaciones y Recomendaciones |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|----------|------------|------------|---------------------------------|
| V. dependiente Manejo de las emociones | Según la teoría de Goleman (1995), citado por Howell (2014) define que el intelecto emocional es aquella virtud que posee el ser humano para examinar, percibir y comprender sus propias emociones y las de su entorno, con el propósito de conseguir sus objetivos.. | Mediante la utilización del instrumento se podrá medir las emociones aplicando a cada niño(a) que se encuentra medida en cinco dimensiones autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. | Autoconciencia | Conocimiento Valoración Responsabilidad | Reconoce sus propias emociones utilizando gestos, movimientos corporales y palabras. | Escala de Likert, con los siguientes niveles de respuesta: | 4 | 4 | 3 | |
| | | | | | Valora sus emociones y conoce sus fortalezas y debilidades. | | 4 | 3 | 4 | |
| | | | | | Asume la responsabilidad de sus propios actos | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | Autorregulación | Conciencia Equilibrio | Maneja sus emociones e impulsos ante una situación. | Nunca | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Controla sus emociones ante situaciones de descontrol de sus compañeros. | | 3 | 3 | 3 | |
| | | | | | Las emociones que siente influyen en su aprendizaje. | | A veces | 4 | 4 | 4 |
| | | | Motivación | Interés Deseo Reforzamiento | Se esfuerza por mejorar su desempeño en clases. | Siempre | 3 | 3 | 3 | |
| | | | | | Desea participar en las actividades lúdicas. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Se esfuerza para obtener resultados favorables | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | Empatía | Reconocimiento Integración Interacción | Reconoce las emociones y punto de vista de los demás. | | 3 | 3 | 3 | |
| | | | | | Resuelve las carencias de su entorno, a pesar de no ser su responsabilidad. | | 3 | 3 | 3 | |
| | | | | | Logra integrarse en actividades grupales del aula. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Interactúa con su maestra y compañeros. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | Habilidades sociales | Comunicación Manejo de conflictos Trabajo en equipo | Expresa sus ideas en forma clara. | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Negocia y resuelve conflictos entre compañeros. | | 3 | 4 | 3 | |
| | | | | | Establece vínculos entre sus compañeros, | | 4 | 4 | 4 | |
| | | | | | Participa espontáneamente en actividades grupales | | 4 | 4 | 4 | |


 Mg. Yanett Nury Oré Choque
 DNI N° 40038750

Informe estadístico de validez de contenido

Como parte del progreso o desarrollo de dicha investigación Programa:” Estrategias lúdicas “para el manejo de las emociones en los infantes (4 años) del colegio N 121, La Molina-2022, el (la) investigador(a) elaboró el instrumento ficha de observación para medir el control de las emociones en base a la definición conceptual de Daniel Goleman (1996) citado por Howell (2014), estableciendo cinco dimensiones como estructura base del mismo, la Dimensión autoconciencia que comprendía los ítems del 1 al 3, la Dimensión Autorregulación con los ítems del 4 al 6, la Dimensión Motivación con los ítems del 7 al 9, la Dimensión Empatía con el ítem 10 y 13 la Dimensión Habilidades sociales con los ítems del 14 al 17.

Su sometimiento a la revisión de 3 jueces expertos permitió obtener las valuaciones respectivas de cada uno de los ítems propuestos bajo los criterios de Claridad, Coherencia y Relevancia según la escala proporcionada en el formato de revisión, donde 1 implicaba No cumplir con el criterio y 4 Cumplirlo en Alto nivel.

Tabla 1:

Valores V Aiken y sus intervalos de confianza al 97 % según dimensión e indicador de la ficha de observación

| DIMENSIONES | CLARIDAD | | | COHERENCIA | | | RELEVANCIA | | |
|-----------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | V | Li | Ls | V | Li | Ls | V | Li | Ls |
| Autoconciencia | 1.00 | 0.70 | 1.00 | 0.96 | 0.65 | 1.00 | 0.93 | 0.61 | 0.99 |
| Autorregulación | 0.96 | 0.65 | 1.00 | 0.96 | 0.65 | 1.00 | 0.96 | 0.65 | 1.00 |
| Motivación | 0.93 | 0.61 | 0.99 | 0.89 | 0.57 | 0.98 | 0.89 | 0.57 | 0.98 |
| Empatía | 0.92 | 0.60 | 0.99 | 0.86 | 0.54 | 0.97 | 0.86 | 0.54 | 0.97 |
| Habilidades sociales | 0.89 | 0.57 | 0.98 | 0.92 | 0.60 | 0.99 | 0.91 | 0.59 | 0.99 |
| Instrumento por Criterio | 0.93 | 0.62 | 0.99 | 0.92 | 0.60 | 0.99 | 0.92 | 0.59 | 0.98 |
| Instrumento Global | 0.92 | 0.60 | 0.99 | | | | | | |

Los resultados hallados en la Tabla 1, revelaron la idoneidad de la ficha de observación elaborado dados los elevados valores obtenidos por el instrumento de forma integral, así como por cada dimensión en cada criterio establecido.

Así, la dimensión Autoconciencia, obtuvo valores de concordancia de 1.00 en el criterio Claridad con un intervalo de confianza del 97 % de entre [0.70 y 1.00]; en Coherencia de 0.96 con rango de [0,65 y 1,00]; y en Relevancia de 0.93 con [0.61 y 0,99].

Por su parte la dimensión Autorregulación, obtuvo valores de concordancia de 0.96 en el criterio Claridad con un intervalo de confianza del 97% de entre [0.65 y 1.00]; en Coherencia de 0.96 con rango de [0,65 y 1,00]; y en Relevancia de 0.96 con [0.65 y 1,00].

Por su parte la dimensión Motivación, obtuvo valores de concordancia de 0.93 en el criterio Claridad con un intervalo de confianza del 97% de entre [0.61 y 0.99]; en Coherencia de 0.89 con rango de [0,57 y 0,98]; y en Relevancia de 0.89 con [0.57 y 0,98].

Por su parte la dimensión Empatía, obtuvo valores de concordancia de 0.92 en el criterio Claridad con un intervalo de confianza del 97% de entre [0.60 y 0.99]; en Coherencia de 0.86 con rango de [0,54 y 0,97]; y en Relevancia de 0.86 con [0.54 y 0,97].

Por su parte la dimensión Habilidades sociales, obtuvo valores de concordancia de 0.89 en el criterio Claridad con un intervalo de confianza del 97% de entre [0.57 y 0.99]; en Coherencia de 0.92 con rango de [0,60 y 0,99]; y en Relevancia de 0.91 con [0.59 y 0,98].

En tanto que finalmente los valores de los criterios combinados denotaron un valor de **0.92** para la ficha de observación analizado con un intervalo de confianza de entre 0.60 y 0.99.

Anexo 05:

TABLA 1: Pre-test de las emociones de los niños de cuatro años de la I.E N° 121

| Est. | DIMENSIONES | | | | | | | | | | TOTAL | |
|-----------|----------------|-------|-----------------|-------|------------|-------|---------|-------|----------------------|-------|-------|-------|
| | Autoconciencia | | Autorregulación | | Motivación | | Empatía | | Habilidades sociales | | | |
| | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL |
| 1 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 85 | Bajo |
| 2 | 41 | Medio | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 109 | Bajo |
| 3 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 85 | Bajo |
| 4 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 85 | Bajo |
| 5 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 80 | Alto | 41 | Medio | 41 | Medio | 196 | Medio |
| 6 | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 205 | Medio |
| 7 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 157 | Medio |
| 8 | 41 | Medio | 41 | Medio | 80 | Alto | 41 | Medio | 41 | Medio | 244 | Medio |
| 9 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 80 | Alto | 80 | Alto | 17 | Bajo | 211 | Bajo |
| 10 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 80 | Alto | 80 | Alto | 17 | Bajo | 211 | Bajo |
| 11 | 80 | Alto | 17 | Bajo | 80 | Alto | 80 | Alto | 41 | Medio | 298 | Medio |
| 12 | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 41 | Medio | 361 | Alto |
| 13 | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 400 | Alto |
| 14 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 274 | Alto |
| 15 | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 400 | Alto |
| 16 | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 80 | Alto | 244 | Medio |
| 17 | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 80 | Alto | 244 | Medio |
| 18 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 274 | Alto |
| 19 | 41 | Medio | 41 | Medio | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 322 | Alto |
| 20 | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 80 | Alto | 80 | Alto | 283 | Medio |
| 21 | 17 | Bajo | 17 | Bajo | 41 | Medio | 17 | Bajo | 80 | Alto | 172 | Bajo |
| 22 | 80 | Alto | 80 | Alto | 80 | Alto | 17 | Bajo | 80 | Alto | 337 | Alto |
| 23 | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 17 | Bajo | 41 | Medio | 181 | Medio |
| 24 | 41 | Medio | 41 | Medio | 41 | Medio | 17 | Bajo | 41 | Medio | 181 | Medio |

TABLA 2: Post-test de las emociones de los niños de cuatro años de la I.E N°121

| Est. | DIMENSIONES | | | | | | | | | | TOTAL | |
|-----------|----------------|-------|-----------------|-------|------------|-------|---------|-------|----------------------|-------|-------|-------|
| | Autoconciencia | | Autorregulación | | Motivación | | Empatía | | Habilidades sociales | | | |
| | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL | PJE | NIVEL |
| 1 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 2 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 3 | 40 | Bajo | 40 | Bajo | 40 | Bajo | 41 | Medio | 85 | Alto | 246 | Medio |
| 4 | 40 | Bajo | 40 | Bajo | 41 | Medio | 40 | Bajo | 40 | Bajo | 201 | Bajo |
| 5 | 40 | Bajo | 40 | Bajo | 85 | Alto | 41 | Medio | 41 | Medio | 247 | Medio |
| 6 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 7 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 8 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 9 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 10 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 11 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 12 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 13 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 14 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 15 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 16 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 17 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 18 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 19 | 41 | Medio | 41 | Medio | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 337 | Alto |
| 20 | 41 | Medio | 41 | Medio | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 337 | Alto |
| 21 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 22 | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 425 | Alto |
| 23 | 41 | Medio | 41 | Medio | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 337 | Alto |
| 24 | 41 | Medio | 41 | Medio | 85 | Alto | 85 | Alto | 85 | Alto | 337 | Alto |

Anexo 06: Autorización para publicar la identidad de la I.E.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN PARA PUBLICAR SU IDENTIDAD EN LOS RESULTADOS DE LAS INVESTIGACIONES

Datos Generales

| | |
|--------------------------------------------------------|------------------|
| Nombre de la Organización: | RUC: No Registra |
| IEI N° 121 "VIRGEN DE FÁTIMA" -LA MOLINA | |
| Nombre del Titular o Representante legal: DIRECTORA | |
| Nombres y Apellidos JULIA ISABEL VALENZUELA GUILLEN | DNI: 31620206 |

Consentimiento:

De conformidad con lo establecido en el artículo 7º, literal "Y" del Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo ^(*), autorizo [], no autorizo [] publicar LA IDENTIDAD DE LA ORGANIZACIÓN, en la cual se lleva a cabo la investigación:

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| Nombre del Trabajo de Investigación | |
| Programa "Estrategias lúdicas" para el manejo de emociones de niños de 4 años de la Institución Educativa 121-Lima 2022. | |
| Nombre del Programa Académico: Psicología Educativa. | |
| Autor: Nombres y Apellidos GLADYS ELIZABETH JORGE ATAUPILCO | DNI: 43082260 |

En caso de autorizarse, soy consciente que la investigación será alojada en el Repositorio Institucional de la UCV, la misma que será de acceso abierto para los usuarios y podrá ser referenciada en futuras investigaciones, dejando en claro que los derechos de propiedad intelectual corresponden exclusivamente al autor (a) del estudio.

Lugar y Fecha: La Molina, 31 de mayo del 2022



Firma: _____

(Titular o Representante legal de la Institución)

(*) Código de Ética en Investigación de la Universidad César Vallejo-Artículo 3º, literal "1" Para difundir o publicar los resultados de un trabajo de investigación es necesario mantener bajo anonimato el nombre de la institución donde se llevó a cabo el estudio, salvo el caso en que haya un acuerdo formal con el gerente o director de la organización, para que se difunda la identidad de la institución. Por ello, tanto en los proyectos de investigación como en los informes o tesis, no se deberá incluir la denominación de la organización, pero sí será necesario describir sus características.

Anexo 07:

PROGRAMA

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 Título de la tesis: Programa “Estrategias lúdicas “para el manejo de emociones de los niños de 4 años de la I.E. N° 121-La Molina, Lima 2022.

1.2 Institución Educativa: N°121 “Virgen de Fátima”

1.3 Edad: 4 años

1.4 Distrito: La Molina

1.5 Duración:2 semanas

1.6 Investigador: Jorge Ataupillco, Gladys Elizabeth

II. FUNDAMENTACIÓN

Actualmente en las instituciones educativas, se está presentando muchas situaciones que no favorecen, la convivencia sana y el desarrollo de las actividades de aprendizaje en las aulas, siendo uno de los factores importantes la falta de reconocimiento y la toma de conciencia en los niños respecto a sus emociones. Es por ello, que se plantea el siguiente programa con la finalidad de Implementar estrategias lúdicas, basados en actividades de juegos educativos para promover el control o manejo de sus emociones, que a su vez engloba la autoconciencia, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales en los niños. Este proyecto podrá servir como punto de partida para el desarrollo e implementación de programas educativos sobre actividades lúdicas en Instituciones de educación inicial con poblaciones cuya realidad problemática sea compatible con lo descrita en este proyecto.

Respecto a las estrategias lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia emocional. Araujo (2011) citada por Fernández (2019) ,plantea cinco estrategias didácticas para el desarrollo de la inteligencia emocional para los niños(as) en edad preescolar, entre ellas tenemos: “La caja de las emociones”, cuyo objetivo es desarrollar en los niños la capacidad de reconocer sus propias emociones; “Aprendiendo a controlar mis emociones”, que busca desarrollar la capacidad de manejo adecuado de las emociones; “Disfruto mi trabajo”, que pretende promover en el niño la valoración de sus propias metas y la expresión de la

conducta; “Poniéndose en el zapato del otro”, que tiene como objetivo potenciar en el niño la capacidad de reconocer, comprender y respetar las emociones de otros; y por último, “Nuestro amigo Tobías”, que pretende desarrollar en el niño y la niña la habilidad de establecer relaciones sociales positivas.

III. OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL:

- Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora el manejo de las emociones de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora el nivel de autoconciencia de los niños de 4 años de la I.E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.
- Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la autorregulación de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.
- Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la motivación de los niños de 4 años de la I.E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.
- Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora la empatía de los niños de 4 años de la I. E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.
- Determinar en qué medida el programa “Estrategias lúdicas” mejora las habilidades sociales de los niños de 4 años de la I.E N°121 del distrito de la Molina, Lima 2022.



IV. ORGANIZACIÓN TÉCNICA DEL PROGRAMA

Planificación de las actividades de aprendizajes.

| N° | Dimensiones | Actividades | Cronograma | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------------|------------------------------------------------------------|------------|---|---|---|------|---|---|---|-------|---|---|---|--|--|
| | | | Abril | | | | Mayo | | | | Junio | | | | | |
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1 | Autoconciencia | La caja de las emociones | x | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | El baúl de las emociones | | x | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Autorregulación | Aprendiendo a controlar mis emociones (yoga de emociones). | | | x | | | | | | | | | | | |
| 4 | | Respiro profundo antes de actuar | | | | x | | | | | | | | | | |
| 5 | Motivación | Disfruto mi trabajo. (1) | | | | | x | | | | | | | | | |
| 6 | | Disfruto mi trabajo. (2) | | | | | | x | | | | | | | | |
| 7 | Empatía | Poniéndome en el zapato del otro. | | | | | | | x | | | | | | | |
| 8 | | Jugando a la telaraña | | | | | | | | x | | | | | | |
| 9 | Habilidades sociales | Nuestro amigo Tobías | | | | | | | | | | x | | | | |
| 10 | | Juegos musicales | | | | | | | | | | | x | | | |

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°01

Denominación de la actividad: La caja de las emociones

Fecha: 04/04/2022

Duración:40 min

| Dimensión | Indicadores | Ítems |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Autoconciencia | <ul style="list-style-type: none"> •Conocimiento •Valoración •Responsabilidad | <ul style="list-style-type: none"> -Reconoce sus propias emociones utilizando gestos, movimientos corporales y palabras. -Valora sus emociones y conoce sus fortalezas y debilidades. -Asume la responsabilidad de sus propios actos. |
| Objetivo: | Desarrollar en el niño (a) la capacidad de conocer y reconocer sus propias emociones. | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños a realizar una asamblea para iniciar la actividad. • Con la ayuda de un títere, iniciamos una conversación acerca de las diferentes emociones que sentimos. Luego, mostramos una caja contenida de siluetas de niños con diversos estados de emociones. Se les pregunta lo siguiente: ¿Qué es? ¿Qué habrá dentro de la caja? • Se menciona el propósito del día. | Caja sorpresa Siluetas |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> • Formar dos equipos con igual número de participantes para realizar el juego “La caja de las emociones” • Invitar a cada niño(a) a tomar una silueta de la caja, sin mostrarla a sus compañeros y con ayuda de la maestra, representa una situación en la que ha sentido esa emoción, sin mencionarla. • El equipo contrario debe adivinar la emoción para anotarse un punto. • Estimular al resto de los niños para que adivinen cual emoción le tocó en la silueta. • Invitar a los niños(as) a completar su rostro en la hoja aplicativa, de acuerdo a la emoción que sienten en ese momento. • Motivar a los niños(as) para que muestren sus rostros dibujados en las hojas y pedirles que comenten como se llama la emoción que dibujaron | Siluetas Plumones Crayolas Hojas blancas Títere |

| | | |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> Realizar preguntas reflexivas como: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué emoción les gustó más? ¿Tuvieron alguna dificultad al realizar la actividad? ¿Por qué? | |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°02

Denominación de la actividad: El baúl de las emociones

Fecha: 11/04/2022

Duración: 40 min

| Dimensión | Indicadores | Ítems |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Autoconciencia | <ul style="list-style-type: none"> •Conocimiento •Valoración •Responsabilidad | -Reconoce sus propias emociones utilizando gestos, movimientos corporales y palabras. -Valora sus emociones y conoce sus fortalezas y debilidades. |
| Objetivo: | Desarrollar la habilidad de generar emociones positivas | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> La maestra invita a los niños a realizar una asamblea para iniciar la actividad. Los niños recibirán una tarjeta, con imágenes que representa diferentes emociones, además se dará la siguiente instrucción “Reflexionar sobre cómo se sintieron hoy en el colegio: Contentos, tristes, enojados, asustados o aburridos, y van a encerrar la carita correspondiente” | Tarjetas Siluetas |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> Una vez marcada la emoción en el cuadro, este se depositará en el baúl de las emociones y se pedirá a los niños que voluntariamente quieran comentar el porqué de su respuesta: ¿Qué dibujo encerró? y ¿Por qué cree que ese fue estado de ánimo durante la jornada escolar? De igual forma la docente participará de forma activa de la actividad e indicará cual fue la cara seleccionada y el motivo porque la selecciono. Para terminar, se realizará el conteo de los cuadros y se determinará cual fue el estado de ánimo que más predominó en el día. Se induce a los estudiantes a pensar ¿Por qué creen que muchos niños se sintieron así? | Baúl Hojas Plumones |

| | | |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • En el caso de que la emoción sea negativa, se reflexionará sobre ¿Qué se puede hacer para cambiar estos estados de ánimo dentro del aula? • Al día siguiente se recuerda cual fue el estado de ánimo que predominó en la anterior jornada y se establecen propósitos para que todos terminen la jornada en un estado emocional positivo. | |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> • Realizar preguntas reflexivas como: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Cómo se sintieron? ¿Qué emoción les gustó más? ¿Tuvieron alguna dificultad al realizar la actividad? | |

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°03

Denominación de la actividad: Aprendiendo a controlar mis emociones

Fecha: 18/04/2022

Duración: 40 min.

| Dimensión | indicadores | Ítems |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Autorregulación | <ul style="list-style-type: none"> • Conciencia • Equilibrio | <ul style="list-style-type: none"> -Maneja sus emociones e impulsos ante una situación. -Controla sus emociones ante situaciones de descontrol de sus compañeros. -Las emociones que siente influye en sus clases. |
| Objetivo: | Desarrollar en los niños la capacidad de manejar adecuadamente sus emociones. | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños a realizar una asamblea para iniciar la actividad. • La maestra mostrará el títere del monstruo de colores y preguntará a los niños: ¿Quién es? ¿Qué recuerdan sobre este personaje? El monstruo de colores, invita a los niños a cerrar sus ojos y pensar en diferentes situaciones por ejemplos: “Piensa que tu mejor amigo (a) te quita tu juguete favorito” ... • Realizar preguntas como: ¿Cómo te sientes en esa situación? ¿Cómo se llama la emoción que estas sintiendo? ¿Cómo actuarías cuándo te sientes así? Se le menciona el propósito del día. | Títere |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> • La maestra comentará a los niños que “Durante estos días hemos estado aprendiendo sobre nuestras emociones y sobre que situaciones las causan”. | Cubo de posiciones de yoga Hojas bond Plumones |

| | | |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • En este momento la maestra mostrará el cubo de yoga de las emociones. Preguntará a los niños: ¿Saben que es? ¿Qué pueden observar en el cubo? • Se rotará el cubo para que los niños puedan observarlo y dar sus apreciaciones. Luego, se le comunicará las normas del juego. Se empezará lanzando el dado y los niños irán desarrollando las posturas que figuran en el cubo. • Luego, forman un círculo y se harán las siguientes preguntas: ¿Les gustó la actividad? ¿Que sintieron cuando hacían yoga? ¿En qué momento puedo realizar estos ejercicios? • Se les explica a los niños que el yoga nos ayuda a relajar nuestro cuerpo, por ejemplo: cuándo nos sentimos enfadados, intranquilos, etc. • Finalmente, los niños modelan la posición de yoga que más les agradó realizar. | Plastilina |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> • RETROALIMENTACIÓN: La maestra realiza las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cuál fue la pose de yoga que más te gustó? ¿Por qué? ¿Cómo te sentiste al realizar esas poses de yoga? | |

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°04

Denominación de la actividad: Respiro profundo antes de actuar

Fecha: 25/04/2022

Duración: 40 min.

| Dimensión | indicadores | Ítems |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Autorregulación | <ul style="list-style-type: none"> • Conciencia • Equilibrio | <ul style="list-style-type: none"> -Maneja sus emociones e impulsos ante una situación. -Controla sus emociones ante situaciones de descontrol de sus compañeros. -Las emociones que siente influye en sus clases. |
| Objetivo: | Fomentar la autorregulación y el manejo de las propias emociones. | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños a realizar una asamblea para iniciar la actividad. • La maestra mostrará un video donde hay una niña que empieza a gritar a llorar y no sabe cómo controlar sus emociones. Para ello luego de observar les hace las preguntas correspondientes a los niños: ¿Qué pasaba con Ana? ¿Por qué se ponía así? ¿Qué debe hacer para estar mejor? | Carteles Videos Imágenes |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> • A los niños se les recordará que cada vez que estén enojados deben respirar profundo y contar hasta 10 | Patio |

| | | |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| | <p>de manera lenta, para que luego manifiesten el motivo de su enojo y busquen llegar a acuerdos con las personas que entraron en discusión.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Práctica. Se da la siguiente indicación: “Se van a poner de pie, van a tomar aire de manera muy lenta. Cuando se diga 1 toman el aire, hasta llenar sus barriguitas, cuando se dice 2 van a botar el aire lentamente. Ahora van a contar despacio de 1 a 10, vuelven a respirar profundo” • ¿Cómo se sienten después de realizar el conteo? ¿Por qué es importante decir lo que uno siente? | Niños |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> • Al finalizar cada jornada escolar se realizarán las siguientes preguntas a los estudiantes: ¿Alguno el día de hoy necesito contar hasta 10? ¿Por qué lo hicieron?, ¿Cómo se sentían antes? ¿Cómo se sintieron después? ¿Dialogo con la persona que causo el enojo? ¿Cómo actuó la otra persona | |

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°05

Denominación de la actividad: “Disfruto mi trabajo”

Fecha: 02/05/2022

Duración: 40 min

| Dimensión | indicadores | Ítems |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Motivación | <ul style="list-style-type: none"> •Interés •Deseo •Reforzamiento | <ul style="list-style-type: none"> -Se esfuerza por mejorar su desempeño en clases. -Desea participar en las actividades lúdicas. -Se esfuerza para obtener resultados favorables |
| Objetivo: | Promover en el niño y la niña la valoración de sus propias metas y la expresión de la conducta. | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños a reunirse en una asamblea para iniciar la actividad. • La maestra mostrará la caja de sorpresas donde tendrá de contenido diversos materiales para que ellos elijan con que trabajar en la actividad del día. • ¿Qué habrá dentro de la caja de sorpresas? ¿Qué materiales observan? ¿Qué pueden hacer con estos materiales? • Se menciona el propósito del día. | <p>Caja de sorpresas</p> <p>Diversos materiales</p> |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los niños (as) a cerrar sus ojos y pensar en el trabajo que quieren realizar, utilizando la variedad de materiales dispuestos sobre las mesas. | <p>Hojas bond</p> <p>Crayolas</p> <p>Pinceles</p> <p>Pinturas</p> |

| | | |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Una vez realizada la planificación, invitamos a los niños a desarrollar el proyecto planificado, dándoles libertad en lo que quieran realizar. • Motivar a los niños(as) con expresiones como: “Lo estás haciendo muy bien “continúan así”, “excelente trabajo” • En caso de que un niño (a) no este contento con el resultado de su trabajo, motivarlo para que siga intentando y finalice con éxitos lo que se propuso. | Plastilina otros |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los niños a exponer sus trabajos en un lugar visible del aula de clase. • Reconocer y valorar abiertamente sus esfuerzos. • Realizamos las preguntas correspondientes: ¿Qué hicieron? ¿Qué materiales utilizaron para hacer sus trabajos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? | Sobre preguntón |

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°06

Denominación de la actividad: “Disfruto mi trabajo-2”

Fecha: 09/05/2022

Duración:40 min

| Dimensión | Indicadores | Ítems |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Motivación | <ul style="list-style-type: none"> •Interés •Deseo •Reforzamiento | <ul style="list-style-type: none"> -Se esfuerza por mejorar su desempeño en clases. -Desea participar en las actividades lúdicas. -Se esfuerza para obtener resultados favorables |
| Objetivo: | Promover en el niño y la niña la valoración de sus propias metas y la expresión de la conducta. | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> • La maestra invita a los niños a reunimos en una asamblea para iniciar la actividad. • La maestra mostrará la caja de sorpresas donde tendrá de contenido diversos materiales para que ellos elijan con que trabajar en la actividad del día. • ¿Qué habrá dentro de la caja de sorpresas? ¿Qué materiales observan? ¿Qué pueden hacer con estos materiales? • Se menciona el propósito del día. | Caja de sorpresas Diversos materiales |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los niños (as) a cerrar sus ojos y pensar en el trabajo que quieren realizar, utilizando la variedad de materiales dispuestos sobre las mesas. | Hojas bond Crayolas Pinceles Pinturas Plastilina |

| | | |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Una vez realizada la planificación, invitamos a los niños a desarrollar el proyecto planificado, dándoles libertad en lo que quieran realizar. • Motivar a los niños(as) con expresiones como: “Lo estás haciendo muy bien “continúan así”, “excelente trabajo “ • En caso de que un niño (a) no este contento con el resultado de su trabajo, motivarlo para que siga intentando y finalice con éxitos lo que se propuso. | otros |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los niños a exponer sus trabajos en un lugar visible del aula de clase. • Reconocer y valorar abiertamente sus esfuerzos. • Realizamos las preguntas correspondientes: ¿Qué hicieron? ¿Qué materiales utilizaron para hacer sus trabajos? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? | Sobre preguntón |

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°07

Denominación de la actividad: Poniéndome en el zapato de otro

Fecha: 16/05/2022

Duración:40 min

| Dimensión | indicadores | Ítems |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Empatía | <ul style="list-style-type: none"> •Reconocimiento •Integración •Interacción | <ul style="list-style-type: none"> -Reconoce las emociones y punto de vista de los demás. -Resuelve las carencias de su entorno, a pesar de no ser su responsabilidad. -Se integra en actividades grupales del aula. -Interactúa con su maestra y compañeros. |
| Objetivo: | Potenciar en el niño y la niña la capacidad reconocer, comprender y respetar las emociones de otros. | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad del día con una conversación acerca del significado de la frase “Ponerse en los zapatos del otro “mostrando un niño(a)caminando (mostrando cara de incomodidad) con un zapato que contiene en su interior una piedrita. • Los niños deberán interpretar lo que el niño (a) siente y pasar, por turnos, a ponerse el zapato con la piedra. Luego, realizan reflexiones sobre el ejemplo dado. | Zapato Piedra |

| | | |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> Invitar a todos los niños a hacer una ronda sentados en el piso y observar durante unos minutos el rostro de su compañero(a) del lado derecho para tratar de interpretar su estado emocional. Realizar preguntas diversas como: ¿Cómo crees que se siente hoy tu compañero(a)? ¿Qué emoción crees que está sintiendo? ¿Por qué crees que se siente hoy así? En caso de que observarse expresiones de tristeza o de rabia entre los niños(as), generar preguntas reflexivas acerca de ¿Cómo podríamos hacer para que se sientan mejor? ¿Qué podríamos decirle? | Hojas bond Crayolas Plumones |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> Los niños encierran el rostro de las caritas, de acuerdo a la emoción que está sintiendo su compañero(a) del lado. Realizar una retroalimentación acerca de lo vivenciado, destacando la importancia de la comunicación, comprensión y el respeto de los sentimientos y emociones de los demás. | Sobre preguntón |

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°08

Denominación de la actividad: Jugando a la telaraña

Fecha: 23 /05/2022

Duración:40 min

| Dimensión | indicadores | Ítems |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Empatía | <ul style="list-style-type: none"> •Reconocimiento •Integración •Interacción | <ul style="list-style-type: none"> -Reconoce las emociones y punto de vista de los demás. -Resuelve las carencias de su entorno, a pesar de no ser su responsabilidad. -Se integra en actividades grupales del aula. -Interactúa con su maestra y compañeros. |
| Objetivo: | Potenciar en el niño y la niña la capacidad reconocer, comprender y respetar las emociones de otros. | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> • Iniciamos la actividad mostrando la caja de sorpresas. • En la caja de sorpresas encontramos un ovillo. • Se les pregunta: ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Que podríamos hacer con ello? Se les menciona el propósito del día. | Caja de sorpresas ovillo |

| | | |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> • Esta dinámica es de las más utilizadas para conocer a personas nuevas. En ella, tan solo necesitamos un ovillo de lana y que todo el grupo de niños y niñas se sienten en círculo. • La docente empieza, toma el ovillo, dice su nombre en alto y una característica suya que le defina, por ejemplo: Mi nombre es Pablo y me gusta mucho dibujar. • A continuación, coge una punta del hilo y le pasa el ovillo a un niño de manera aleatoria para que este haga lo mismo y así sucesivamente. • Al finalizar todas las presentaciones, se habrá formado una telaraña entre todos los niños que representa la unión entre ellos. | Patio Ovillo Canción |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las preguntas correspondientes: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué materiales utilizamos para jugar? ¿Cómo lo hicieron? ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? | Sobre preguntón |

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°09

Denominación de la actividad: "Nuestro amigo Tobías"

Fecha: 06/06/2022

Duración: 40 min

| Dimensión | indicadores | Ítems |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Habilidades sociales | <ul style="list-style-type: none"> •Comunicación •Manejo de conflictos •Trabajo en equipo | <ul style="list-style-type: none"> -Expresa sus ideas en forma clara. -Negocia y resuelve conflictos entre compañeros. -Establece vínculos entre sus compañeros, -Participa espontáneamente en actividades grupales. |
| Objetivo: | Desarrollar en los niños(as) la habilidad de establecer relaciones sociales positivas. | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> • Invitar a los niños(as) a hacer una ronda y mostrarle un muñeco llamado "Tobías" • Propiciar una conversación sobre quien es "Tobías". • Narramos una breve historia acerca de TOBIAS, que se encuentra muy triste porque no tiene amigos (as). • Realizar preguntas motivadoras como: ¿Qué podemos hacer por Tobías? ¿Qué podemos hacer para que se sienta mejor? | Títere |

| | | |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> Invitar a los niños (as) a realizar un juego en el que cada uno debe hacer una demostración de afecto a "Tobías" y decirle una palabra que le haría sentirse mejor, por ejemplo: acariciar su cabeza y decirle "Quiero que seamos buenos amigos". Una vez que cada niño haya participado, pedirles que repitan la frase que le dijeron a "Tobías" junto con el gesto a su compañero (a) que se encuentra a su lado izquierdo. | Títere |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> Realizar una reflexión sobre la experiencia durante el juego, generando preguntas como: ¿cómo creen que se siente ahora Tobías? Y ¿Cómo creen que se siente su compañero(a) del lado? ¿Cómo se sintieron con la actividad? Propiciar una conversación acerca de la importancia de establecer relaciones positivas de amistad entre todos. | Sobre preguntón |

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EXPERIMENTAL N°10

Denominación de la actividad: "Abrazos musicales"

Fecha: 13/06/2022

Duración: 40 min

| Dimensión | indicadores | Ítems |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Habilidades sociales | <ul style="list-style-type: none"> Comunicación Manejo de conflictos Trabajo en equipo | <ul style="list-style-type: none"> -Expresa sus ideas en forma clara. -Negocia y resuelve conflictos entre compañeros. -Establece vínculos entre sus compañeros, -Participa espontáneamente en actividades grupales. |
| Objetivo: | Pertener a un grupo y enriquecer las relaciones sociales. | |

Secuencia metodológica:

| Momentos | Estrategias didácticas | Materiales y recursos |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| Inicio | <ul style="list-style-type: none"> Invitar a los niños(as) a reunirnos en el patio para explicarle la actividad del día. Se muestra a los niños nuestro equipo de música. Le preguntamos: ¿Qué es? ¿Para qué sirve? ¿Qué podemos hacer con ello? | Títere |
| Desarrollo | <ul style="list-style-type: none"> Se les explica el procedimiento de la dinámica.: Cuando una música suena a la vez, los participantes bailan en el patio. | Instrumento musical o minicadena |

| | | |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). • La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. • El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazada(o). • Luego, para cerrar la actividad, los niños se echan en el gras para escuchar una música de relajación. • Ya sentados en el aula la maestra y los niños conversan sobre la actividad realizada. | Patio radio |
| Cierre | <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos las preguntas correspondientes: • ¿Qué hicimos hoy? • ¿Qué materiales utilizamos para jugar? • ¿Cómo lo hicieron? • ¿Cómo se sintieron? ¿Por qué? | Sobre preguntón |

METODOLOGÍA:

El programa “Estrategias lúdicas” se enmarcan dentro de una pedagogía activa, brindándole a los niños (as) la oportunidad de interactuar con situaciones de su entorno.

EVALUACIÓN:

La evaluación del programa, se realizó con el propósito de determinar el cumplimiento de los objetivos que fueron diseñados, y la valoración de los aprendizajes en función a las actividades de aprendizaje, aplicando por cada sesión una evaluación.

Anexo 08: Evidencias de la ejecución del programa:

1. La caja de las emociones.



2. El baúl de las emociones.



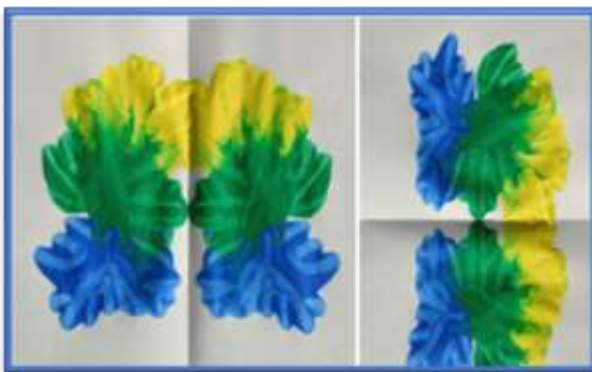
3. Aprendiendo a controlar mis emociones.



4. Respiro profundo antes de actuar.



5.. Disfruto mi trabajo 1 y 2



6. Poniendome en el zapato de otro.



7. Jugando a la telaraña





9. Abrazos musicales

