



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

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

**Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una
Escuela de Educación Básica Guayas, 2022**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

AUTORA:

Meza Delgado, Tatiana Rosaly (orcid.org/0000-0002-6518-9831)

ASESOR:

Mg. Merino Flores, Irene (orcid.org/0000-0003-3026-5766)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente.

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA – PERÚ

2023

Dedicatoria

Dedico este logro alcanzado a mis padres y mis hijos como ejemplo de superación pues ellos son el pilar fundamental para la construcción de mi trayectoria profesional, reconociéndolos como mi fuerza de superación y progreso.

Gracias a Dios por permitirme poder llegar a cumplir esta meta, gracias por su comprensión y apoyo que me permitieron que este sueño de ser M.S.C. en PSICOLOGÍA EDUCATIVA pase de ser un sueño a una realidad.

Tatiana Rosaly

Agradecimiento

Agradezco a Dios por haberme permitido, culminar esta maestría, a mis padres e hijos que siempre estuvieron presente apoyándome y dándome ánimos en todo momento, para lograr y alcanzar esta meta importante trazada en el trayecto de mi vida.

A la universidad Cesar Vallejo y a mi asesora Irene Merino quien con su apoyo y dedicación me guio en este proceso.

A mi amiga Marcia con quien entablamos una amistad y estuvimos siempre unidas ayudándonos entre si unas a otras, desde el comienzo de nuestra etapa de estudio hasta el fin de este magnífico y grato esfuerzo. Formando una amistad verdadera estando siempre y todo momento juntas para apoyarnos si fuese necesario siendo amigas virtuales por las circunstancias.

Tatiana Rosaly

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Resumen	vi
Abstract	vii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	16
3.1. Tipo y diseño de investigación	16
3.2. Variables y operacionalización	17
3.3. Población, muestra y muestreo	18
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	19
3.5. Procedimientos	20
3.6. Método de análisis de datos	21
3.7. Aspecto ético	21
IV. RESULTADOS	22
V. DISCUSIÓN	31
VI. CONCLUSIONES	37
VII. RECOMENDACIONES	38
Referencias	39
Anexos	46

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Esquema del diseño pre-experimental de la investigación</i>	17
Tabla 2 <i>Distribución de la población de alumnos de participan como muestra</i>	18
Tabla 3 <i>Nivel de Gestión de emociones en niños</i>	22
Tabla 4 <i>Nivel de percepción emocional</i>	23
Tabla 5 <i>Nivel regulación emocional</i>	24
Tabla 6 <i>Nivel comprensión de sentimientos</i>	25
Tabla 7 <i>Prueba de normalidad de Gestión de emociones</i>	26
Tabla 8. <i>Estadísticos de prueba^a Gestión de las emociones</i>	27
Tabla 9. <i>Estadísticos de prueba^a percepción emocional</i>	28
Tabla 10. <i>Estadísticos de prueba^a regulación emocional</i>	29
Tabla 11. <i>Estadísticos de prueba^a comprensión de sentimientos</i>	30
Tabla 12: <i>Operacionalización de las variables</i>	46
Tabla 13: <i>Ficha técnica</i>	47
Tabla 14: <i>Cuestionario infantil de emociones positivas (CIEP)</i>	48

Resumen

Este estudio planteó como objetivo general determinar si las actividades lúdicas influyen en mejora para gestionar las emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022. La variable actividades lúdicas se sustenta en la teoría psicopedagógica de Montessori (2021) y la variable gestión de las emociones se sustenta en la teoría de Goleman (1995).

La investigación, se desarrolló bajo el enfoque cuantitativo y el tipo aplicada de diseño pre experimental. La muestra fue de 40 estudiantes y se aplicó un pre y post test a 20 estudiantes. Los resultados mostraron que el 50% de los niños se encontraban en un nivel bajo de gestión de las emociones antes de aplicar las actividades lúdicas, una vez ejecutada las actividades lúdicas, el 100% de los niños en el post test alcanzaron un nivel alto de gestión de emociones. Se concluye que el valor de comparación de rangos la prueba de Wilcoxon fue de -4,111 y el valor de significancia (Sig.) es 0,000, lo cual determina que existe diferencia significativa entre el antes y después de la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la gestión de emociones.

Palabras claves: Actividades, lúdicas, gestión, emociones, mejorar

Abstract

This study set out as a general objective to determine if playful activities influence the improvement in managing emotions in children of a Guayas Basic Education School, 2022. The playful activities variable is based on Montessori's psych pedagogical theory (2021) and the variable management of emotions is based on Goleman's theory (1995).

The research was developed under the quantitative approach and the applied type of pre-experimental design. The sample was 40 students and a pre and post test was applied to 20 students. The results showed that 50% of the children were at a low level of emotion management before applying the playful activities, once the playful activities were executed, 100% of the children in the post test reached a high level of emotion management. It is concluded that the range comparison value of the Wilconxon test was -4.111 and the significance value (Sig.) is 0.000, which determines that there is a significant difference between before and after the application of recreational activities to improve the emotion management.

Keywords: Activities, playful, management, emotions, improve

I. INTRODUCCIÓN

La actividad lúdica son todas las actividades que los niños deciden realizar para darle soltura y emociones a sus cuerpos y mente, lo cual, logra mejorar, las habilidades y destrezas, para ejercer y hacer de su trabajo algo efectivo y concreto que los demás lo noten interesante. Entre las actividades más comunes para el aprendizaje encontramos el meditar y leer (Graziano et al., 2019). De tal manera, podemos evidenciar que los niños en el nivel inicial demuestran dificultades de aprendizaje no solo académicas, sino también problemas emotivos. Según estudios se han identificado que más del 80 % de los niños en edad preescolar tienen rabieta leve, pero una proporción menor del 10 %, tiene rabieta diaria, consideradas como mala conducta y aislamiento por capricho (Blumenfeld et al., 2018).

A nivel mundial, según Guillamón et al. (2018), alrededor del 17% de todos los niños sufren de un trastorno emocional en la primera infancia hasta los 6 años. Los problemas generales afines a las emociones en niños como la regulación emocional y motora son frecuentes, el apego reactivo, tiene una prevalencia de alrededor del 1% y es más común entre los niños en situaciones de mayor riesgo o aquellos que no tienen padres. En este estudio, el 11% de los niños afectados emocionalmente fueron derivados a un especialista para determinar la eficacia de las relaciones tempranas y el proceso de la personalidad del niño. En definitiva, se pudo conocer que los niños en edad preescolar pueden desarrollar trastorno de ansiedad y depresivo, así como hiperactividad.

En Ecuador, los problemas relacionados con las emociones en los niños en la primera infancia son: el bajo rendimiento académico, aislamiento, depresión por la desintegración de los hogares en muchos casos, el bullying y otros factores que afectan el desarrollo emocional en el proceso escolar (Reyes, 2018). Según información otorgada por el Ministerio de Educación (MINEDUC), actualmente las instituciones educativas cuentan con el programa de contención emocional diseñado a partir de la pandemia por Covid-19, en el cual se detallan distintas estrategias para gestionar los cuadros emocionales que se presentan en el aula (MINEDUC, 2020).

Según Delgado et al. (2020) la tasa de comportamiento desafiante en niños menores a 7 años se da del 5 % al 15 % entre los niños que tienen mal

comportamiento causado por una dificultad emocional a diferencia de los adolescentes con el 30 % y 40 %. Por lo tanto, se determina que es difícil que los padres u otros cuidadores reconozcan de forma temprana los problemas emotivos en los niños, ya que muchos de ellos no han desarrollado el vocabulario y la comprensión adecuados para expresar sus emociones de manera inteligible. En definitiva, resulta difícil distinguir entre las emociones normales, de las angustias y de los casos que deben considerarse como trastornos. Puesto que, estos comportamientos más graves pueden impedir el aprendizaje, restringir el acceso a actividades normales y oportunidades sociales para desarrollarse de forma efectiva.

En la Escuela de Educación Básica Guayas, se han notado algunos cambios de conducta en los niños de nivel inicial al momento de relacionarse dentro y fuera del aula. Permitiendo observar su comportamiento al no expresar sus emociones, si están tristes no lo dan a notar, cuando se sienten enojados no lo dicen solo actúan de manera impulsiva en ciertos casos y cuando están alegres por alguna situación favorable se les dificulta ser espontáneo y manifestar sus sentimientos frente a las demás personas a su alrededor. Lo cual, se comprueba en los registros anecdóticos realizados a los niños a través de la observación para determinar la razón de su comportamiento, en el cual se ha constatado, el aislamiento, el distanciamiento físico y conflictos negativos en alguno de ellos.

Por lo tanto, nace la necesidad de realizar esta investigación tomando en cuenta aspectos relevantes como: situaciones estresantes, algún tipo de estado psíquico, la escasa atención de sus padres, la falta de apoyo profesional y comprender su entorno, con el objetivo de conocer las repercusiones duraderas a corto o a largo plazo en la vida del niño y su relación con el desempeño. En este sentido, se ha visto necesario realizar un programa basado en un conjunto de actividades lúdicas que permitan mejorar la gestión de emociones entre los compañeros de clase y así poder propiciar un escenario de paz bajo un adecuado manejo de conflicto.

Con base en lo descrito, se formula la siguiente interrogante como meta investigativa: ¿De qué manera las actividades lúdicas permiten gestionar las emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022?

Este proyecto se justifica por su aspecto teórico, práctico, social y metodológico. El valor teórico busca generalmente dejar un precedente científico basado en teorías y definiciones para futuras investigaciones, destacando el alcance de las emociones en su etapa temprana y para conocer el aporte de las actividades lúdicas en el aprendizaje. En la práctica escolar se busca desarrollar la competencia académica, que es particularmente importante para examinar cómo la gestión de las emociones contribuye al éxito académico en la edad temprana. En el aspecto social, se estudia el funcionamiento académico desde el estudio de las emociones como un componente significativo del trabajo adaptativo de los niños. En el ámbito metodológico se desarrollará un estudio cuantitativo que permitirá evaluar mediante estrategias de recopilación de datos la problemática en cada variable, la aplicación del pre test y post test mediante un cuestionario para conocer las necesidades en la institución.

Se establece como objetivo general: Determinar si las actividades lúdicas influyen en mejora para gestionar las emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

Para alcanzar la meta en la investigación se plantean como objetivos específicos los siguientes: Determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión percepción emocional para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022. Determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión regulación emocional para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022. Determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión comprensión de sentimientos para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

En cuanto a la hipótesis general se establece H: La aplicación de las actividades lúdicas influirán en el mejoramiento de la gestión de emociones en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

En ese orden así también fueron formuladas las hipótesis alternativas, H₁: La aplicación de las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión percepción emocional en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022; H₂ La aplicación de las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión regulación emocional en los niños de una

Escuela de Educación Básica Guayas, 2022; H₃: La aplicación de las actividades lúdicas influyen significativamente en la dimensión comprensión de sentimientos en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de la investigación se revisaron antecedentes relacionados al estudio en el ámbito internacional: Lee et al. (2020), en China indagaron sobre los “Efectos de una intervención de juego libre no estructurado en el manejo emocional de estudiantes de jardín de infancia” cuyo objetivo fue analizar el juego como la ocupación principal de los niños pequeños, ya que sienta las bases para su desarrollo temprano y su bienestar físico, emocional y social. Se realizó un estudio cuasiexperimental con 42 niños de cuatro a seis años que asistían a dos jardines de infancia en Hong Kong. Se empleó un cuestionario y la escala de Likert para medir el nivel de felicidad en aquellos niños después de jugar. Los resultados permitieron conocer que el juego libre no estructurado implicó proporcionar a los niños acceso a las partes sueltas de los materiales de juego que no tienen un propósito específico. Cada ítem se midió en una escala de cinco puntos desde “1 = emoción positiva” hasta “5 = emoción negativa”. La validez de contenido (CVI = 0,96) y la validez convergente con la Escala de Ansiedad Estado ($r = 0,76$, $p < 0,01$) fueron satisfactorias. Además, la consistencia interna (alfa de Cronbach = 0,92) y la fiabilidad entre evaluadores (ICC = 0,96) fueron excelentes. En conclusión, las puntuaciones más altas indicaron emociones positivas.

Según Cárdenas Manrique (2022), en su estudio de cómo mejorar la inteligencia emocional por medio de la enseñanza lúdica, para lograr un análisis efectivo de su estudio, redactó un objetivo que le permita obtener hallazgos para ello, definió identificar la forma en que las actividades lúdicas puede llegar a favorecer la emociones en el individuo. Se basó y la metodología aplicada tiene orientación cuantitativa y su esquema no experimental. Mediante su aplicación del instrumento encuesta se consideró a 50 participantes se obtuvo como resultado que el 8% de los niños manifiestan de manera directa y clara que le disgusta mucho realizar actividades lúdicas, mientras que el 6% de los niños encuestados deja claro que no les gusta realizar juegos, otro 8% manifiesta que no sé, un 10% indica que le gusta y otro 8% pone de manifiesto que están muy complacidos con las actividades lúdicas puesto que notan que se desempeñan de mejor manera y que su inteligencia emocional a mejorado, llegando a la conclusión según Rho Spearman el valor de $r=0,594$ de correlación positiva, $p=0,038$ para ambas

variables, pudiendo acotar que la enseñanza lúdica favorece la inteligencia emocional a los niños en su infancia de manera positiva.

Según Menacho et al. (2020), en su artículo “La lúdica y la grafomotricidad en estudiantes de educación básica “basada en una experiencia peruana que tiene como objetivo desarrollar, fortalecer sus capacidades motoras tomando en consideración la estimulación en la primera infancia. La metodología aplicada fue con enfoque cuantitativo, de nivel de investigación básico con diseño correlacional descriptivo, mediante la aplicación de un censo para 160 personas. Se diseñó una lista de cotejo con 12 ítems, y un cuestionario 18 ítems con estos dos instrumentos se recolectó información de las variables para obtener resultados que ayuden a describir la problemática interna. Para lograr consistencia en los instrumentos, se aplicó el Alpha de Cron Bach, obteniendo que los cuestionarios son aplicables puesto que el valor fue de 0,973 y 0,981. Los resultados se obtuvieron luego de aplicar el estadístico Rho de Spearman, mediante el software SPSS versión 24 de IBM. Dando como conclusión que tienen una correlación positiva ya que la variable lúdica permitió desarrollar la precisión grafomotriz y a su vez la seguridad al realizar los trazos.

Guillamón et al. (2018), en España investigaron la “Gestión del bienestar emocional en escolares de 7 años”. cuyo objetivo fue explorar la concordancia entre la educación y el bienestar emocional. Se utilizó el cuestionario de fortalezas y dificultades para valorar el bienestar emocional. Teniendo como muestra de conveniencia a 212 escolares de 7 años. Tuvo un estudio inferencial considerando el análisis de covarianza ajustado a su etapa. Los resultados mostraron que los niños pequeños ($n = 5$; 63 %) presentaron emociones positivas, la emoción por competencia ($n = 1$; 13%), comportamiento negativo ($n = 2$; 25%). Y, las emociones negativas se determinaron en 14 %, la convivencia en un ($n = 6$; 43%) fue sustancial y la conducta social positiva fue de ($n = 6$; 43%). Aquellos niños con mayor coeficiente intelectual tuvo valores más positivos de conducta, menos posibilidades de hiperactividad, de problemas con la convivencia y conducta prosocial. Los resultados sugieren una relación positiva y bidireccional en la educación y el bienestar emocional en niños de edad temprana.

Arapa Briyit et al. (2021), realizaron un estudio sobre “La relación entre el acceso a la educación preescolar y el desarrollo de competencias

socioemocionales” cuyo objetivo fue probar la importancia de la asistencia del niño a los centros de educación inicial para poder así garantizar que los niños tengan un mayor desarrollo de su capacidad socioemocional y para este estudio se tomó en consideración el 54% de niños entre 3 y 5 años que participaron teniendo así mismo una tasa de deserción de un 8,1% niños y niñas los mismos que influyen diferentes aspectos como las carencias en diferentes aspectos y la ausencia de compromisos de los progenitores. Se utilizó para medir la variable unas escalas como lo son Agency y Pride que fueron diseñadas para medir aspectos relevantes para la vida de los niños en el contexto de los países en los que YL recopila datos (Etiopía, India, Perú y Vietnam). podemos concluir acotando la importancia de la asistencia y permanencia de los niños a los diferentes establecimientos de nivel inicial ya que permite desarrollar las capacidades cognitivas y contribuye como base para desarrollar las capacidades socio emocionales.

Vélez (2019), en Ecuador se indagó sobre “Los programas de estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional en los niños de 4 años”. El objetivo fue demostrar como la educación emocional facilita que cada alumno sea capaz de demostrar, percibir y comprender. El estudio fue correlacional y sistemático, en la investigación participaron 12 niños. Entre los principales hallazgos encontrados en los resultados destaca que las dificultades emocionales fueron significativas en los niños menores a 10 años con una significancia del menor al 5%. La mayoría de los niños tuvieron emociones positivas (n= 7; 78%). Pocos presentaron reacciones sociales negativas (n= 2; 22%) y la convivencia positiva con su entorno fue de (n= 2; 22%) en relación con la salud emocional de los niños pequeños. En conclusión, los diferentes establecimientos deben estar dispuestas e implicadas con la enseñanza, brindando congruencias que favorecen que los infantes se involucren, interrelacionen, experimenten e investiguen.

Lester et al. (2021), realizaron un estudio sobre “El juego aventurero como mecanismo para reducir el riesgo de ansiedad infantil” cuyo objetivo fue garantizar que los niños tengan el espacio físico y psicológico necesario para jugar de forma aventurera puede ayudar a disminuir el riesgo de ansiedad clínica o elevada. El estudio fue descriptivo y participaron 114 niños y niñas. Los resultados indicaron para los niños de 6 a 12 años, tienen entre 0,15 y 0,17 horas de tiempo libre físicamente activo. La puntuación de felicidad aumentó significativamente dentro

del grupo de intervención (diferencia de medias = 0,67, intervalo de confianza (IC) del 95 % = 0,3 a 1) y la puntuación dentro del grupo de control no cambió. En conclusión, se propuso que las emociones positivas, emocionantes y lúdicas asociadas con este tipo de juego dirigido por niños facilitan la exposición a situaciones que provocan miedo y, al hacerlo, brindan oportunidades para que los niños aprendan sobre la excitación fisiológica, la incertidumbre y el afrontamiento. Los niños a menudo encuentran angustiosas las transiciones del hogar al preescolar y luego a la escuela a pesar de que algunos pueden esperar un cambio en el énfasis de la actividad de juego al aprendizaje estructurado.

Howard et al. (2020) en Guayas – Ecuador investigó sobre las “Prácticas y actividades cotidianas para mejorar la educación en el manejo emocional preescolar” con el objetivo de autorregular la función ejecutiva y la preparación emocional de los niños, más allá de las tasas de desarrollo normales relacionadas con la edad. Este estudio fue descriptivo y se proporcionó el consentimiento de los padres para participar a 547 niños de 3 a 5 años. En los resultados se encontró una heredabilidad moderada ($r= 0,23$, $P < 0,001$) de emociones negativas en los niños. Los conflictos, los comportamientos impulsivos, las reacciones exageradas a la situación y las rabietas, fueron indicadores de un niño con necesidades. En conclusión, se pidió a los educadores que participaran en los nueve videos de desarrollo profesional en línea acreditados del programa.

En cuanto a las bases teóricas que sustenta la presente investigación, se analiza los factores de la variable independiente “Actividades lúdicas”.

En teoría filosófica, Vygotsky indica que la enseñanza recíproca es utilizada para optimizar la capacidad de los párvulos para aprender mediante la experiencia y la convivencia con el entorno que lo rodea. En esta teoría se trabaja de manera colaborativa entre alumnos y docentes, por un mejor aprendizaje donde se desarrollan habilidades y competencias como son predecir, resumir, cuestionar y aclarar (Domínguez et al., 2021). En consecuencia, el aporte de las actividades lúdicas en el aula, convierten su clase tradicional en tareas prácticas que permiten a los estudiantes usar sus manos para descubrir el mundo que los rodea, manteniéndolos cautivados y enfocados en el tema en cuestión.

Además, a teoría del desarrollo social de Vygotsky es una demostración clara del constructivismo de la enseñanza que desafía los métodos de enseñanza

tradicionales. Puesto que, aún en la actualidad varias escuelas mantienen la enseñanza empírica basada en los modelos obsoletos donde el docente era el dueño de la verdad y los estudiantes receptores de información, mientras que el aprendizaje que considera como importante la teoría del desarrollo social ha generado un cambio positivo en la educación, puesto que los que aplican estas teorías mejoran el desarrollo cognitivo de los estudiantes, logrando una calidad educativa desde el proceso de enseñanza aprendizaje (Ardila, 2019).

En teoría psicopedagógica, según Montessori (2021), las actividades lúdicas son un enfoque educativo caracterizado por la elección del alumno, un entorno enriquecedor y educadores que facilitan la inclinación natural del alumno por aprender. Fue ideado durante la década de 1900 por la Dra. María Montessori, médica, antropóloga y pedagoga. Es por eso que las actividades lúdicas de Montessori promueven la autosuficiencia, la independencia, y el avance de la motricidad fina. Por lo tanto, las actividades lúdicas se basan en la práctica de habilidades previamente conocidas y la introducción de conceptos que tienen impacto positivo importante en el desarrollo del aprendizaje.

En este caso, las actividades lúdicas para la mayoría de las personas, implica aprender o adquirir una nueva habilidad específica, como memorizar, contar, escribir, entre otras. Los juguetes deben estar dispuestos como invitando a jugar, deben ser accesibles, visibles y sugerentes, pueden distribuirse por la sala en diferentes rincones y zonas, proponiendo así diferentes puntos de partida para los juegos. Como el aprendizaje, el pensamiento, la creatividad y la inteligencia no provienen solo por cerebro, si no todas las partes del cuerpo. Los juegos, son fantásticos para aprender a cualquier edad, pero son especialmente importantes para los más jóvenes.

Los niños en la etapa inicial son más propensos a un fuerte entusiasmo, aceptan gustosamente cualquier juego nuevo y se involucran en él. Por lo general, captan rápidamente el objetivo del juego y se esfuerzan por asumir roles activos. Pero a menudo estos niños no prestan atención a los demás y están ocupados demostrando sus propias habilidades (Lee et al., 2020). Para tales niños, lo más difícil son las reglas que frenan su actividad espontánea: esperar su turno, no moverse hasta cierta señal, ceder el papel principal o el objeto atractivo a los demás. Además, la implementación de estrategias educativas basadas en el juego

es especialmente beneficiosa para ellos, ya que, se les muestra a estos niños la importancia de seguir reglas (Bermúdez et al., 2018).

Según Chi-Cauch (2018) el término lúdico tiene su origen en el latín “ludus” que significa “juego”. Las actividades lúdicas, involucra a los individuos, pequeños grupos, equipos o comunidades enteras y son relevantes para personas en las diferentes edades, capacidades y niveles de destreza. Se definen como actividades en las que las personas participan con el único propósito de disfrutar. En un mundo extrovertido, está siendo destacada por expertos las actividades recreativas que, regularmente tienen grandes aportes para la salud y la satisfacción del individuo, tanto a nivel educativo como emocional.

Según Luna et al. (2020) las actividades lúdicas, permiten crear áreas determinadas dentro del aula para jugar, las áreas de juegos para niños están lejos de ser la simple provisión que la mayoría de la gente cree. Estas pueden ser, un columpio, un tobogán y una estructura para trepar no son, por sí solos, de gran beneficio para el niño en crecimiento, este espacio brinda la oportunidad de jugar creativamente en ambientes de alta calidad, lo cual, es esencial para el desenvolvimiento de los infantes.

Mediante juego adquieren destrezas y habilidades que no se pueden aprender de otra manera. En este caso, los niños no pueden proporcionar estas oportunidades por sí mismos, ya que los adultos deben hacerlo, es decir, cuanto mayor sea la complejidad de ese entorno, mayor será la calidad del aprendizaje (Pirskanen et al., 2019).

El desarrollo de actividades lúdicas, son experiencias capaces de brindar a los niños y adolescentes situaciones de gran importancia pedagógica. El potencial de estas prácticas en las iniciativas educativas se centra en ampliar el autoestima del infante, potenciar sus habilidades en liderazgo y compromiso en equipo, mejorando las relaciones interpersonales, promover el cuidado al medio ambiente, ampliar la valorización y el patrimonio natural, cultural e histórico, aumentar los niveles de cooperación y cohesión social, entre otros (Bravo et al., 2020).

Las actividades lúdicas, se encuentran conformadas por el desarrollo motor que es el crecimiento físico, la capacidad de un niño para moverse y palpar su entorno. No obstante, el proceso motor del niño se divide en dos categorías: motricidad fina, motricidad gruesa (Delgado et al., 2020). Por su parte, cuando se

habla de desarrollo afectivo estamos hablando de las emociones, y de su forma de mostrarse a los demás, considerando que las emociones se inician desde la niñez pasando por todas las etapas evolutivas del niño hasta llegar a la adolescencia. Se debe considerar que durante esta etapa también se desarrolla la conciencia y el discernimiento de las emociones propias y ajenas, generando de esta forma, la capacidad de interrelacionarse con los demás, llegando a mostrar y dominar las emociones en diferentes situaciones.

Para Ortega (2019) las actividades lúdicas, son aquellas que fomentan de forma efectiva el proceso de la adquisición de conocimientos, conformación de la personalidad y formación integral del niño con un enfoque dinámico, con una gama de actividades creativas, rompiendo enfoques conductistas en el proceso de enseñanza.

El modelo teórico de la variable actividades lúdicas, para Ortega (2019) quien propone 2 dimensiones: actividades lúdicas libres y actividades lúdicas dirigidas.

La dimensión actividades lúdicas libres, de acuerdo con Ortega (2019) permiten que se pongan de manifiesto las capacidades cognoscitivas, motrices, expresivas, sociales, y comportamentales de los niños. Estas actividades se pueden realizar sin supervisión, muestran seguridad y garantizan el aprendizaje. Las actividades libres, no significan que se debe desligar del cuidado de los niños, ni de lo que piensan y llevan a la realidad; puesto que las actividades libres están influenciadas por lo que ven y escuchan en su contexto.

Para Monteza (2016) las actividades lúdicas libres, benefician la creatividad y espontaneidad, al mismo tiempo que ponen de manifiesto la imaginación, lo cual permite, un comportamiento natural e independiente. Estas actividades ayudan a los niños a crear conciencia de sus acciones en el mundo que los rodea, por medio de sus sentidos, destrezas y necesidades.

La dimensión actividades lúdicas dirigidas, de acuerdo con Ortega (2019) ofrecen estrategias innovadoras que permiten reproducir de manera óptima las necesidades individuales innata del niño, al mismo tiempo, aumentan la posibilidad del uso de juguetes, con los cuales se puede plasmar diferentes situaciones formativas que mejoran el aprendizaje y favorecen la motricidad, lo intelectual, afectivo y social.

Para Rojas (2014) estas actividades lúdicas dirigidas permiten que se desarrollen en los niños varias cualidades físicas, intelectuales y morales, que le permiten alcanzar la integración con sus compañeros dentro de un ambiente motivador.

La teoría de Goleman manifiesta que la inteligencia emocional es la capacidad que tiene el ser humano para conocer sus sentimientos de tal manera que se puedan manifestar de manera apropiada, eficaz (Blumenfeld et al., 2018). De acuerdo con el autor, la inteligencia emocional es la ayuda individual más importante del triunfo en el trabajo. En este contexto, se hace referencia a la conciencia de sí mismo, que se trata de autoconocer emocionalmente y de esta manera comprende sus propias fortalezas y debilidades, así también ser empático y reconocer cómo su accionar aqueja a las personas a su alrededor.

El estudio de la psicología emocional en los niños permite al investigador entender el por qué, las personas tienen un accionar en ciertas situaciones de la misma manera ante diferentes estímulos y cómo aquellas respuestas tendrán un efecto negativo interna y externamente (Bächler et al., 2020). Si bien podemos acotar que el estudio de la psicología emocional es amplio y confuso, los investigadores han podido obtener una amplia gama de respuestas acerca de lo que compone las emociones, nuestras reacciones físicas y de comportamiento que tenemos frente aquellas. Las emociones son la manera en que el individuo afronta en situaciones que se le presentan y considera personalmente significativas.

El concepto de la inteligencia emocional, la combinación entre la inteligencia interpersonal e intrapersonal es considerado como los factores más significativos que predicen el éxito futuro en la vida. La teoría de Goleman fomenta cuatro dominios de IE: autoconciencia, autogestión, conciencia social y gestión de relaciones (Benalcázar et al., 2019). La autoconciencia es la capacidad del individuo para reconocer y nombrar emociones; la autogestión es la habilidad para gestionar sus emociones; la conciencia social es la destreza del individuo para leer con precisión a las personas y los grupos; y la gestión de relaciones es la capacidad del individuo para gestionar sus relaciones. La autogestión de emociones se abarca cinco competencias: gestión emocional, confiabilidad, escrupulosidad, adaptabilidad y competencia de iniciativa (Puertas et al., 2020).

La gestión emocional es la capacidad del individuo para gestionar sus propias emociones. Las personas generalmente muestran buena actitud porque actúan de la manera en que deben hacerlo y conocen la diferencia entre el bien y el mal. Además, la adaptabilidad es una de las competencias que muestran las personas que son capaces de adaptarse a diferentes tipos de situaciones, y de liberarse de viejas teorías y adoptar nuevas sin miedo (Santoyo y Peñuelas, 2018). En este caso, en los niños se deben aplicar las estrategias adecuadas para desarrollar la inteligencia emocional de tal manera que aprendan a controlar sus propias emociones y a manejarlas.

Según Goleman, la empatía permite a las personas ser conscientes de los sentimientos de otras personas, es decir, gestionar las propias emociones. Dado que, una persona empática es capaz de sentir señales verbales, pero aún más importantes, no verbales que muestran cómo se sienten otras personas. Es por ello que, en la gestión de las emociones, los sentimientos nacen a través de una experiencia emocional, considerando que la persona es consciente de la experiencia, de esta manera se clasifica en un sentimiento que es el resultado de una emoción y puede estar influenciado por recuerdos, creencias y otros factores (Miranda et al., 2022).

Las respuestas en base a la conducta son importantes porque permiten mostrar a los demás cómo una persona se siente, de tal manera que las investigaciones muestran el porqué de su importancia para el bienestar de las personas. Las respuestas conductuales están asociadas a las emociones dando a conocer como la emoción es mucho más que un estado mental (Bächler et al., 2020). En contexto, la emoción en ciertas ocasiones puede afectar el comportamiento y el bienestar de las personas. Además, tiene la capacidad para comprender las respuestas conductuales y el papel importante que juega en los aspectos emocionales, por lo tanto, desde pequeños se debe aprender a gestionar las emociones para tener un accionar positivo.

La gestión de las emociones, expresa de una manera socialmente apropiada. Es un proceso de tres fases que implica enseñar a los niños a identificar emociones, a identificar qué desencadena esas emociones y enseñarles a manejar por sí mismos (Pelini, 2019). Podemos acotar que los infantes experimentan sentimientos confusos parecidos al de los adultos. Ellos presentan diferentes

sentimientos los mismos que se les dificulta comunicarlos, los niños generalmente no tienen el vocabulario para hablar sobre cómo se sienten, en cambio, comunican sus sentimientos de otras maneras conductuales para poder comunicarse con el adulto (Dodd y Lester, 2021).

La gestión de emociones, aborda la educación de un niño y se enfoca únicamente en las habilidades académicas, el niño desarrolla el conjunto completo de habilidades que necesita para convertirse en un adulto exitoso y satisfecho (Issah, 2018). En este caso, los niños a menudo necesitan ayuda u orientación para interactuar con los demás de manera adecuada, para superar la timidez o para manejar y comprender sus emociones y sentimientos.

También es una forma de desarrollo socio afectivo, que permite enviar y recibir mensajes entre dos personas o entre un pequeño grupo de personas, seguido de una retroalimentación inmediata (Martínez y Menezes, 2019). Esencialmente, consiste en cualquier intercambio entre personas, es el proceso de compartir ideas, información, sentimientos e intenciones a través de mensajes y señales.

Se lo caracteriza también con el desarrollo de las destrezas comunicativas mediante el respeto y otros valores éticos que deben inculcarse desde muy pequeños, son habilidades blandas esenciales para todos los aspectos de la vida, incluidas las relaciones personales. Esto se da, cuando se reprende a un niño por cometer un error, determinará la implicación del adolescente en la realización de sus enseñanzas y valores (Borja, 2020).

La gestión de las emociones, permite tener la capacidad de dirigir los sentimientos, diferenciar las emociones de manera adecuada, llegar a reconocerlas para controlarlas e impulsarlas a obtener una mayor capacidad emocional e intelectual (Salovey y Mayer, 1990).

El modelo teórico de Salovey y Mayer (1990) propone tres dimensiones: percepción emocional, regulación emocional y comprensión de sentimientos.

Dimensión percepción emocional, hace referencia al sentido de la autopercepción de los sentimientos frente a como se identifica, valora y los expresa. Además, tiene la capacidad y velocidad de percibir como se manejan adecuadamente las emociones, de igual manera, precisa de la habilidad y

reconocimiento de las emociones honestas y deshonestas (Salovey & Mayer, 1990).

Dimensión regulación emocional, son los sentimientos que surgen en situaciones donde el niño reconoce de manera clara su estado emocional, dejando a las emociones la tarea de priorizar su estimación (Salovey & Mayer, 1990).

Dimensión comprensión de sentimientos, es la capacidad que tiene el niño, de poder valorar la manera en que la interacción se genera entre los sentimientos y las palabras (Salovey & Mayer, 1990).

Los padres como fuente de mensajes brindan mensajes o consejos que repercutirán en el nivel de interacción de los niños. Estas son formas de comunicación interpersonal jugando un papel imprescindible en la modelación de la personalidad en los adolescentes. Asimismo, elogiar a los niños que a menudo hacen buenas obras de acuerdo con los valores los alentará a hacer el bien en el futuro, lo mismo ocurre cuando la comunicación se construye a través de invitaciones a hacer el bien y dejar las malas acciones (Chacón et al., 2020).

Además, el progreso de la inteligencia intrapersonal basada en las emociones es un proceso de entrega y recepción de mensajes en forma de información, pensamientos, emociones y sentimientos. De este significado se puede entender que la comunicación es amplia. A medida que los niños se desarrollan y se mezclan con otros niños en los establecimientos y en otras situaciones, desarrollando una variedad de habilidades que se convertirán en los principios de su personalidad a futuro (Crisóstomo, 2021).

La ciencia ha demostrado que cuando el niño nace ya tiene un potencial de posibilidades para comunicarse al inicio de su infancia, el cerebro crea alrededor de setecientas interconexiones neuronales por segundo, una velocidad que nunca volverá a alcanzar. Desde este punto de vista, es indiscutible la importancia de los primeros años considerando que son los más significativos para el desarrollo del individuo. En consecuencia, la empatía cognitiva es la capacidad de identificar emociones verbales y no verbales en los demás. Por lo tanto, en el plano educativo, esta disposición podría ser positiva porque los niños desarrollan la capacidad de demostrar empatía emocional.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

Tipo de investigación: El tipo de la investigación fue aplicada, lo cual, de acuerdo con Gerena (2019) la investigación aplicada se refiere a un proceso no sistemático de proporcionar soluciones a los problemas o cuestiones específicas. De tal manera que, en el estudio se aplicará el test de evaluación denominado cuestionario infantil de emociones positivas CIEP, que permite medir las emociones en los niños y niñas. El proceso de investigación aplicada se denomina como un proceso científico porque utiliza la aplicación práctica de herramientas científicas disponibles para llegar a las soluciones determinadas.

La investigación tuvo un enfoque cuantitativo porque mide las variables de estudio y presentan resultados por medio de la estadística descriptiva e inferencial, que según Flores (2019) la se centra en datos numéricos e invariables y, en un razonamiento detallado y convergente en lugar de un razonamiento divergente, es decir, la generación de una variedad de ideas sobre un problema de investigación de manera espontánea y fluida

Diseño de investigación:

El trabajo de investigación es de diseño experimental; porque a través de la aplicación de actividades lúdicas definidas como la variable independiente, se elaboró una serie de actividades que buscan crear un cambio y la determinación del mejoramiento de la gestión de emociones que es la variable dependiente. Por lo tanto podemos decir que el estudio es de alcance pre-experimental porque se trabajara con el grupo de estudiantes que pertenecen al grupo experimento. Según Baena (2017), las investigaciones cuantitativas proporcionan datos numéricos útil que permite establecer comparaciones con la ayuda de programas estadísticos necesarios para los objetivos del estudio.

Por otra parte, podemos acotar que es de nivel explicativo considerando que a través de los resultados se podrá dar una explicación detallada si las actividades ayudaron a solucionar el problema de la gestión de emociones en los niños. En este aspecto se empleó el método longitudinal por el desarrollo del proceso de indagación mediante pre-test y pos-test tomando en cuenta que fueron tiempos diferentes, ósea antes y después de la aplicación de las actividades.

A continuación, se presenta el esquema que detalla el diseño pre experimental de la investigación.

Tabla 1 Esquema del diseño pre-experimental de la investigación

Grupo	Pre-test	Experto	Post-test
G	O1	X	O2

Donde:

G= Grupo de estudiantes

O1= Pre-test

X= Aplicación actividades lúdicas

O2= Pos-test

Nota. Elaborado por Meza (2022)

3.2. Variables y operacionalización

Variable independiente: Actividades Lúdicas

Definición conceptual: Para Ortega (2019) las actividades lúdicas, son aquellas que fomentan de forma efectiva el proceso de la adquisición de conocimientos, conformación de la personalidad y formación integral del niño con un enfoque dinámico, con una gama de actividades creativas, rompiendo enfoques conductistas en el proceso.

Definición operacional: se diseñan actividades lúdicas para niños de nivel inicial conforme las dimensiones:

Actividades lúdicas libres

Actividades lúdicas dirigidas

Escala de medición: Actividades

Variable dependiente: Gestión de las emociones

Definición conceptual: La gestión de las emociones, permite tener la capacidad de dirigir los sentimientos, diferenciar las emociones de manera adecuada, llegar a reconocerlas para controlarlas e impulsarlas a obtener una mayor capacidad emocional e intelectual, la opinión de (Salovey y Mayer, 1990).

Definición operacional: se emplea el cuestionario infantil de emociones positivas CIEP que servirá para medir los aspectos emocionales en niños con el fin de evaluar teniendo como fin evaluar las siguientes dimensiones:

Percepción emocional
Regulación emocional
Comprensión de sentimientos

Escala de medición: Ordinal – **Niveles:** Alta, Media, Baja

3.3. Población, muestra y muestreo

La población estuvo conformada por 40 niños de nivel inicial de una Unidad Educativa de la provincia del Guayas. Para Bhandari (2022), una población es todo el grupo sobre el que desea sacar conclusiones. Una muestra es el grupo específico del que recopilará datos. El tamaño de la muestra siempre es menor que el tamaño total de la población.

Tabla 2 *Distribución de la población de alumnos de participan como muestra*

Población	Unidades de muestra
Niñas	21
Niños	19
Total	40

Nota. Nómina de matrícula 2022 de la Escuela de Educación Básica

Criterios de inclusión:

Estudiantes con problemas de manejo de sus emociones
Estudiantes que expidieron el consentimiento informado.

Criterio de exclusión:

Estudiantes cuyos representantes no dieron su consentimiento
Estudiantes que no pertenecen a la Institución Educativa.

Muestra

Por su parte, como indica Baena (2017) es un grupo o subgrupos que conforman una población la cual se selecciona es decir la muestra permite ahorrar tiempo, reduce costos, considerando la selección adecuada nos brindara la precisión y claridad de los datos, de tal manera, que para este estudio se consideró una muestra de 20 estudiantes en donde participaron individuos de ambos sexos

con las mismas características de la variable problema que se necesitan para el desarrollo del estudio.

Muestreo

Es un proceso de selección. En la investigación se aplicó el muestreo probabilístico por conveniencia. El muestreo reduce el riesgo de sesgo y mejora la validez tanto interna como externa del tamaño de la muestra (Bhandari, 2022).

Unidad de análisis

Niños y niñas de nivel inicial

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica: para efectos de la investigación se realizó la observación, la misma que fue dirigida a los estudiantes de inicial, para valorar sus emociones, es decir, se evaluará el uso desde la perspectiva de la enseñanza a los niños de nivel inicial.

Instrumento: Este instrumento que se aplicará, es el cuestionario infantil de emociones positivas CIEP de Oros (2014), el mismo que sufrió algunas adaptaciones para los niños del nivel inicial, que enfatiza la relevancia de la expresión emocional y a su vez se nota el resultado del comportamiento emocional de los niños y adolescentes, en términos darwinianos se trata del reconocimiento de emociones de adaptación efectiva. El cuestionario consta de 23 ítems distribuidos en las tres dimensiones de la variable. Percepción emocional, Regulación emocional, Comprensión de sentimientos.

La escala y el índice para el presente instrumento es el siguiente

- SI (3)
- MAS O MENOS (2)
- NO (1)

En relación a la variable actividades lúdicas se desarrollarán 8 sesiones de aplicación de las actividades lúdicas para los estudiantes.

Validez y confiabilidad: la selección de las herramientas se realizó mediante una validez interna viendo la necesidad y el fin de los objetivos específicos de la investigación. El test será evaluado mediante el juicio de tres expertos. El juicio de los expertos es una técnica en el proceso de planificación de proyectos que se refiere a emitir un juicio basado en la habilidad, la experiencia o el conocimiento especializado en un área en particular (Mejía, 2020).

El pre test y el post test se encuentra basado en las evidencias psicométricas del cuestionario infantil de emociones positivas CIEP, debido a ello no requiere de evaluación. Ambos instrumentos deben presentar un nivel alto de fiabilidad, por lo tanto, la encuesta se basa en la escala de Likert que es una pregunta en la cual las opciones van desde Totalmente de acuerdo hasta Totalmente en desacuerdo para que el encuestador pueda obtener una visión holística de las opiniones de las personas (Flores, 2019).

El programa de actividades lúdicas, se desarrollará en clases y tendrá una duración de 30 minutos diarios, durante 5 días. El programa fue diseñado considerando las dimensiones y grupo etario de los niños.

La confiabilidad de los instrumentos permite que los datos recogidos sean consistentes, por ello, se aplicó el Alfa Cron Bach y el valor resultante fue 0,830 lo que indica un alto nivel de fiabilidad.

3.5. Procedimientos

La investigación se inició con la solicitud de permiso dirigido al establecimiento para poder realizar el estudio, de acuerdo con ello se obtuvo una respuesta positiva para la aplicación, además se informa a los padres de familia de los estudiantes de inicial que se necesitara el permiso de los representantes para aplicar el instrumento. Se evaluó a un total de 20 niños de nivel inicial y se valoró la estrategia educativa, el cuestionario infantil de emociones positivas CIEP el mismo que fue evaluado por los expertos que determinaron que el contenido de los 23 ítems, Obteniéndose la confiabilidad mediante el uso del alfa de Cron Bach.

Se aplicó el cuestionario a los 20 estudiantes siendo el pre test y luego de aplicar las sesiones de actividades posteriormente se aplicara nuevamente el instrumento como lo es el cuestionario de emociones elaborado como pos test, a continuación se continuo con el traspaso de los resultados obtenido de la muestra al planillón en Excel para luego traspasar la información y cumplan su proceso estadístico en el programa SPSS 27, el cual se determina la estadística descriptiva e inferencial para la comprobación de hipótesis respectiva.

3.6. Método de análisis de datos

Se utilizará el programa SPSS 27 para evaluar los porcentajes descriptivos e inferenciales de los datos obtenidos en los instrumentos aplicados en la población en estudio, se analizará la frecuencia y la consistencia de los datos mediante un proceso correlacional independiente entre los rangos de cada escala de Likert. Tanto el pre test como el pos test serán despejados los resultados estadísticos en donde se realizó la comparación de las variables gestión de emociones y las actividades lúdicas. Se realizará la prueba de normalidad de Shapiro Wilk para conocer si los datos presentan o no una distribución normal, de acuerdo con los resultados que se muestren se aplicará la prueba de Wilcoxon para comprobar las hipótesis.

3.7. Aspecto ético

Toda la información analizada en los instrumentos aplicados fue de uso exclusivo de la investigación, se ha respetado la privacidad de la identidad de cada participante objeto de la investigación. Como principio de la autonomía, se consideró solicitar los permisos adecuados a la respectiva autoridad de la institución educativa, se ha tomado en cuenta el consentimiento informado a los padres dado que los sujetos a investigar son menores de edad y se tiene como objetivo la aplicación del instrumento, considerando que al firmar la autorización expresa su voluntad para que su representado sea participe de la investigación. Se respetó el principio de justicia para la creación intelectual del contenido de este trabajo a través de la utilización de las normas APA séptima edición, referenciando todos los conceptos y definiciones sin adulteración.

IV. RESULTADOS

Objetivo general

Determinar si las actividades lúdicas influyen en mejora para gestionar las emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

Tabla 3 Nivel de Gestión de emociones en niños

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	% de N columnas	Frecuencia	% de N columnas
Nivel de gestión de emociones en niños	Nivel bajo	10	50%	0	0,0%
	Nivel medio	7	35%	0	0,0%
	Nivel alto	3	15%	20	100,0%
	Total	20	100,0%	20	100,0%

Nota: Cuestionario infantil de emociones positivas CIEP

Interpretación

Como se observa en la tabla 4, el 50% de los niños se encontraban en un nivel bajo de gestión de las emociones antes de aplicar las actividades lúdicas, una vez ejecutada las actividades lúdicas, el 100% de los niños en el post test alcanzaron un nivel alto de gestión de emociones, es decir, que los resultados muestran descriptivamente que cuando aplican actividades lúdicas se activa la gestión de emociones en los niños. En el pre test tan solo un 15% de niños mantiene un nivel alto de gestiona sus emociones.

Objetivo específico 1

Determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión percepción emocional para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

Tabla 4 Nivel de percepción emocional

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	% de N columnas	Frecuencia	% de N columnas
	Nivel bajo	12	60%	0	0,0%
Nivel de percepción emocional	Nivel medio	15	40%	0	0,0%
	Nivel alto	0	0%	20	100,0%
	Total	20	100,0%	20	100,0%

Nota: Cuestionario infantil de emociones positivas CIEP

Interpretación

Como se observa en la tabla 4, el 60% de los niños se encontraban en un nivel bajo de percepción emocional antes de aplicar las actividades lúdicas, una vez ejecutada las actividades lúdicas, el 100% de los niños en el post test alcanzaron un nivel alto de percepción emocional, es decir, que los resultados muestran descriptivamente que cuando aplican actividades lúdicas se activa la percepción emocional. En el pre test ninguno de los niños presentó nivel alto de percepción emocional.

Objetivo específico 2

Determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión regulación emocional para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

Tabla 5 Nivel regulación emocional

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	% de N columnas	Frecuencia	% de N columnas
Nivel de regulación emocional	Nivel bajo	15	75,0%	0	0,0%
	Nivel medio	3	15,0%	0	0,0%
	Nivel alto	2	10%	20	100,0%
Total		20	100,0%	20	100,0%

Nota: Cuestionario infantil de emociones positivas CIEP

Interpretación

Como se observa en la tabla 5, el 75% de los niños se encontraban en un nivel bajo de regulación de emociones antes de aplicar las actividades lúdicas, una vez ejecutada las actividades lúdicas, el 100% de los niños en el post test alcanzaron un nivel alto de regulación emocional, es decir, que los resultados muestran descriptivamente que cuando aplican actividades lúdicas se activa la regulación emocional. Se debe indicar que en el pre test ninguno de los niños presentó nivel alto de regulación emocional.

Objetivo específico 3

Determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión comprensión de sentimientos para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

Tabla 6 Nivel comprensión de sentimientos

		Pre test		Post test	
		Frecuencia	% de N columnas	Frecuencia	% de N columnas
Nivel de comprensión de sentimientos	Nivel bajo	18	90,0%	0	0,0%
	Nivel medio	2	10,0%	0	0,0%
	Nivel alto	0	0%	20	100,0%
	Total	20	100,0%	20	100,0%

Fuente: Cuestionario infantil de emociones positivas CIEP

Interpretación

Como se observa en la tabla 6, el 90% de los niños se encontraban en un nivel bajo de comprensión de sentimientos antes de aplicar las actividades lúdicas, una vez ejecutada las actividades lúdicas, el 100% de los niños en el post test alcanzaron un nivel alto de comprensión de sentimientos, es decir, que los resultados muestran descriptivamente que cuando aplican actividades lúdicas se activa la comprensión de sentimiento Se debe indicar que en el pre test ninguno de los niños presentó nivel alto de comprensión de sentimientos..

Análisis inferencial

Prueba de normalidad

Para realizar la comprobación de hipótesis, es necesario primero que se ejecute la prueba de normalidad para determinar si los datos provienen de una distribución normal, y con ello, seleccionar el estadístico acorde a la realidad de las variables. Se considera Shapiro-Wilk en la prueba de normalidad porque los sujetos de la muestra no superan los 50.

Tabla 7 Prueba de normalidad de Gestión de emociones

	Estadístico	gl	Sig.	Shapiro-Wilk		
				Estadístico	gl	Sig.
Gestión de emociones (Pre-test)	0,257	20	0,000	0,723	20	0,000
Gestión de emociones (Post-test)	0,303	20	0,000	07,756	20	0,000

a. Corrección de significación de Lilliefors

Prueba de Hipótesis:

Ho: Los datos provienen de una distribución normal o son paramétricos

Criterios de decisión estadística:

p-valor $> \alpha$ (0.05); se acepta la hipótesis nula

p-valor $< \alpha$ (0.05); se rechaza la hipótesis nula

Decisión estadística

Se rechaza la hipótesis nula (Ho) en las puntuaciones Gestión de emociones.

Interpretación

En la tabla 7, se consideró la prueba Shapiro-Wilk por contar con una muestra inferior a 50 estudiantes, en el análisis de la prueba de normalidad se obtuvo un p-valor de 0,000 en ambas mediciones, que es menor a 0,05. En este sentido, los datos no provienen de una distribución normal, con lo cual, se aplica la prueba de Wilcoxon para comparar si existen diferencias significativas entre las mediciones.

Comprobación de hipótesis

Hipótesis general

Hi: La aplicación de las actividades lúdicas influye en el mejoramiento de la gestión de emociones en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

H0: La aplicación de las actividades lúdicas no influirán en el mejoramiento de la gestión de emociones en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

Tabla 8. Estadísticos de prueba^a Gestión de las emociones

Gestión de emociones antes (Pre test) / Gestión de emociones después (Post test)	
Z	-4,111 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis

En la tabla 8, se muestran los resultados de la prueba Wilcoxon de comparación de rangos entre el pre y post test, donde el valor de Z es -4,111 y la significancia 0,000 que es menor que 0,05 de p valor, el detalle de estos valores denotan que existe diferencia significativa entre el antes y después de la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la gestión de emociones, en consecuencia, estos valores permiten estadísticamente rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación.

Hipótesis específica 1

Hi1: La aplicación de las actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión percepción emocional en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas,2022

H01: La aplicación de las actividades lúdicas no influyen significativamente en la dimensión percepción emocional en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas,2022

Tabla 9. Estadísticos de prueba^a percepción emocional

	Percepción emocional antes (Pre test) / Percepción emocional después (Post test)
Z	-4,521 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis

En la tabla 9, se muestran los resultados de la prueba Wilcoxon de comparación de rangos entre el pre y post test, donde el valor de Z es -4,521 y la significancia 0,000 que es menor que 0,05 de p valor, el detalle de estos valores denotan que existe diferencia significativa entre el antes y después de la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la percepción emocional, en consecuencia, estos valores permiten estadísticamente rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación.

Hipótesis específica 2

Hi2: La aplicación de las actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión regulación emocional en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022

H02: La aplicación de las actividades lúdicas no influyen significativamente en la dimensión regulación emocional en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022;

Tabla 10. Estadísticos de prueba^a regulación emocional

	Regulación emocional antes (Pre test) / Regulación emocional después (Post test)
Z	-4,237 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis

En la tabla 10, se muestran los resultados de la prueba Wilcoxon de comparación de rangos entre el pre y post test, donde el valor de Z es -4,237 y la significancia 0,000 que es menor que 0,05 de p valor, el detalle de estos valores denotan que existe diferencia significativa entre el antes y después de la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la regulación emocional, en consecuencia, estos valores permiten estadísticamente rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación.

Hipótesis específica 3

Hi3: La aplicación de las actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión comprensión de sentimientos en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022

H03: La aplicación de las actividades lúdicas no influyen significativamente en la dimensión comprensión de sentimientos en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022

Tabla 11. Estadísticos de prueba^a comprensión de sentimientos

	Comprensión de sentimientos antes (Pre test) / Comprensión de sentimientos después (Post test)
Z	-4,371 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

Análisis

En la tabla 10, se muestran los resultados de la prueba Wilcoxon de comparación de rangos entre el pre y post test, donde el valor de Z es -4,371 y la significancia 0,000 que es menor que 0,05 de p valor, el detalle de estos valores denotan que existe diferencia significativa entre el antes y después de la aplicación de actividades lúdicas para mejorar la comprensión de sentimientos, en consecuencia, estos valores permiten estadísticamente rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis de investigación.

V. DISCUSIÓN

En referencia al objetivo general, determinar si las actividades lúdicas influyen en mejora para gestionar las emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022:

El referente teórico Goleman (1995) menciona que la capacidad de los niños para manejar sus sentimientos depende de cómo exprese sus sentimientos de manera adecuada y eficaz, puesto que la gestión de emociones es el predictor individual más importante del éxito en el dentro del contexto donde se desarrolla. Puesto que se genera conciencia de sí mismo, y se trata de un sentido saludable de autoconciencia de inteligencia emocional si comprende sus propias fortalezas y debilidades, así como también cómo sus acciones afectan a los demás. En este sentido, las actividades lúdicas, ayudan en el desarrollo de la capacidad de un niño para palpar su entorno, con lo cual gestiona mejor sus emociones.

En la tabla 3, se muestra que el 50% de los niños se encontraban en un nivel bajo de gestión de las emociones antes de aplicar las actividades lúdicas, una vez ejecutada las actividades lúdicas, el 100% de los niños en el post test alcanzaron un nivel alto de gestión de emociones. Estos resultados coinciden con el referente teórico Goleman (1995) puesto que la combinación de actividades lúdicas con la inteligencia interpersonal predice el éxito futuro en la vida de las personas.

Además, los resultados coinciden con Cárdenas Manrique (2022) quien muestra que al 8% de niños les disgusta mucho la actividad lúdica y la inteligencia emocional. También coincide con Guillamón et al. (2018) quienes mostraron como resultados que los niños pequeños el 63% presentaron emociones positivas, y el 14% presentaron las emociones.

De igual manera respecto a la hipótesis general, la aplicación de las actividades lúdicas influye en el mejoramiento de la gestión de emociones en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022: La tabla 8 muestra que existe diferencia significativa entre el pre y post test de gestión de las emociones ($Z=-4,111$ y Sig. 0,000) demuestra que las actividades lúdicas mejoran las emociones. Los resultados coinciden con Cárdenas Manrique (2022) quién concluye que la enseñanza lúdica favorece la inteligencia emocional a los niños de

inicial (Rho Spearman el valor de $Rho = 0,594$). También coincide con Menacho et al. (2020) quien concluye que existe una correlación positiva entre la variable lúdica que permitió desarrollar la precisión grafomotriz. Finalmente coinciden con Luna et al. (2020) quien manifiesta que las actividades lúdicas, mejoran el aprendizaje por medio de juegos lo cual, genera un beneficio en el desarrollo cognitivo de los niños, además le presenta calidad para mejorar sus habilidades y destrezas.

La discusión del objetivo general demuestra que los resultados del estudio concuerdan con los antecedentes relevantes de la investigación, de igual manera con la teoría, por ello, las actividades lúdicas son predictores de mejora de las emociones de los niños en diferentes contextos educacionales.

En referencia al objetivo específico 1, determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión percepción emocional para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022: El referente teórico Goleman (1995) menciona que la capacidad del niño al dominar sus sentimientos depende de expresiones adecuadas y eficaces, la gestión de emociones genera conciencia de sí mismo, y se trata de un sentido saludable de autoconciencia de inteligencia emocional si comprende sus propias fortalezas y debilidades, así como también cómo sus acciones afectan a los demás. Las actividades lúdicas, ayudan en el desarrollo de la capacidad de un niño para gestionar mejor sus emociones.

En la tabla 4, se muestra que el 60% de los niños se encontraban en un nivel bajo de percepción emocional antes de aplicar las actividades lúdicas, una vez ejecutada las actividades lúdicas, el 100% de los niños en el post test alcanzaron un nivel alto de percepción emocional. Estos resultados coinciden con el referente teórico Goleman (1995) puesto que la percepción emocional le da sentido a la autopercepción de los sentimientos, frente a como se identifica, valora y los expresa.

Además, puede manejar de forma correcta las emociones, con habilidad y reconocimiento. Además, los resultados coinciden con Arapa Briyit et al. (2021) quienes demuestran que en el 8,1% niños y niñas influyen diferentes aspectos como la pobreza, y la falta de compromisos en el desarrollo de la gestión de

emociones y de la percepción emocional. También, coinciden con Vélez (2019) donde los resultados demuestran que el 22% presentaron emociones negativas y tan solo, otro 22% mantiene una relación emocional adecuada.

De igual manera respecto a la hipótesis específica 1, la aplicación de las actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión percepción emocional en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022: La tabla 9 muestra que existe diferencia significativa entre el pre y post test de percepción emocional ($Z=-4,521$ y Sig. 0,000) demuestra que las actividades lúdicas mejoran la percepción emocional. Los resultados coinciden con Arapa Briyit et al. (2021) quienes concluyen en recalcar la importancia de la asistencia y permanencia de los niños a los diferentes establecimientos de nivel inicial para desarrollar capacidades cognitivas y emocionales. También coincide con Vélez (2019) quien concluye que los niños se involucren, interrelacionen, experimenten e investiguen cuando cuentan con las condiciones adecuadas para su desarrollo.

La discusión de este objetivo específico, demuestra que los resultados del estudio concuerdan con los antecedentes relevantes de la investigación, de igual manera con la teoría, por ello, las actividades lúdicas son predictores de mejora de la percepción emocional de los niños en diferentes contextos educacionales. Puesto que las actividades lúdicas, se convierten en el motor de desarrollo y crecimiento de las capacidades de un niño dentro de su contexto, lo cual logra que formen conciencia y mejoren las emociones propias para una adecuada interacción con los demás.

En referencia al objetivo específico 2, determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión regulación emocional para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022: El referente teórico Goleman (1995) menciona que la capacidad de una persona para manejar sus sentimientos depende de cómo exprese sus sentimientos de manera adecuada y eficaz, puesto que la gestión de emociones es el predictor individual más importante del éxito en el dentro del contexto donde se desarrolla. Puesto que se genera conciencia de sí mismo, y se trata de un sentido saludable de autoconciencia de inteligencia emocional si comprende sus propias fortalezas y debilidades, así como también cómo sus acciones afectan a los demás. En este

sentido, las actividades lúdicas, ayudan en el desarrollo motor que es el crecimiento físico, la capacidad de un niño para moverse y palpar su entorno, con lo cual gestiona mejor sus emociones.

En la tabla 5 el 75% de los niños se encontraban en un nivel bajo de regulación de emociones antes de aplicar las actividades lúdicas, una vez ejecutada las actividades lúdicas, el 100% de los niños en el post test alcanzaron un nivel alto de regulación emocional. Estos resultados coinciden con la teoría de Goleman (1995) puesto que la regulación emocional surge en situaciones donde el niño reconoce de manera clara su estado emocional, dejando a las emociones la tarea de priorizar sus sentimientos.

Además, los resultados coinciden con Lester et al. (2021) quienes muestran en sus resultados que las emociones positivas, se asocian al juego dirigido. También coincide con Howard et al. (2020) quienes muestran que las emociones negativas en los niños se deben a los conflictos y comportamientos impulsivos.

De igual manera respecto a la hipótesis específica 2, la aplicación de las actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión regulación emocional en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022: La tabla 10 muestra que existe diferencia significativa entre el pre y post test de regulación emocional ($Z=-4,237$ y Sig. 0,000) demuestra que las actividades lúdicas mejoran la regulación emocional. Estos resultados coinciden con Lester et al. (2021) quien concluye que los niños esperan un cambio en el énfasis de la actividad de juego para desarrollar mejor sus emociones. También coincide con Howard et al. (2020) quienes concluyen que las reacciones exageradas de los niños demuestran emociones de rabietas lo cual no permite regular las emociones.

La discusión de este objetivo específico, demuestra que los resultados del estudio concuerdan con los antecedentes relevantes de la investigación, de igual manera con la teoría, por ello, las actividades lúdicas son predictores de mejora de la regulación emocional de los niños en diferentes contextos educacionales. Puesto que los niños regulan sus emociones conforme mejora su actitud y son prestos a diferencia lo bueno de lo malo, llegando a dominar las emociones en diferentes momentos de su vida cotidiana.

En referencia al objetivo específico 3, determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión comprensión de sentimientos para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022: El referente teórico Goleman (1995) menciona que la capacidad de una persona para manejar sus sentimientos depende de cómo exprese sus sentimientos de manera adecuada y eficaz, puesto que la gestión de emociones es el predictor individual más importante del éxito en el dentro del contexto donde se desarrolla. Puesto que se genera conciencia de sí mismo, y se trata de un sentido saludable de autoconciencia de inteligencia emocional si comprende sus propias fortalezas y debilidades, así como también cómo sus acciones afectan a los demás. En este sentido, las actividades lúdicas, ayudan en el desarrollo motor que es el crecimiento físico, la capacidad de un niño para moverse y palpar su entorno, con lo cual gestiona mejor sus emociones.

En la tabla 6, el 90% de los niños se encontraban en un nivel bajo de comprensión de sentimientos antes de aplicar las actividades lúdicas, una vez ejecutada las actividades lúdicas, el 100% de los niños en el post test alcanzaron un nivel alto de comprensión de sentimientos. Estos resultados coinciden con la teoría de Goleman (1995) puesto que la comprensión de sentimientos permite a los niños, que puedan valorar la manera en que interactúan sus sentimientos y lo que expresa de forma verbal.

Estos resultados coinciden también con Guillamón et al. (2018) quienes mostraron como resultados que los niños pequeños el 14% presentaron las emociones y comprensión de sentimientos.

De igual manera respecto a la hipótesis específica 3, la aplicación de las actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión comprensión de sentimientos en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022: La tabla 11 muestra que existe diferencia significativa entre el pre y post test de comprensión de sentimientos ($Z=-4,371$ y Sig. 0,000) demuestra que las actividades lúdicas mejoran la comprensión de sentimientos. Los resultados coinciden con Guillamón et al. (2018) quienes concluyen que los niños con mayor coeficiente intelectual comprenden mejor los sentimientos y tienen menos

posibilidades de hiperactividad, de problemas con la convivencia y conducta prosocial.

La discusión de este objetivo específico, demuestra que los resultados del estudio concuerdan con los antecedentes relevantes de la investigación, de igual manera con la teoría, por ello, las actividades lúdicas son predictores de mejora de la comprensión de sentimientos de los niños en diferentes contextos educacionales. Puesto que, cuando el niño logra comprender los sentimientos, inmediatamente se produce el desarrollo de la inteligencia intrapersonal con el cual se logra que las emociones sean un proceso de entrega y recepción de mensajes en forma de información, pensamientos, emociones y sentimientos.

VI. CONCLUSIONES

A continuación, se detallan las conclusiones de la investigación, luego de mostrar los resultados y realizada la discusión entre teoría, antecedentes y resultados, por ello, se destaca:

1. La aplicación de las actividades lúdicas influye en el mejoramiento de la gestión de emociones en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022, esta afirmación quedó demostrada en la tabla 8 con el valor Z es -4,111 y la significancia 0,000 que es menor que 0,05 de p valor.
2. La aplicación de las actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión percepción emocional en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022, esta afirmación quedó demostrada en la tabla 9 con el valor Z es -4,521 y la significancia 0,000 que es menor que 0,05 de p valor.
3. La aplicación de las actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión regulación emocional en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022, esta afirmación quedó demostrada en la tabla 10 con el valor Z es -4,237 y la significancia 0,000 que es menor que 0,05 de p valor.
4. La aplicación de las actividades lúdicas influye significativamente en la dimensión comprensión de sentimientos en los niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022, esta afirmación quedó demostrada en la tabla 11 con el valor Z es -4,371 y la significancia 0,000 que es menor que 0,05 de p valor.

VII. RECOMENDACIONES

1. La comunidad educativa de la Escuela de Educación Básica, debe implementar en el PEI institucional acciones que permitan difundir estrategias de actividades lúdicas durante todo el año lectivo para que los niños tengan la posibilidad de desarrollar de forma efectiva y eficaz la gestión de emociones, y con ello, lograr que los niños en la etapa inicial realicen sus tareas con entusiasmo, y aceptan con alegría y emoción participar de cualquier actividad recreativa y educativa donde se le involucre.
2. Los docentes de la Escuela de Educación Básica, tienen que trabajar en la percepción emocional de los niños con la aplicación de actividades lúdicas, para que adquieran destrezas y habilidades que le puedan proporcionar oportunidades por sí mismos, puesto que, cuanto mayor sea la complejidad para percibir emociones, mayor será la calidad de las emociones que transmite.
3. Los niños de la Escuela de Educación Básica, deben desarrollar la destreza de regular sus emociones, para ello, es importante que practiquen actividades lúdicas que les permita ganar experiencias, aumentar la autoimagen y confianza en sí mismos, puesto que cuando se encuentre en situaciones difíciles pueda tomar decisiones acertadas acorde a su realidad.
4. Los padres de familia de la Escuela de Educación Básica, tienen que fomentar en sus hogares la formación integral de los niños por medio de un enfoque dinámico y creativo por medio de actividades lúdicas que lleve a los niños a la comprensión de sentimientos, y generación de confianza y seguridad en las tareas que realizan, lo cual, ayudará al niño a crear conciencia de sus acciones en el contexto con sentido de sentimiento.

Referencias

- Ardila, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación. *Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84.
- Arapa, B., Eduardo Sánchez, & Sánchez, A. H.-M. (2021). The relationship between access to pre-school education and the development of social-emotional competencies: Longitudinal evidence from Peru. *ScienceDirect*, <https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102482>.
- Bächler, R., Meza, S., Mendozac, L., & Poblete, O. G. (2020). Evaluación de la formación emocional inicial docente en Chile. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 19(39), 75-106. doi:10.21703/rexe.20201939bachler5
- Baena, P. G. (2017). *Metodología de la investigación (3a. ed.)*. Cd. de México: Grupo Editorial Patria - Retrieved from <http://ebookcentral.proquest.com>.
- Bar-On, R. (2018). El Modelo BarOn de Inteligencia Social y Emocional (ESI). *Psicothema*, 18(1), 13-25.
- Benalcázar, M. M., Guamán, J. L., & Toukoumidis, Á. T. (2019). Análisis descriptivo del juego como herramienta para aprender sobre el patrimonio cultural: estudio de caso. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 19(3), 14-78.
- Bermúdez et al. (2018). El arte, el deporte y la lúdica: elementos claves de la educación para la paz. *Revista Conrado*, 14(63), 171-176.
- Bhandari, P. (2022). Población vs Muestra. *Definiciones, diferencias y ejemplos*. Obtenido de <https://www.scribbr.com/methodology/population-vs-sample/#:~:text=A%20population%20is%20the%20entire,total%20size%20of%20the%20population>.
- Blumenfeld et al. (2018). Retraso del desarrollo del lenguaje en niños de 24 meses en un centro de salud en la Ciudad de Buenos Aires. *Archivos argentinos de pediatría*, 6(4), 242-247. Obtenido de https://www.sap.org.ar/uploads/archivos/general/fües_ao_blumenfeld_4-6pdf_1528145127.pdf

- Borja, Q. (2020). El juego en la edad infantil. *Pueblo y Educación*, 23-66.
- Bravo et al. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases. *EduSol*, 20 (73), 127-137. doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-80912020000400127&lng=es&tlng=es
- Cárdenas Manrique, B. (s.f.). *La Enseñanza Lúdica Mejora la Inteligencia Emocional en Niños de Inicial de una Institución Educativa Pública en Abancay, 2022*.
- Chacón, C. R., Castro, S. M., Ramírez, G. I., & González, V. G. (2020). La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. *Anales de psicología*, 36(1), 84-91. doi:10.6018/analesps.345901
- Chi-Cauich, W. R. (2018). Las estrategias lúdicas . *Enseñanza-aprendizaje, revista electrónica de didáctica de Brasil*, 4-13.
- Coloma, F. P. (2020). Desarrollo de la inteligencia intrapersonal en la etapa de educación básica. *Maestría en Innovación en Educación*, 1-19ç. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7283/1/T3167-MINE-Trujillo-Desarrollo.pdf>
- Corbin, J. A. (2016). Gestión emocional: 10 claves para dominar tus emociones. *Psicología y Mente*.
- Crisóstomo, M. F. (2021). Desarrollo de la inteligencia emocional en los estudiantes escolares: una revisión de la literatura científica del 2015 al 2020. *Conrado*, 17(82), 372-377. doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442021000500372&lng=es&tlng=es
- Del Rosal, I., Moreno-Manso, J. M., & Bermejo, M. L. (2018). Inteligencia emocional y rendimiento académico en futuros maestros de la Universidad de Extremadura. *Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 22(1), 257-275. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/profesorado/article/view/63644> [Links]

- Delgado, D. C., Lucero, E. M., & Moran, M. E. (2020). Lenguaje y comunicación componentes importantes para. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 4(16). doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v4i16.128>
- Dodd y Lester. (2021). El juego aventurero como mecanismo para reducir el riesgo de ansiedad infantil. *Clin Child Fam Psychol Rev*, 24(1), 164–181.
- Domínguez et al. (2021). Lúdica y situación social del desarrollo. Una nueva mirada a la educación. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37. doi:http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000300029&lng=es&tlng=es
- Drake, J. E. (2019). Cómo dibujar para distraer mejora el estado de ánimo en los niños. *Psicología frontal*, 27-62.
- Flores, F. A. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: Consensos y disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. doi:<http://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>
- García, O. (2018). El proceso de perfeccionamiento en la enseñanza primaria y sus transformaciones curriculares en la asignatura Lengua Española. *Evento Internacional de Pedagogía*, 26(5), 110-119.
- Gento et al. (2020). Dimensión afectiva del liderazgo pedagógico del docente. *Revista Complutense de Educación*, 31(4), 485-495. doi:10.5209/rced.65635
- Gerena, L. (2019). La investigación aplicada. 14-68.
- Graziano, P. A., Reavis, R. D., Keane, S. P., & Calkins, S. D. (2019). The Role of Emotion Regulation and Children's Early Academic Success. *J Sch Psychol*, 45(1), 3–19.
- Guillamón, A. R., Canto, E. G., & Soto, J. J. (2018). Educación y bienestar emocional en escolares de 7 a 12 años. *Acta Colombiana de Psicología*, 21(1), 1-5. doi:<https://doi.org/10.14718/acp.2018.21.2.13>

- Issah, M. (2018). Change leadership: the role of emotional intelligence. *SAGE Open*, 3(1), 1-6. doi:10.1177/2158244018800910
- Lee et al. (2020). Efectos de una intervención de juego libre no estructurado en el bienestar emocional de estudiantes de jardín de infancia. *Int J Environ Res Salud Pública*, 27(15), 53- 82.
- Linero, L., & Macea, A. (2018). La lectura lúdica libre como herramienta didáctica para fortalecer la comprensión lectora. *Tesis de Maestría. Universidad Pontificia Bolivariana*, 11-67.
- Luna, C. M., Bagué, L. Y., & Pérez, P. V. (2020). El juego como recurso didáctico en el aprendizaje de la lengua española. *Conrado*, 16(75), 209-217.
- Martínez y Menezes. (2019). Historia y formación del profesorado. *Revista Educação em Questão*, 57(54), 1-23. doi:10.21680/1981-1802.2019v57n54ID19515
- Mejía, L. (2020). ¿Qué es el juicio de expertos en la gestión de proyectos? 1-5.
- Meneses, M., & Monge, M. (2021). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124.
- MINEDUC. (2020). Programa de contención emocional. *Ministerio de Educación* , 1-23.
- Miranda, N. M., Pérez, V. M., Trigo, S. S., & González, M. L. (2022). Inteligencia emocional en la formación del profesorado de educación infantil y primaria. *Perspectiva Educativa*, 61(1), 53-77. doi:http://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.61-iss.1-art.1234
- Montessori, M. (2021). Actividades en un aula Montessori. 1-100. Obtenido de <https://aussiechildcarenetwork.com.au/articles/teaching-children/maria-montessori-activities-in-a-montessori-classroom>
- Ocampo, J. F. (2019). *Estrategias de Enseñanza Lúdica para el Manejo de las Emociones en el Aprendizaje de los Niños y Niñas de 5 años*. Obtenido de <https://repositorio.une.edu.pe/handle/20500.14039/4683>

- Ortega. (2019). *Actividades lúdicas y logros de aprendizaje*. Piura: UCV. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/42592/Ortega_RSS.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pelini. (2019). Una guía por edad para ayudar a los niños a manejar las emociones. *Un enfoque*, 11-56.
- Peña, M. d. (2020). Actividades Lúdicas como Estrategias de Transición Educativa. *Revista Cientific*, 5(17), 143–163. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.7.143-163>
- Peñalva, S., Aguaded, I., & Torres, T. Á. (2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 10 (1), 245-256.
- Pirkanen et al. (2019). Las emociones de los niños en entornos educativos: percepciones de los docentes de Australia, China, Finlandia, Japón y España. *Revista de educación de la primera infancia volumen*, 417–426.
- Puertas, M. P., Zurita, O. F., Chacón, C. R., Castro, S. M., & González, V. G. (2020). La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. *Anales de Psicología*, 36(1), 84-91.
- Ramírez, N. (2020). Educación lúdica: una opción dentro de la educación. *Revista Med*, 2(1), 23-36.
- Reyes, S. (2018). La actividad lúdica en las clases de consolidación de Matemática en séptimo grado. *Universidad de Ciencias Pedagógicas*, 119-134.
- Sabatier, C., Cervantes, D. R., Torres, M. M., Ríos, O. H., & Sanudo, J. P. (2018). Regulación emocional en niños y adolescentes: conceptos, procesos e influencias. *Psicología desde el Caribe*, 11-44.
- Salovey, P., & Mayer, J. (1990). *Emotional intelligence*. *Educational Leadership*. Educational Leadership. Obtenido de <https://doi.org/10.2190/dugg-p24e-52wk-6cdg>

- Sánchez, F. (2018). Fundamentos Epistémicos de la Investigación Cualitativa. *Metodo hipotetico deductivo*, 1-7.
- Sánchez, S. (2019). La importancia del juego en el proceso de enseñanzaaprendizaje de una lengua extranjera. *España: Universidad de Valladolid*, 12(1), 236-249.
- Santa, C. F., & D'Angelo, G. (2020). Disciplina positiva para o desenvolvimento de habilidades emocionais. *Revista de Investigacion Psicologica*, 24(1), 53-74. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322020000200005&lng=es&tlng=es
- Santoyo y Peñuelas. (2018). La inteligencia emocional en educación primaria y su relación con el rendimiento académico. 22(3), 1-15. doi:doi: <http://dx.doi.org/10.15359/ree.22-3.11>
- Schleicher, A. (2019). Helping our Youngest to Learn and Grow. *Policies for Early Learning*, 11(2). doi:10.1787/9789264313873-en
- Shulamit, P. (2018). La relación entre el juego de los maestros y el de los niños para desarrollar emociones. *Psicología frontal*, 14 - 22.
- Steven J. Howard, 1., Vasseleu, E., Batterham, M., & Neilsen-Hewett, C. (2020). Prácticas y Actividades Cotidianas para Mejorar la Autorregulación Preescolar:. *Psicología frontal*, 11 - 137.
- Torres, T. Á., Ramírez, M. M., & Romero, R. L. (2018). Valoración y evaluación de los Aprendizajes Basados en Juegos (GBL) en contextos e-learning. *Education in the Knowledge Society*, 19 (4), 109-128.
- Valecillos, B. (2019). Desde la pedagogía de la ternura: inicio de lo lógico-matemático en preescolar. *Revista Scientific*, 4(12), 220-239. doi:<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.12.11.220-239>
- Vargas, I. M., Cueva, F. E., Robles, N. C., & Diaz, H. H. (2020). La ludica y la grafomotricidad en estudiantes de educacion basica regular. *Scopus*, 565 - 573 DOI 10.9756/INT-JECSE/V12I1.201038.

Vélez, M. M. (2019). Programa de estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional en los niños de 4 años. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 20-53.

Venegas, Á. G., Proaño, R. C., Tello, C. G., & Castro, B. S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502-514.
doi:<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>

Anexos

Anexo 1. Matriz de Operacionalización

Tabla 12: Operacionalización de las variables

Variables de Estudio	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensión	Indicadores	Escala de Medición
Actividades lúdicas	Fomentan de forma efectiva el proceso de la adquisición de conocimientos, conformación de la personalidad y formación integral del niño con un enfoque dinámico, con una gama de actividades creativas, rompiendo enfoques conductistas en el proceso de enseñanza aprendizaje (Ortega, 2019).	Se diseñan actividades lúdicas para mejorar la gestión de las emociones en niños de nivel inicial. De esta manera se proponen dimensiones tales como: Actividades lúdicas libres y actividades lúdicas dirigidas.	Actividades lúdicas libres	Creatividad Imaginación	Actividades
			Actividades lúdicas dirigidas	Desarrollo intelectual Social Afectivo motriz	
Gestión de las emociones	La gestión emocional permite tener la capacidad de dirigir los sentimientos, diferenciar las emociones de manera adecuada, llegar a reconocerlas para controlarlas e impulsarlas a obtener una mayor capacidad emocional e intelectual (Salovey y Mayer, 1990).	Se emplea el cuestionario infantil de emociones positivas CIEP para medir aspectos emocionales en niños con el fin de evaluar las dimensiones percepción emocional, regulación emocional y comprensión de sentimientos	Percepción emocional	Sentimientos Estado de ánimo	Escala: Ordinal
			Regulación emocional	Cambio de emociones Control de emociones	
				Expresión de emociones	
			Comprensión de sentimientos	Clima de confianza Fortalecimiento emocional	

Nota. Elaboración de la autora, Meza (2022)

Anexo 2. Instrumentos de medición

Tabla 13: Ficha técnica.

Nombre del Instrumento	: Cuestionario Infantil de emociones positivas CIEP
Autor	: Laura Beatriz Oros
Año	: 2014 /2022
Procedencia	: Argentina
Adaptaciones	: Tatiana Meza
Año	: 2022
Forma de Administración o modo de Aplicación	: Individual o colectiva
Edad de aplicación	: De 5 a 6 años
Objetivo del Instrumento	: Medir la experiencia emocional en los niños
Dimensiones	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción Emocional • Comprensión de Sentimientos • Regulación Emocional
Tiempo de aplicación	: De 15 a 20 minutos
Tipo de Instrumento	: Escala
Número de ítems	: 23
Validez	: Se realizará por el juicio de tres expertos
Confiabilidad	
<p>Calificación e interpretación: El tipo de respuestas se constituye en la escala de tipo Likert, que mide la frecuencia de las opciones de respuesta las cuales tienen un puntaje que va del 1 al 3, donde 3 se les asigna a las respuestas positivas (si), 2 a las intermedias (más o menos) y 1 a las respuestas negativas (no).</p>	

Nota. Elaboración de la autora, Meza (2022)

Anexo 3. Instrumento

Cuestionario infantil de emociones positivas (CIEP): Evidencias psicométricas en niños de 5 a 6 años de Ecuador, Guayas 2022

El presente formulario se utilizará como instrumento el cual, forma parte de la recolección de datos que se manejará con fines estrictamente académicos y tiene como objetivo evaluar las evidencias psicométricas del cuestionario CIEP.

RESPONDE CON SINCERIDAD

Instrucciones: A continuación, se está presentando un cuestionario para que los niños puedan responder las frases que aparecen más abajo según sientan o piensen. No hay respuestas correctas o incorrectas, sólo es importante que seas honesto, Muchas Gracias.

En la siguiente hoja, el menor deberá llenar los datos que se solicitan.

No (1)

Más o menos (2)

Si (3)

Tabla 14: Cuestionario infantil de emociones positivas (CIEP).

Dimensiones	Ítems	1	2	3
Percepción Emocional	1. Soy una persona alegre			
	2. Soy bastante tranquilo			
	3. Me gusta jugar con mis compañeros			
	4. Siento que soy muy valioso			
	5. Siento que soy importante			
	6. Casi siempre estoy contento o contenta			
Comprensión de Sentimientos	7. Soy muy feliz			
	8. Me pongo muy mal si veo que alguien no quiere jugar			
	9. Si veo llorar a un niño o niña me dan ganas de llorar a mí también			
	10. Cuando alguien está solo y aburrido me dan ganas de acercarme y jugar con él			
	11. Te sientes avergonzado con facilidad			
	12. Si alguien está llorando me dan ganas de abrazarlo o consolarlo			
Regulación Emocional	13. Me divierto mucho con las cosas que hago			
	14. Valoro cuando los demás me ayudan			
	15. Sientes con frecuencia enojo			
	16. Se tranquiliza rápidamente si está enojado			
	17. Me divierto mucho con las cosas que hago			
	18. Te gusta recibir ayuda cuando no puedes hacer solo algo			
	19. Siempre que puedo, devuelvo los favores que recibo			
	20. Aunque tenga problemas, igual mantengo la calma			
	21. Te gusta relacionarte con todos			
	22. Me quedo tranquilo, aunque no pueda hacer lo que me gusta			
	23. Me gusta agradecerle a la gente			

Nota. Elaboración de la autora, Meza 2022

Anexo 4. Instrumento de validación del instrumento

NOMBRE DEL INSTRUMENTO A VALIDAR:

Cuestionario infantil de emociones positivas (CIEP): Evidencias psicométricas en niños de 5 a 6 años de Ecuador, Guayas 2022

DIRIGIDO A: Los niños de 5 a 6 años de nivel inicial Guayas, 2022

OBJETIVO: Recopilar la valoración de expertos para la validación del Cuestionario infantil de emociones positivas (CIEP).

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

SARMIENTO ESPINOZA KIRA GIPSS

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

PSICÓLOGA EN REHABILITACIÓN EDUCATIVA
MÁSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

EXPERTICIA DEL EVALUADOR:

11 AÑOS PSICÓLOGA

1 AÑO 6 MESES MÁSTER

VALORACIÓN:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		



FIRMA

FIRMA DEL EVALUADOR:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE GESTION DE EMOCIONES

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENEN CIA (1)		RELEVAN CIA (2)		CLARID AD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: 1 Percepción Emocional								
1.	Soy una persona alegre	x						
2.	Soy bastante tranquilo	x						
3.	Me gusta jugar con mis compañeros	x						
4.	Siento que soy muy valioso	x						
5.	Siento que soy importante	x						
6.	Casi siempre estoy contento o contenta	x						
Dimensión: 2 Comprensión de Sentimientos								
7.	Soy muy feliz	x						
8.	Me pongo muy mal si veo que alguien no quiere jugar	x						
9.	Si veo llorar a un niño o niña me dan ganas de llorar a mí también.	x						
10.	Cuando alguien está solo y aburrido me dan ganas de acercarme y jugar con él	x						
11.	Te sientes avergonzado con facilidad	x						
12.	Si alguien está llorando me dan ganas de abrazarlo o consolarlo	x						
Dimensión: 3 Regulación Emocional								
13.	Me divierto mucho con las cosas que gestión de emociones hago.	x						
14.	Valoro cuando los demás me ayudan	x						
15.	Sientes con frecuencia enojo	x						
16.	Se tranquiliza rápidamente si está enojado	x						
17.	Me divierto mucho con las cosas que hago	x						
18.	Te gusta recibir ayuda cuando no puedes hacer solo algo	x						
19.	Siempre que puedo, devuelvo los favores que recibo	x						
20.	Aunque tenga problemas, igual mantengo la calma	x						
21.	Te gusta relacionarte con todos	x						
22.	Me quedo tranquilo, aunque no pueda hacer lo que me gusta	x						
23.	Me gusta agradecerle a la gente	x						

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: SARMIENTO ESPINOZA KIRA GIPSS

DNI:

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: PSICÓLOGA EN REHABILITACIÓN EDUCATIVAMÁSTER EN PSICOLOGÍA
EDUATIVA

10 de noviembre del 2022.

- (1) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado
- (2) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.
- (3) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.
- (4) **Nota:** suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



FIRMA

Anexo 4. Instrumento de validacion del instrumento

NOMBRE DEL INSTRUMENTO A VALIDAR:

Cuestionario infantil de emociones positivas (CIEP): Evidencias psicométricas en niños de 5 a 6 años de Ecuador, Guayas 2022

DIRIGIDO A: Los niños de 5 a 6 años de nivel inicial Guayas, 2022

OBJETIVO: Recopilar la valoración de expertos para la validación del Cuestionario infantil de emociones positivas (CIEP).

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

PAREDES JIMBO SANDRA LORENA

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:


SPICOLOGA CLINICA

EXPERTICIA DEL EVALUADOR:

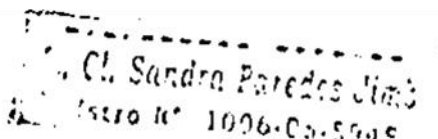
11 años

VALORACIÓN:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		



FIRMA DEL EVALUADOR:



Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENEN CIA (1)		RELEVAN CIA (2)		CLARID AD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: 1 Percepción Emocional		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
24.	Soy una persona alegre	x						
25.	Soy bastante tranquilo	x						
26.	Me gusta jugar con mis compañeros	x						
27.	Siento que soy muy valioso	x						
28.	Siento que soy importante	x						
29.	Casi siempre estoy contento o contenta	x						
Dimensión: 2 Comprensión de Sentimientos		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
30.	Soy muy feliz	x						
31.	Me pongo muy mal si veo que alguien no quiere jugar	x						
32.	Si veo llorar a un niño o niña me dan ganas de llorar a mí también.	x						
33.	Cuando alguien está solo y aburrido me dan ganas de acercarme y jugar con él	x						
34.	Te sientes avergonzado con facilidad	x						
35.	Si alguien está llorando me dan ganas de abrazarlo o consolarlo	x						
Dimensión: 3 Regulación Emocional		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
36.	Me divierto mucho con las cosas que gestión de emociones hago.	x						
37.	Valoro cuando los demás me ayudan	x						
38.	Sientes con frecuencia enojo	x						
39.	Se tranquiliza rápidamente si está enojado	x						
40.	Me divierto mucho con las cosas que hago	x						
41.	Te gusta recibir ayuda cuando no puedes hacer solo algo	x						
42.	Siempre que puedo, devuelvo los favores que recibo	x						
43.	Aunque tenga problemas, igual mantengo la calma	x						
44.	Te gusta relacionarte con todos	x						
45.	Me quedo tranquilo, aunque no pueda hacer lo que me gusta	x						
46.	Me gusta agradecerle a la gente	x						

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable ()

APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ: PAREDES JIMBO SANDRA LORENA

DNI:

ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR: PSICÓLOGA EN REHABILITACIÓN EDUCATIVA MÁSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

(5) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(6) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(7) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

(8) **Nota:** suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



FIRM

Cl. Sandra Paredes Jimbo
DNI: 1006-03-5946

Anexo 4. Matriz de validez del instrumento

NOMBRE DEL INSTRUMENTO A VALIDAR:

Cuestionario infantil de emociones positivas (CIEP): Evidencias psicométricas en niños de 5 a 6 años de Ecuador, Guayas 2022

DIRIGIDO A: Los niños de 5 a 6 años de nivel inicial Guayas, 2022

OBJETIVO: Recopilar la valoración de expertos para la validación del Cuestionario infantil de emociones positivas (CIEP).

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Alonso Veliz Nora Jesenia

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Maestría en Psicología

EXPERTICIA DEL EVALUADOR:

8 años de Psicóloga

VALORACIÓN:

Aplicable	Aplicable después de corregir	No aplicable
X		


FIRMA DEL EVALUADOR:

DR. ALONSO VELIZ
ESCRIPTOR
ESCRIPTOR 1005-14-1312034
OFICIO DE SALUD PÚBLICA
CORPORACIÓN DE PROFESIONALES
FOLIO: 146 N.º 417

Nº	DIMENSIONES /ITEMS	PERTENENCIA (1)		RELEVANCIA (2)		CLARIDAD (3)		OBSERVACIONES
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Dimensión: 1 Percepción Emocional								
47.	Soy una persona alegre	X						
48.	Soy bastante tranquilo	X						
49.	Me gusta jugar con mis compañeros	X						
50.	Siento que soy muy valioso	X						
51.	Siento que soy importante	X						
52.	Casi siempre estoy contento o contenta	X						
Dimensión: 2 Comprensión de Sentimientos								
53.	Soy muy feliz	X						
54.	Me pongo muy mal si veo que alguien no quiere jugar	X						
55.	Si veo llorar a un niño o niña me dan ganas de llorar a mí también.	X						
56.	Cuando alguien está solo y aburrido me dan ganas de acercarme y jugar con él	X						
57.	Te sientes avergonzado con facilidad	X						
58.	Si alguien está llorando me dan ganas de abrazarlo o consolarlo	X						
Dimensión: 3 Regulación Emocional								
59.	Me divierto mucho con las cosas que gestión de emociones hago.	X						
60.	Valoro cuando los demás me ayudan	X						
61.	Sientes con frecuencia enojo	X						
62.	Se tranquiliza rápidamente si está enojado	X						
63.	Me divierto mucho con las cosas que hago	X						
64.	Te gusta recibir ayuda cuando no puedes hacer solo algo	X						
65.	Siempre que puedo, devuelvo los favores que recibo	X						
66.	Aunque tenga problemas, igual mantengo la calma	X						
67.	Te gusta relacionarte con todos	X						
68.	Me quedo tranquilo, aunque no pueda hacer lo que me gusta	X						
69.	Me gusta agradecerle a la gente	X						

OBSERVACIONES (PRECISAR SI HAY SUFICIENCIA):

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable (X) Aplicable después de corregir () No aplicable () **APELLIDOS Y NOMBRES DEL JUEZ:** ALONSO VELIZ NORA JESENIA

DNI

: **ESPECIALIDAD DEL EVALUADOR:** PSICÓLOGA EN REHABILITACIÓN MÁSTER EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA

(9) Pertinencia: el ítem, al concepto teórico formulado

(10) Relevancia: el ítem es apropiado para presentar al componente o dimensión especificada del constructo.

(11) Claridad: se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

(12) **Nota:** suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 FIRM
 ALONSO VELIZ
 SECRETARÍA DE SALUD PÚBLICA
 OFICINA DE PROFESIONALES
 FOLIO: 146 N. 417

Anexo 5 Bases de datos

PRE TETS

N° Encuestas	Preguntas/ítem ms																							Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Sum fila (t)
1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	3	3	1	1	1	2	33
2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	32
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	62
4	2	1	3	3	3	3	2	3	1	3	1	2	1	3	3	2	1	3	3	2	2	3	1	51
5	1	2	3	1	1	2	3	2	2	1	2	1	3	2	3	2	1	3	1	3	1	1	1	42
6	3	2	2	1	3	1	3	1	3	2	2	3	3	2	1	3	1	2	3	2	2	2	1	48
7	2	2	1	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	46
8	2	3	3	2	3	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	46
9	1	3	1	1	3	2	1	2	2	1	2	3	1	3	2	3	3	3	3	1	3	1	1	46
10	3	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	3	3	2	1	1	3	1	3	2	2	1	2	42
11	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	3	3	1	1	1	2	33
12	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	2	32
13	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	62
14	2	1	3	3	3	3	2	3	1	3	1	2	1	3	3	2	1	3	3	2	2	3	1	51
15	1	2	3	1	1	2	3	2	1	2	1	2	1	3	2	1	3	1	3	1	3	1	1	42
16	3	2	2	1	3	1	3	1	3	2	2	3	3	2	1	3	1	2	3	2	2	2	1	48
17	2	2	1	2	3	2	1	1	1	2	3	2	1	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	46
18	2	3	3	2	3	3	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	3	1	1	2	2	2	2	46
19	1	3	1	1	3	2	1	2	2	1	2	3	1	3	2	3	3	3	3	1	3	1	1	46
20	3	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	3	3	2	1	1	3	1	3	2	2	1	2	42
PROMEDIO	1,90	2,20	2,00	1,60	2,30	2,10	1,60	1,80	1,70	1,70	2,10	1,80	1,90	2,10	1,90	2,20	1,90	2,30	2,30	2,00	1,90	1,70	1,80	Varianza Total

POST TEST

N° Encuestas	Preguntas/ítem ms																							Total
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Sum fila (t)
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	2	2	1	3	3	1	3	3	2	58
2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	1	2	59
3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	64
4	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	57
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	64
6	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	55
7	2	2	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	62
8	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	55
9	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	61
10	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	3	1	2	2	2	2	2	41
11	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	64
12	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	64
13	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	57
14	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	54
15	3	2	2	1	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	50
16	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	66
17	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	55
18	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	64
19	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	60
20	3	2	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	60
PROMEDIO	2,60	2,65	2,55	2,20	2,75	2,70	2,40	2,80	2,55	2,75	2,60	2,60	2,45	2,70	2,50	2,60	2,55	2,60	2,50	2,45	2,25	2,45	2,30	Varianza Total

Anexo 6 Fiabilidad del instrumento

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,830	23

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos de corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	29,12	28,266	,910	,923
P2	28,88	28,746	,877	,924
P3	28,96	32,678	,586	,933
P4	29,08	31,674	,871	,927
P5	29,00	33,680	,271	,941
P6	28,88	30,826	,732	,929
P7	29,04	32,358	,519	,934
P8	29,00	35,360	,099	,940
P9	29,08	28,874	,860	,925
P10	29,04	28,518	,961	,921
P11	29,00	33,120	,818	,931
P12	29,08	33,834	,378	,937
P13	28,96	32,918	,535	,934
P14	28,92	28,714	,910	,923
P15	28,88	30,826	,732	,929
P16	29,04	32,358	,519	,934
P17	29,00	35,360	,099	,940
P18	29,00	33,120	,818	,931
P19	29,08	33,834	,378	,937
P20	29,04	28,518	,961	,921
P21	29,00	33,120	,818	,931
P22	29,08	33,834	,378	,937
P23	29,04	29,798	,763	,928

Anexo 7. Carta de autorización UCV

POSGRADO

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

Piura, 10 de Octubre del 2022

SEÑORA

LIC. KARINA ELIZABETH MEDINA SOLIS

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "TERESA ALAVEDRA ITAMA"

ASUNTO : Solicita autorización para realizar investigación

REFERENCIA : Solicitud del interesado de fecha: 28 de Septiembre de 2022

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y al mismo tiempo augurarle éxitos en la gestión de la institución a la cual usted representa.

Luego para comunicarle que la Unidad de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Piura, tiene los Programas de Maestría y Doctorado, en diversas menciones, donde los estudiantes se forman para obtener el Grado Académico de Maestro o de Doctor según el caso.

Para obtener el Grado Académico correspondiente, los estudiantes deben elaborar, presentar, sustentar y aprobar un Trabajo de Investigación Científica (Tesis).

Por tal motivo alcanzo la siguiente información:

- 1) Apellidos y nombres de estudiante: MEZA DELGADO TATIANA ROSALY
- 2) Programa de estudios : Maestría
- 3) Mención : Psicología Educativa
- 4) Ciclo de estudios : Tercer ciclo
- 5) Título de la investigación : "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA GESTIONAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE UNA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GUAYAS, 2022".

Debo señalar que los resultados de la investigación a realizar benefician al estudiante investigador como también a la institución donde se realiza la investigación.

Por tal motivo, solicito a usted se sirva autorizar la realización de la investigación en la institución que usted dirige.

Atentamente,



Dr. Edwin Martín García Ramírez
Jefe UPG-UCV-Piura



Anexo 8. Consentimiento informado de la Institución

Título de la investigación: Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022

Investigador (a) (es): Meza Delgado, Tatiana Rosaly

Propósito del estudio

Le invitamos a participar en la investigación titulada “Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022”, cuyo objetivo es 3. Determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión comprensión de sentimientos para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022. Esta investigación es desarrollada por estudiantes de posgrado de la carrera profesional de maestría en psicología educativa o programa académico de pregrado y posgrado, de la Universidad César Vallejo del campus, aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución “Teresa Alavedra Itama”.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Se viene observando que los alumnos del nivel inicial, tienen dificultad para expresar sus sentimientos ante los demás, es así como podemos determinar el problema que tienen al momento de relacionarse de manera afectiva con sus pares.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada: “Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del salón de clase institución.

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a la aceptación no desea continuar puede hacerlo sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

Indicar al participante la existencia que NO existe riesgo o daño al participar en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad. Usted tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Se le informará que los resultados de la investigación se le alcanzará a la institución al término de la investigación. No recibirá algún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información que usted nos brinde es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el **Investigador (a) (es):** Meza Delgado, Tatiana Rosaly **email:** tmezad@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Mg. Merino Flores, Irene email: imerinof@ucvvirtual.edu.pe

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos: Lcda. Karina Solis Medina

Fecha y hora: 05 de noviembre del 2022 9:00 am


Lcda. Karina Solis Medina
Directora





ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA
"TERESA ALAVEDRA ITAMA"



Rec. Rio Mlago 05/11/2022

CONSTANCIA

a la recolección de datos a los estudiantes de su Tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA GESTIONAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE UNA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GUAYAS, 2022", en nuestra Institución Educativa, para obtener el Grado de Maestría con mención "Psicología Educativa"

Se expide el presente documento a solicitud de la interesada para


Lda. Karina Solis Medina
Drer ii+a

Anexo 9. Consentimiento informado del Apoderado

Título de la investigación: Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022.

Investigador (a) (es): Meza Delgado, Tatiana Rosaly

Propósito del estudio

Estamos invitando a su hijo (a) a participar en la investigación titulada “Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022”, cuyo objetivo es Determinar cómo influyen las actividades lúdicas en la dimensión comprensión de sentimientos para mejorar la gestión de emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022, Esta investigación es desarrollada por estudiantes (colocar: pre o posgrado), de la carrera profesional, Psicología Educativa o programa Maestría., de la Universidad César Vallejo del campus , aprobado por la autoridad correspondiente de la Universidad y con el permiso de la institución “Teresa Alavedra Itama”.

Describir el impacto del problema de la investigación.

Se viene observando que los alumnos del nivel inicial, tienen dificultad para expresar sus sentimientos ante los demás, es así como podemos determinar el problema que tienen al momento de relacionarse de manera afectiva con sus pares.

Procedimiento

Si usted decide participar en la investigación se realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Se realizará una encuesta o entrevista donde se recogerán datos personales y algunas preguntas sobre la investigación titulada “Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una escuela de educación básica Guayas, 2022”.
2. Esta encuesta o entrevista tendrá un tiempo aproximado de 30 minutos y se realizará en el ambiente del salón de la institución

Las respuestas al cuestionario o guía de entrevista serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Participación voluntaria (principio de autonomía):

Su hijo puede hacer todas las preguntas para aclarar sus dudas antes de decidir si desea participar o no, y su decisión será respetada. Posterior a que su hijo haya aceptado participar puede dejar de participar sin ningún problema.

Riesgo (principio de No maleficencia):

La participación de su hijo en la investigación NO existirá riesgo o daño en la investigación. Sin embargo, en el caso que existan preguntas que le puedan generar incomodidad a su hijo tiene la libertad de responderlas o no.

Beneficios (principio de beneficencia):

Mencionar que los resultados de la investigación se le alcanzarán a la institución al término de la investigación. No recibirá algún beneficio económico ni de ninguna otra índole. El estudio no va aportar a la salud individual de la persona, sin embargo, los resultados del estudio podrán convertirse en beneficio de la salud pública.

Confidencialidad (principio de justicia):

Los datos recolectados de la investigación deben ser anónimos y no tener ninguna forma de identificar al participante. Garantizamos que la información recogida en la encuesta o entrevista a su hijo es totalmente Confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de la investigación. Los datos permanecerán bajo custodia del investigador principal y pasado un tiempo determinado serán eliminados convenientemente.

Problemas o preguntas:

Si tiene preguntas sobre la investigación puede contactar con el **Investigador (a) (es):** Meza Delgado, Tatiana Rosaly **email:** tmezade@ucvvirtual.edu.pe y Docente asesor Mg. Merino Flores, Irene **email:** imerinof@ucvvirtual.edu.pe.

Consentimiento

Después de haber leído los propósitos de la investigación autorizo participar en la investigación antes mencionada.

Nombre y apellidos:

Fecha y hora: 05 DE NOVIEMBRE DEL 2022

Anexo 10. Actividades

I. INTRODUCCIÓN

En referencia a la problemática que pudimos observar fue la dificultad que tienen los niños para gestionar sus emociones los mismos que no expresan sus sentimientos, si están tristes no lo dan a notar, cuando se sienten enojados no lo dicen en ciertos casos y cuando están alegres por alguna situación favorable se les dificulta ser espontáneo y manifestarlos frente a las demás personas a su alrededor por esta razón se está proponiendo diseñar un programa de actividades lúdicas son consideradas una necesidad en el ser humano , por ejemplo cuando juega, experimentan diferentes emociones que favorecerá la comunicación y la creación, por ser una forma de expresión espontánea y motivadora, que servirá como apoyo para mejorar sus emociones permitiendo obtener una mejor sociabilización con sus pares.

Las actividades están constituidas por 8 sesiones motivacionales con una duración de 30 minutos cada sesión está programada para realizarse de lunes a viernes el cual permitirá a los estudiantes mejorar y modificar sus emociones con el fin de destacar la importancia emocional para una convivencia pacífica consigo mismo, con los demás y con el entorno. La finalidad del programa de actividades es crear una herramienta metodológica permitiendo proporcionar una información clara para que de esta manera pueda servir de apoyo para la realización de actividades similares que proponen optimizar el aprendizaje de los estudiantes.

II. Objetivos

21 Objetivo general

Desarrollar un programa con sesiones de Actividades lúdicas para gestionar las emociones en niños de una Escuela de Educación Básica Guayas, 2022.

22 Objetivos específicos

- Potenciar las emociones en los niños a través del programa de actividades lúdicas.
- Conseguir que los niños controlen sus impulsos nerviosos con la adquisición de estrategias de relajación.
- Comprender la importancia de los sentimientos y emociones de los demás en el aprendizaje de los niños específicamente en el área emocional.
- Despertar habilidades sencillas y cortas que permitan controlar sus emociones, e interiorizando las diferentes situaciones permitiendo ser autónomo dentro de sus aprendizajes.

III. Actividades y cronograma

N°	Sesión
1	Controlando mis sentimientos de enfado, ira, disgusto, a través de un ambiente acogedor como la relajación
2	Jugando descubro mis emociones
3	A través del cuento, identifico las emociones.
4	La expresión grafo plástica un recurso pedagógico para trabajar las emociones.
5	Expreso mis emociones a través de la expresión corporal
6	Termómetro de emociones
7	La caja de las emociones
8	Técnica la tortuga

SESIÓN N°1

TEMA: Controlando mis sentimientos de enfado, ira, disgusto, a través de un ambiente acogedor como la relajación

ESTUDIANTES: 5 a 6 años

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recursos
Inicio	Motivación: La maestra saludará a los niños/as preguntándoles ¿Cómo están niños/as? Ellos responderán bien, para que la respuesta sea más motivadora antes de empezar con la clase, la profesora debe enseñar nuevas frases de motivación, por ejemplo; “estamos bien, bien, bien súper bien, bien, bien, requeté bien, bien, bien, uuuuhh, repetir las veces necesarias.	Colchonetas Música suave y relajante
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Formar una ronda, y realizar varios movimientos con mi cuerpo (brazos, piernas, cabeza, hombros, etc.).• Recorrer el espacio físico del aula, caminar en parejas, lentamente mientras la maestra da órdenes (detenerse, mirar hacia arriba, sentarse, levantarse)• Sentarse en la colchoneta en espacios separados y lograr que los niños estén en completo	Materiales, como: flores, perfumes, cremas

	<p>silencio y escuchar música suave y relajante.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar varios ejercicios de relajación, en distintas posiciones, bocabajo, estirar el cuerpo, cerrar los ojos, escuchar la voz suave y tranquila de la maestra, mientras entrega un pétalo de flor a cada uno, pedir que los niños perciban su aroma y respiren profundamente, que identifiquen su color, toquen y recorran su rostro con el pétalo de la flor. • Pedir que los niños formen parejas y entregar a cada pareja porciones pequeñas de (cremas, aceites, esencias), invitarles a darse masajes entre ellos, aplicándose en el rostro, manos, dedos, brazos pidiéndoles que lo hagan de la manera suave y delicada, intercambiando roles, con la ayuda de la docente. 	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dialogar de las experiencias vividas, entre niños y niñas y su educadora, preguntándoles si les gustó, ¿cómo se sintieron? Si están alegres, contentos, tranquilos, si les gustaría realizar otra vez, etc. 	

SESIÓN N°2

TEMA: Jugando descubro mis emociones

ESTUDIANTES: 5 a 6 años

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recursos
Inicio	<p>Motivación: La maestra saludará a los niños/as preguntándoles ¿Cómo están niños/as? Ellos responderán bien, para que la respuesta sea más motivadora antes de empezar con la clase, la profesora debe enseñar nuevas frases de motivación, por ejemplo; “estamos bien, bien, bien súper bien, bien, bien, requeté bien, bien, bien, uuuuhh, repetir las veces necesarias.</p>	Imágenes de caras expresando diferentes emociones Imágenes de situaciones en donde los niños expresan sentimientos y emociones Pizarra Parlante Pendrive
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Colocar en la pizarra diferentes caras con rostros que expresen emociones miedo, tristeza y alegría, en tamaño de A3.• Comentara con los niños diferentes situaciones donde expresamos nuestros sentimientos.	
Cierre	<ul style="list-style-type: none">• La maestra les pedirá a los niños que se levanten y escojan una de las caritas según como se sientan.• Y expresen como se sientan y que digan por que	


SESIÓN N°3

TEMA: A través del cuento, identifico las emociones

ESTUDIANTES: 5 a 6 años

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Pedir que los niños tomen asiento considerando que el espacio físico este adecuado y tengan colchonetas u otro material que sea suave, luego la docente se sentara junto a ellos y entonara canciones cortas que motiven a los niños a hacer silencio y prestar atención.	Imágenes de mostro de las emociones con diferentes colores
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Mostrar la portada del cuento “Monstro de colores” pedir que los niños que presten mucha atención y que observen cada una de las escenas para luego formular una lluvia de ideas, invitándoles a descubrir de qué se trata el cuento.• La docente tiene que conocer el cuento, deberá jugar el papel del personaje principal del cuento, utilizar su expresión oral, corporal y facial de manera clara y pausada.• Comentar y dialogar con los niños de los acontecimientos y situaciones que se dieron en	Imágenes de situaciones en donde los niños expresan sentimientos y emociones Pizarra Proyector Pendrive

	<p>cada escena del cuento, identificando los sentimientos y emociones que expresaron cada uno de sus personajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pedir que los niños ordenen la secuencia del cuento de acuerdo a las escenas narradas. • Para concluir el educador/a y sus niños dramatizaran el cuento de acuerdo a la escena que más les gusto, por ejemplo: “Al momento de imitar y colocarse los diferentes colores realizando las características físicas que indican nuestras emociones” 	
<p style="text-align: center;">Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comentar con los niños de las experiencias positivas que vivimos al momento de dramatizar el cuento, que hicimos, nos reímos mucho, les gustó, que mensaje nos trae el cuento “la colaboración” etc 	

SESIÓN N°4

TEMA: La expresión grafo plástica un recurso pedagógico para trabajar las emociones.

ESTUDIANTES: 5 a 6 años

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none">Realizar ejercicios cortos de respiración, y movimiento del cuerpo, brazos, manos, cabeza, hombros, zapatear, estirar y recoger piernas, etc.	
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">Mostrar a los niños diferentes imágenes de situaciones que se dan en el vivir diario, por ejemplo: “niños peleando, tristes, alegres”, dialogar y conversar con los niños de las imágenes observadas.Formar grupos de 4, y entregar a cada niño cinco imágenes de caritas que expresen ira, tristeza, miedo, alegría, sorpresa y un gusanito tamaño A3 armado de cinco círculos, pedirles que corten y peguen en cada círculo del gusanito.Entregar a los niños material grafo plástico como: pinturas, papeles, escarcha, semillas, temperas, brochas, etc., con la ayuda de la educadora y de los padres de familia decorar el	Imágenes de caras expresando diferentes emociones Imágenes de situaciones en donde los niños expresan sentimientos y emociones Pizarra Parlante Pendrive

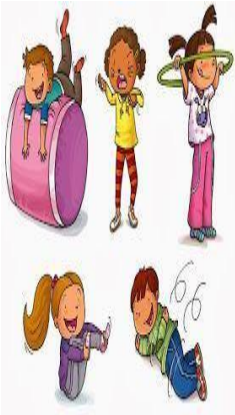
	<p>gusanito a su gusto y creatividad</p> <ul style="list-style-type: none">• Cada grupo pegar los gusanitos de cada integrante en un papelote, con su respectiva identificación, y luego colocar en el rincón de lectura.	
Cierre	<ul style="list-style-type: none">• Socializar la actividad de cada grupo, con todos los niños, y padres de familia, comentar de las experiencias vividas entre amigos, de los sentimientos y emociones expresadas en esta actividad	

SESIÓN N°5

TEMA: Expreso mis emociones a través de la expresión corporal

ESTUDIANTES: 5 a 6 años

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none">Formar una ronda y bailar la canción “La batalla del movimiento”, en un espacio físico fuera del aula, puede ser en el patio, en un espacio verde, entre otros.	Patio Colchonetas Globos Hoja lapiz Parlante Pendrive
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">Realizar dinámicas cortas con los niños como tomar y expulsar aire, dar las manos entre amigos, soltarse y girar en círculo, detenerse, levantarse, caminar lento, rápido, despacio.Invitar a los niños a imaginar objetos de la naturaleza, a imitar el movimiento de las cosas de la naturaleza como las plantas, aves, y animales.Jugar con los niños a lanzar globos al aire, evitar que no caigan al piso, el que hiciera caer tendrá que pagar una prenda, por ejemplo: “a saltar como un sapito” “gatear” “trotar como un caballo” “hacer gestos y mímicas con su rostro”	


	<ul style="list-style-type: none">• Dialogar con los niños y preguntarles ¿qué fue lo que más les hizo sentir mejor? ¿se sintieron alegres o tristes cuando lanzaron los globos, ¿cuándo imitamos el movimiento de las plantas?, conversar con los niños de la importancia de trabajar con estos ejercicios, de que cada uno somos especial y nos gusta hacer cosas diferentes.	
Cierre	<ul style="list-style-type: none">• Entregar a cada niño una hoja de trabajo y pedir que intente dibujar lo que más les gusto de las actividades trabajadas.	

SESIÓN N°6

TEMA: Termómetro de emociones

ESTUDIANTES: 5 a 6 años

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none">• Pedir que los niños tomen asiento considerando que el espacio físico este adecuado y tengan colchonetas u otro material que sea suave, luego la docente se sentara junto a ellos y entonara canciones cortas que motiven a los niños a hacer silencio y prestar atención.	Imágenes de caras expresando diferentes emociones
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">• Invitar a los niños que se sienten frente a la pizarra• Luego la maestra le pregunta que observan• Luego los niños comentaran caritas tristes, enojadas, asustadas, feliz y pensativa.• Luego la maestra les comenta que cada uno pasaran y le pondrán una pinza en la carita que muestre como se sienten ellos• Luego la maestra les indica que el día de hoy ella se siente feliz de estar junto a ellos y les hace la pregunta te gustaría decir cómo te sientes	Pizarra cartón fomix marcador piola 


Cierre	<ul style="list-style-type: none">• Para concluir la actividad la maestra invita a que los niños pasen y expresen seleccionando con la pinza del termómetro de emociones como se sienten ellos y nos cuenten el por qué se sienten así.	
---------------	---	--

SESIÓN N°7

TEMA: Técnica del globo

ESTUDIANTES: 5 a 6 años

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recursos
Inicio	<ul style="list-style-type: none">La maestra saludará a los niños/as preguntándoles ¿Cómo están niños/as? Ellos responderán bien, para que la respuesta sea más motivadora antes de empezar con la clase, la profesora debe enseñar nuevas frases de motivación, por ejemplo; “estamos bien, bien, bien súper bien, bien, bien, requeté bien, bien, bien, uuuuhh, repetir las veces necesarias.	Globos de diferentes colores Recurso humano cinta Parlante Pendrive
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none">Todos nos ponemos tensos y nerviosos en algún momento, es importante controlar nuestra tensión antes de que esta nos controle a nosotros. Vamos a ver lo que ocurre cuando nos ponemos tensosPara enseñar esto a los niños y niñas, cogemos un globo y comenzamos a echarle aire, mientras les explicamos que cuando nos ponemos nerviosos vamos acumulando tensión en nuestro interior al	




	<p>igual que el globo acumula aire. Inflamos el globo hasta que éste explote, y entonces les explicamos lo siguiente, si dejamos que la tensión llene nuestro cuerpo como el aire en el globo, al final explotaremos igual que el globo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ahora vamos a ver lo que pasa si aprendemos a liberar esa tensión. Cogemos de nuevo un globo y le introducimos aire, pero antes de que explote vamos liberando el aire poco a poco.	
<p>Cierre</p>	<ul style="list-style-type: none">• Para concluir la actividad la maestra les indicara que aprendido la técnica es importante que permite a utilizarla cuando se sientan que nos ponemos tensos podemos controlar como nos inflamos y como nos desinflamos.	

SESIÓN N°8

TEMA: Técnica de la tortuga

ESTUDIANTES: 5 a 6 años

TIEMPO DE DURACIÓN: 30 minutos

Secuencia didáctica	Secuencia metodológica	Recursos
<p>Inicio</p>	<ul style="list-style-type: none"> La maestra saludará a los niños/as preguntándoles ¿Cómo están niños/as? Ellos responderán bien, para iniciar con la clase, la profesora debe enseñar nuevas frases de motivación, por ejemplo; “todos, somos felices como somos y nos amamos mucho, repetir las veces necesarias. luego les preguntara desean jugar y aprender 	<p>Imágenes de situaciones en donde los niños expresan sentimientos y emociones</p>
<p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> Luego la maestra les pregunta alguien conoce o tiene una tortuga Luego les pedirá que se recuesten sobre las colchonetas. La maestra les contara el cuento de una tortuga donde la tortuga es muy tímida y no le gusta jugar con sus amiguitos en la escuela. La maestra les pide que cierren sus ojitos y se imaginen que harían ellos en el caso de ser tortugas. 	<p>SI SIENTO QUE VOY A EXLOTAR...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 ME ESCONDO EN MI CAPARAZÓN  2 RESPIRO  3 SALGO CUANDO ESTOY MAS TRANQUIL@ 

	<ul style="list-style-type: none">• Y la maestra continúa contando como la tortuga se pone triste por no poder andar rápido, como se siente y lo que hace cuando se enoja, pero que a la tortuguita le gusta estar feliz, pero tiene miedo.	
Cierre	<ul style="list-style-type: none">• La maestra les pedirá que se sienten y que cada niño se coloque en el centro y nos imite como hace la tortuga con sus emociones cuando ella está feliz, triste y enojada.	



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MERINO FLORES IRENE, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - PIURA, asesor de Tesis titulada: "ACTIVIDADES LÚDICAS PARA GESTIONAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE UNA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA GUAYAS, 2022", cuyo autor es MEZA DELGADO TATIANA ROSALY, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 23.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

PIURA, 13 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MERINO FLORES IRENE DNI: 40918909 ORCID: 0000-0003-3026-5766	Firmado electrónicamente por: IMERINOF el 16-01- 2023 11:55:46

Código documento Trilce: TRI - 0519806