



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional  
en niños de una institución educativa de Pimentel

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:**

Maestra en Psicología Educativa

**AUTORA:**

Acosta Flores, Linda Victoria ([orcid.org/0000-0002-3909-8426](https://orcid.org/0000-0002-3909-8426))

**ASESOR:**

MBA. Zapatel Arriaga, Luis Roger Ruben ([orcid.org/0000-0001-5657-0799](https://orcid.org/0000-0001-5657-0799))

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Innovaciones Pedagógicas

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

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

CHICLAYO – PERÚ

2022

## **Dedicatoria**

A Dios, por la fuerza espiritual y la voluntad que me ha dado en seguir el camino de la docencia y el compromiso con las generaciones futuras.

Para mi principal motivación, apoyo y fuerza que me inspira para seguir adelante, mis hijos, Luis Ángel y Rodrigo.

Para mis dos mamitas que están en el cielo por ser mi fuerza y motivo de seguir adelante.

## **Agradecimiento**

Agradezco primero a Dios por darme la fuerza suficiente para seguir mis sueños, a nuestro docente MBA.Zapatel Arriaga, Luis Roger Ruben por transmitirnos sus conocimientos, finalmente a mis hijos por apoyarme y alentarme ante las vicisitudes de la vida.

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de abreviaturas .....	v
Índice de tablas.....	vi
Índice de figuras .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA .....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2. Variables y Operacionalización .....	15
3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis.....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	15
3.5. Procedimientos.....	16
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos .....	17
IV. RESULTADOS.....	18
V. DISCUSIÓN.....	23
VI. CONCLUSIONES .....	31
VII. RECOMENDACIONES.....	32
VIII. PROPUESTA.....	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS	

## **Índice de abreviaturas**

APA: Asociación Americana de Psicología

DB: Conducta delictiva

ACE: Experiencias Adversas en la Infancia

CONCYTEC: Concejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación pedagógica

## Índice de tablas

<b>Tabla 1:</b> Percepción en niños en la variable desarrollo emocional .....	18
<b>Tabla 2:</b> Percepción en niños en las dimensiones de desarrollo emocional ....	18
<b>Tabla 3:</b> Percepción en niños en la dimensión Autoconocimiento .....	19
<b>Tabla 4:</b> Percepción en niños en la dimensión Autorregulación.....	20
<b>Tabla 5:</b> Percepción en niños en la dimensión Automotivación .....	21
<b>Tabla 6:</b> Percepción en niños en la dimensión Empatía.....	22
<b>Tabla 7:</b> Valores V Aiken según dimensión e indicador del Test .....	92
<b>Tabla 8:</b> Estadística de confiabilidad.....	95

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Esquema de la investigación.....	14
<b>Figura 2</b> Diseño de Propuesta .....	32

## Resumen

La investigación Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa de Pimentel, se desarrolló con estudiantes, identificándose algunos comportamientos que se enmarcan en el desarrollo emocional, presentando casos donde los estudiantes, expresan la carencia de compañerismo, reacciones emocionales negativas, debido al aislamiento social, por pandemia, por lo que se formuló el objetivo, elaborar un programa de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo emocional en niños de primaria en una institución educativa de Pimentel. Metodológicamente fue un estudio descriptivo – propositivo, con una población de 15 niños, habiéndose aplicado una encuesta de 20 ítems en cinco dimensiones: adaptación, participación, seguridad, cooperación y juego. De los resultados, los estudiantes han llegado a un nivel bajo en cuanto a su desarrollo emocional, concluyendo que, es imprescindible setomen medidas correctivas para superar estas dificultades, considerando que el desarrollo emocional es muy importante desde la pre infancia; por ello, se ha planteado diseñar una propuesta de actividades lúdicas, cuyo sustento se inspira en teorías científicas, como la teoría evolutiva de la emoción, la del desarrollo de procesos afectivos y emocionales desarrollada por Vygotsky, la inteligencia emocional y excedente energético, que posibilitan un mejor desarrollo emocional.

**Palabras Clave:** Actividad Lúdica, Desarrollo Emocional, Educación Primaria

## **Abstract**

The research "Program of recreational activities for emotional development in children of an educational institution in Pimentel", was developed with students from urban areas, identifying some behaviors that are part of emotional development, presenting cases where students express the lack of companionship, negative emotional reactions, due to social isolation, due to a pandemic, for which the objective was formulated, to develop a program of recreational activities to promote emotional development in primary school children in an educational institution in Pimentel. Methodologically, it was a descriptive - purposeful study, with a population of 15 children, having applied a 20-item survey in five dimensions, adaptation, participation, security, cooperation and play. From the results, the students have reached a low level in terms of their emotional development, concluding that it is essential to take corrective measures to overcome these difficulties, considering that emotional development is very important from pre-childhood; For this reason, it has been proposed to design a proposal for recreational activities, whose support is inspired by scientific theories, such as the evolutionary theory of emotion, that of the development of affective and emotional processes developed by Vygotsky, emotional intelligence and energy surplus, which allow better emotional development.

**Keywords:** Playful Activity, Emotional Development, Primary Education



## I. INTRODUCCIÓN

Actualmente el estado emocional en los alumnos es importante en las instituciones educativas ya que influye de manera clave en el procedimiento de enseñanza–aprendizaje, como el desempeño académico (Borja, 2021), es transcendental perfeccionar la afectividad puesto que el desarrollo emocional influye en el desarrollo del humano, prescindiendo el maltrato infantil. (Jara, 2021).

A nivel internacional, Becerra (2020), propuso el manejo de la estrategia lúdica como instrumento elemental, trabajando con nueve educandos del segundogrado de primaria del colegio Jorge Abel Molina, en el departamento del Caquetá, presenciando dificultades al momento de realizar actividades de escritura; percibiendo que puede ser por el inadecuado desarrollo emocional. Mientras que Fuentes (2020), mencionó la forma en cómo desarrolle esta capacidad, el aprendizaje y la forma de cómo debe trabajarse en aula dependerá su bienestar a lo largo de la vida, por ello en la escuela los docentes aplicarán estrategias para fortalecer habilidades emocionales haciendo un segundo espacio de emociones.

A nivel nacional recomiendan usar en las primeras edades, el enfoque lúdico, ya que son estrategias pedagógicas donde el docente consigue tener presencia, realización, expresión y personalidad lúdica; instaurando un equilibrio en las actividades, sin desavenencias, sin límites estrictos y teniendo un trabajo serio y divertido. (Mera & Santamaría, 2017). En la infancia es donde adquieren conocimientos, desarrollan habilidades y hábitos; formando capacidades y cualidades volitivo-morales que se pensaba que sólo en edades mayores ocurría. (Gutiérrez & Ruíz, 2018).

De acuerdo al restablecimiento de la práctica pedagógica continua y bases teóricas, la docente prevalecerá las divisiones persiguiendo una metodología e implementando recursos y materiales pertinentes para el aprendizaje. (Pérez, 2018), varios colegios dan prioridad a las capacidades intelectuales que, al desarrollo emocional, siendo este transcendental para la

instrucción, la madurez y el bienestar propio del escolar”. Para un gran cambio en la educación debe prevalecer el valor de los estados emocionales de los infantes.

A nivel local, la autonomía manifiesta caracteres promovida por la libertad, accediendo al estudiante a lograr un mejor proceso de socialización como obediencia a pautas, atender y apreciar los comentarios de los demás. El bosquejo de motricidad libre realiza los fundamentos y manuales de la educación inicial enfocados en el acatamiento, seguridad expresiva y física, comunicación, independencia, movimiento, juego libre y buen estado de salud, brindándonos la seguridad que los infantes cuenten con los entornos necesarios para un progreso pleno que conllevará a fortalecer sus capacidades. (Olivos, 2020)

En la institución educativa privada de Pimentel, se ha identificado algunos comportamientos que se enmarcan en el desarrollo emocional, presentando casos donde los estudiantes no comparten sus objetos, expresan la carencia de compañerismo, reacciones emocionales negativas, debido a la pandemia, alterando su estado emocional por el aislamiento social, generando incapacidad para desarrollar identidad, autoestima, seguridad y confianza en el trabajo, los niños enfrentan grandes índices de ansiedad, depresión, estrés, miedo al fracaso y otras emociones, la baja expresividad y escasa cooperación.

Bajo los fundamentos de los trabajos de investigación analizada, como de los aportes de las diversas teorías que analizan el desarrollo emocional, se formuló el problema general: ¿En qué medida un programa de actividades lúdicas mejora el desarrollo emocional en niños de una institución educativa en Pimentel?, y como problemas específicos: i) ¿Cuál es el nivel de desarrollo emocional presente en los niños de una institución educativa en Pimentel?, ii) ¿Qué actividades lúdicas mejora el desarrollo emocional en niños de una institución educativa en Pimentel?, y iii) ¿Cómo el programa de actividades lúdicas mejora el desarrollo emocional en niños de una institución educativa en Pimentel?

La presente investigación tiene importancia debido al poco interés que se brinda en la actualidad a la formación emocional de los niños, ya que normalmente se da mayor prioridad a resultados académicos que al desarrollo emocional, por ello dejan de enfrentar situaciones que alteren su estado de ánimo. A nivel Teórico se busca ofrecer nuevos conocimientos acerca de nuevos enfoques de actividades lúdicas propuestas por docentes para trabajar las emociones en los niños y pueden enfrentar cualquier situación o estímulo. A nivel metodológico se busca elaborar un programa de actividades lúdicas basadas en juegos que permitan desarrollar y fortalecer la capacidad emocional para manejar mejor las situaciones y dificultades del día a día. Asimismo, servirá de guía metódica para investigaciones futuras relacionadas al tema. A nivel práctico busco aliviar situaciones estresantes en los niños que afectan su estabilidad emocional, fortaleciendo así su identidad, autoestima, seguridad, confianza, y su forma de funcionar como una sola persona en la sociedad, sin variaciones emocionales. En la educación, el objetivo es promover competencias emocionales en edades tempranas para no limitar el proceso de aprendizaje en la escuela, y así permitir la unión de procesos de enseñanza y aprendizaje, favoreciendo la formación de niños felices, asertivos, sanos y logrados para la sociedad. De esta forma se planteó como Objetivo General: Proponer un programa de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo emocional en niños de primaria en una institución educativa en Pimentel y como Objetivos Específicos: i) Identificar el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes del quinto y sexto grado de primaria de una institución educativa en Pimentel, ii) Diseñar un programa de actividades lúdicas para mejorar su desarrollo emocional de los estudiantes del quinto y sexto grado de primaria de una institución educativa en Pimentel, iii) Validar la propuesta del programa de actividades lúdicas para mejorar su desarrollo emocional de los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en una institución educativa en Pimentel.

Se planteó la hipótesis general, La implementación del programa de actividades lúdicas mejorará el desarrollo emocional en los niños de primaria de una institución educativa de Pimentel.

## II. MARCO TEÓRICO

Existen diversos estudios científicos relacionados a las actividades lúdicas y desarrollo emocional, fundamentado en artículos científicos, tesis y significativas teorías.

A nivel internacional, Daza et al. (2022) establecieron estrategias lúdicas corporales para optimizar la educación emocional en infantes; para la inseguridad, el juego de silla, cieguito, seguir la cuerda; para la agresividad se realizó el juego de cangrejos; para la exclusión, el juego de zapatos y para la apatía, las actividades de circuitos mejorando el entusiasmo. Se concluyó potenciar la educación emocional, aumento de la capacidad de aprendizaje, interacción de docentes a través de destrezas cognitivas y emocionales.

Camargo y Vargas (2022) en Porto propusieron esquematizar bases neurológicas del prodigio de la apreciación del tiempo, su importancia y la evidencia científica respecto a las viables variaciones en las condiciones de cuarentena. Se concluyó que la salud mental se vio afectada durante la pandemia, pero sus efectos a corto y largo plazo no se comprenden con claridad.

Lobo et al. (2021) en Brasil, propusieron la educación en salud escolar participativa para reintroducir sobrevivientes de enfermedades pediátricas, con el propósito de analizar y educar, ya que la educación en salud participativa de adolescentes contribuye en construir una identidad social y a mejorar la armonía estudiantil entre compañeros.

Correa (2021) en Colombia manifestó abordar la cimentación de una perspectiva usual de Didáctica en Educación Artística y las Artes Visuales que admitió asimilar los aspectos teóricos que sostienen las instrucciones de enseñanza por parte de los profesores, efectuando conexión con los procedimientos de estudio e institucionales, en los bosquejos de graduación por el Consejo Nacional de Acreditación Colombiano.

Villalva y Copo (2020) en Ecuador plantearon estrategias lúdicas para optimizar la inteligencia emocional en niños; analizando la situación en los preescolares determinó que los sentimientos deben desarrollarse desde la niñez, ya que algunos niños no pueden expresar cómo se sienten, costándoles escuchar indicaciones. Se concluye que las estrategias lúdicas relacionadas con el juego

deben desarrollarse en las escuelas para fomentar el desarrollo de las emociones.

Pedroza et al. (2020) en Brasil propusieron diversas habilidades como jugada al cambio, utilizando la Caja de herramientas para la inclusión social del ámbito familiar y educativo de los infantes y jóvenes, en la institución Nuestra Señora De La Sabiduría. Se concluyó que la caja de herramientas es como mediación pedagógica de la educación social, teniendo capacidades y habilidades diversas; asimismo en Brasil, proponen la intervención masculina en bosquejos de intervención comunitaria y calidad de vida, deducciones de un estudio multicéntrico en Portugal, con 304 participantes comunitarios, de 55 años o más, que viven en tres ciudades portuguesas. (Pinho, 2020)

Silva (2019) en Colombia propuso describir el desarrollo de la realización de argumentos expositivos en una institución de escritura para escolares de quinto grado de primaria, modo virtual, centrándose, analizar la comunidad pedagógica virtual, indagando el argumento, los alegatos de los integrantes, analizando los lazos. Los resultados manifiestan el estudio e interpretación de estrategias efectuadas, usando materiales informáticos, mediante dinamismos y comunicación entre alumnos – docente, asimismo la elaboración de un texto expositivo.

Espino (2019) afirma que, en una institución educativa de nivel inicial de Nuevo León en México, la mayor parte del desarrollo socioemocional de los estudiantes se enfocan en la llegada a la escuela y aliviar el cuidado de los niños por parte de la familia en su hogar, asimismo, se evidencia otra orientación, las emociones e intelecto. La educación de los padres, la participación y la articulación entre la familia y los docentes, se considera una preocupación ya que se presenta desde la infancia.

Pesquisa (2019) definió los términos 'espacio' y 'lugar' indicando que no son unidimensionales o inalterables, al contrario, debe ser tomado como métodos que deben comprenderse en el marco social y situados cronológicamente. Los sitios de educación son el resultado de relaciones sociales, las cuales pueden ser examinadas a través de diferentes escalas. Se concluye, forjar pláticas sobre el concepto de lugar en la historia educativa, donde se incluyen a los individuos o grupos, las cuales permiten el significado de sitios educativos.

Oliveira (2021) en Brasil menciona en su artículo Experiencias adversas en la infancia y delitos, a los predictores y variables mediadoras, donde se llegó a la siguiente conclusión, las experiencias adversas en la infancia (ACE) se identifican como factor de riesgo para desarrollar resultados de salud mental y conductual a lo largo de la vida. Se centralizan en la relación de ACE y la conducta delictiva (DB), buscando identificar predictores y variables intermedias; permitiendo comprender el papel de los ACE en DB y sus variables intermedias.

Li (2019), en Portugal indica que la atención se centra en cómo los estudiantes experimentan su recepción en el entorno escolar y cómo las escuelas preparan para la transformación de la educación primaria a la superior. Se elige el enfoque en grupos de inmigrantes de países no occidentales debido a la política educativa danesa, ya que son grupos que requieren esfuerzos educativos extracurriculares para la educación, ya que la intención es generar nuevos conocimientos.

Panuncio et al. (2019) en Brasil señala en Casos de violencia personal y acoso en las universidades; el acoso se presenta en forma de bromas, apodosos y agresiones físicas. Se tomó la apreciación de educandos y magistrales de una universidad pública en relación a relaciones interpersonales y bullying. Para el 63% tanto de 137 estudiantes y de 32 docentes, la violencia/acoso interpersonal estaba presente en el momento.

Bustamante et al. (2018) en Uruguay mencionaron que el destaque de la política educativa en el Colegio de Concepción del Uruguay precede y acompaña a un gran número de instituciones de educación primaria. Los resultados de este trabajo reflejan esta evolución institucional. Además, con el propósito de mostrar el día a día de este proceso, así como brindar informes sobre las actividades educativas y lineamientos.

Batoca (2018) en Portugal señaló que La calidad del sueño es primordial para la prosperidad de los niños durante el día y para mejorar su rendimiento escolar. Se ejecutó un estudio cuantitativo, descriptivo y correlacional de 642 padres de niños que concurren a preescolar en los entes jurisdiccionales de Albergaria Velha con un 64,2% y Águeda el 35,8%, manejándose el grado de calidad del sueño en función de Pittsburgh. Donde se concluyó, que pese a calidad del sueño es buena en la mayoría de los niños, se identificaron una serie de preocupaciones, para ello

se debe dar limpieza del sueño a los padres y a los niños.

Pimentel (2018) en Brasil probó las fórmulas psicométricas en función del valor análogo de la escala de autoestima de ítem único (SISES), asimismo se examinó la relación entre el SISES y RSE, calculando la autoestima en relación al comportamiento personal y social, mediante la Escala Socio-Propiedad (PSS), el Inventario de Personalidad de Diez Factores (TIPI), SISES, RSE y un cuestionario demográfico. Concluyó que la versión portuguesa del SISES tenía un valor satisfactorio, esclareciendo la relación entre la autoestima, los atributos de personalidad y las variables sociodemográficas, contribuyendo a la elección de solución sobre una forma de medir la autoestima.

Fernández et al. (2022) en Brasil, manifestó que, para sumergir al contexto histórico en el contexto organizacional multicultural, debe pasar por la evolución de las funciones de gestión de recursos humanos a lo largo del tiempo; definiéndose y elaborando conceptos y razones para utilizar la gamificación en los procesos de formación y socialización. Concluimos que la gamificación, como lúdico, creativo y emocionante, potenciando los procesos de formación y socialización.

Ramos et al. (2018), aludieron a las evidencias de efectividad como una intervención aún ausente, conocida como Intervención de Mediación entre Pares (IMP), el objetivo del estudio es revisar la IMP en la educación de alumnos con autismo y práctica pedagógica. Las investigaciones evidencian la efectividad de esta intervención para las habilidades sociales de alumnos de la Educación Especial para el aprendizaje.

Sylva (2019) en su estudio mencionó diseñar, desarrollar y tantear bosquejos de educación en inteligencia emocional del docente, teniendo método de investigación aplicado al modelo de evaluación del programa Pérez Juste, luego de aplicar el cuestionario las conclusiones son las siguientes: la implementación del programa de educación en la inteligencia emocional se encuentra enfocada en la mejora de resultados en comprensión y vocabulario emocional de los docentes de inteligencia emocional.

Moreno (2021), menciona el propósito de suministrar la armonía emocional y fomentar la autoestima de infantes que acuden a una instrucción educativa de

Argentina, se toman temas como, el valor del adiestramiento emocional en niños; la agrupación de destrezas para provocar emociones reales entre los infantes y diseñar una pauta didáctica para los profesores de nivel inicial para trabajar con los niños la educación emocional. La intención de la propuesta es manejar saberes y materiales en la adaptabilidad de la educación emocional en los infantes mejorando la convivencia escolar.

Araque (2018) en su investigación realizada en un colegio de Ecuador, testifica que la educación emocional, dentro del modelo de educación integral, implantan las reglamentaciones ecuatorianas y españolas, siendo la pieza clave dentro de la educación inicial, experimentando el desarrollo emocional y social siendo más autónomos, en una convivencia armónica. Concluyendo que la educación emocional es importante en el aula, mediante los papeles de la escuela, profesorado y familia siendo progresivo para la educación.

En el ámbito nacional Quintana (2016) se propuso demostrar la significancia de un esquema de juegos para el progreso emocional de niños de 5 años. Empleando como instrumento una escala valorativa para medir emociones, de 40 niños, mostraron que los juegos incrementaron la inteligencia emocional de 20% a 80% pasando del nivel bajo a alto; se designa el bosquejo de juegos lúdicos interviniendo elocuentemente en el desarrollo emocional en alumnos de 5 años.

Machado y Mondragón (2017) determinó la analogía de efecto en desarrollo emocional en infantes de la institución educativa Madre de Dios, Perú, teniendo el Coeficiente de Correlación de Spearman de  $r = 0.662$ , existiendo una correlación positiva fuerte entre las variables afecto y desarrollo emocional, con un nivel de significación " $p = 0.000$ " de la prueba ( $\alpha = 0.05$ ).

Peltroche (2019) mencionó que las emociones, en una institución educativa de Madre de Dios, no han sido de interés, como proceso significativo para el desarrollo integral del niño, siendo los aspectos intelectuales y cognitivos los importantes. La realidad sociocultural de las familias y los niños de hoy en día requiere un cambio en la educación, donde la institución educativa y el docente, sean un sostén emocional.

Palomino (2018) mencionó que, en una institución educativa de Trujillo, prevalecen las habilidades emocionales que la educación, ya que habilidades



socioemocionales de los niños de tres años antes de la aplicación del programa, en el pre-test el 69 % se ubica en el nivel bueno, el 23 % en regular y el 8 % en malo. Se elaboró y aplicó un programa de actividades lúdicas, compuesto por 15 sesiones de aprendizaje aplicando estrategias.

Céspedes y Peralta (2019) en su estudio realizado en una institución educativa de nivel inicial de Apurímac, estableciéndose la forma de implementar cuentos infantiles, ya que ayudan al desarrollo emocional de infantes de 5 años, utilizando la Prueba de Evaluación del Desarrollo Infantil EDEI, demostrando que la aplicación de los cuentos infantiles permite optimizar significativamente el desarrollo emocional de los niños de la Institución Educativa Inicial María Inmaculada del distrito de Abancay.

Según, Quiroz (2019) estableció Proponer programas lúdicos recreativos fundamentado en la inteligencia emocional para desarrollar las habilidades emocionales. Teniendo como muestra 26 niños de una institución educativa en Chepén, como instrumento se utilizó la ficha PSEMOC del modelo de inteligencia emocional. Obteniéndose que el 58% de los niños con nivel bajo de habilidades socioemocionales y 42% nivel medio de habilidades. Se concluyó la necesidad de implementar un programa de actividades lúdicas que permita desarrollar la conciencia emocional, estrategias de regulación emocional, autonomía emocional, de desarrollar las habilidades sociales y para el desarrollo de competencias para la vida y el bienestar.

A nivel local, Castillo (2022) menciona que en una institución educativa inicial de Chiclayo observó que, a través de una muestra piloto a 20 familias del centro de terapias, se obtuvo un alfa de Cronbach de 0,867 para la primera variable y de 0,946 para la segunda variable; respecto a la seguridad de la herramienta en contenido, criterio y constructos se usó la validación por juicio de especialistas. Se llegó a la conclusión que la existencia a una asociación muy significativa entre las variables actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales, dado que se observó un  $r = 0.882$ .

En relación a las actividades lúdicas la Teoría del excedente energético, Herbert Spencer (1855) menciona que está basada en los progresos sociales, donde la persona almacena gran cantidad de energía, debiendo ser liberadas en

actividades, mediante el juego con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno, se apoya en el pensamiento donde la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, eliminando el excedente de energía a través del juego. Sáenz (2018)

La variable actividades lúdicas simbolizan un componente dinámico que interpreta la capacidad en gran magnitud de siluetas, fortaleciendo la mejoría de todos los sentidos: audición, tacto, olfato, vista, quienes solicitan de una motivación y ejercitación para su progreso. En disposición los niños se integren, sean sometidos a una ampliación extraordinaria de presiones y estímulos, para la obtención de información se refuerzan la alineación práctica, desarrollo intelectual y motora. (Candela, 2021)

Según Guzmán y Zambrano (2017), menciona que las actividades lúdicas son habilidades aplicadas al aprendizaje, ya que se observó que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes, siendo el juego muy importante en la vida de todos los seres humanos ayudando a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje de los estudiantes.

Ybáñez (2017), mencionó que una institución educativa inicial de Trujillo, se evidencia que existe deficiencia en la crianza, y atención de los niños, dificultando el desarrollo socioemocional acorde a sus dimensiones. Por lo que, se planteó elaborar una propuesta con juegos, para mejorar el desarrollo emocional. Se obtuvo en las dimensiones establecidas en el pretest a los estudiantes de tres años ubicándose en el nivel deficiente, mientras que en el post test los resultados son favorables, en las dimensiones adaptación 54%, participación 62%, seguridad 61%, cooperación 65% y juego 61% ubicándose en el nivel muy bueno.

Por su parte, Castellar et al. (2015), la definen como el medio por el cual se genera pautas sociales, son actividades que permiten experimentar con objetos concretos antes de que tengan la capacidad de formarse ideas abstractas. Las autoras que las actividades lúdicas permiten una interacción de manera efectiva entre los infantes con sus compañeros de aula y su docente. Del mismo modo, las actividades lúdicas brindan normas y valores, del mismo modo aprendizajes que permiten fortalecer el desarrollo cognoscitivo tanto motriz como social de los

infantes.

### Dimensiones de Actividades Lúdicas

En cuanto a actividades lúdicas, las autoras mencionan las siguientes: a) Juegos de actitudes: son actividades donde el niño, mediante el ejercicio físico, genera un derroche de energía. Estos son juegos gratuitos espontáneos que te llevan a explorar el ambiente donde te relacionas, lo cual te lleva a desarrollar tu imaginación e ingenio; b) Juegos de dramatización: no se trata solo de representar a las personas en la vida real, sino también la capacidad que tiene el niño para imaginar, porque los roles, ya sean dramáticos o fantasiosos, que están lejos de la vida misma. Asimismo, la música también juega un rol trascendente, ya que es como un juego que funciona dependiendo de cómo se use. Cantando y bailando, los niños repiten las palabras que han aprendido; c) Juegos pasivos: los niños emplean su energía mínimamente, este tipo de juegos se realizan individualmente; d) Juegos cooperativos y competitivos: incluye los logros totales obtenidos de los elementos individuales de cada miembro en el juego.

La investigación se sustentó en los aportes teóricos de estudiosos existentes en el desarrollo emocional; así, como la del desarrollo de procesos afectivos y emocionales desarrollada por Lev Vygotsky, donde las emociones actuales se dan desde el nacimiento y se convierten en la función al mundo objetivo, este proceso transitorio empieza con el desarrollo infantil y es donde el estudiante empieza algo distinto en su vida, hallándose para una forma distintiva de desarrollo que favorece a la formación de la identidad. (Da Silva y Castro, 2014).

Goleman por su parte propuso la teoría de la inteligencia emocional donde menciona que el desarrollo emocional es importante para explorar las emociones propias como ajenas y poder gestionar nuestra respuesta ante ellas. Es por ello que desarrollar los componentes del desarrollo emocional es básico para conseguir un manejo adecuado de situaciones emocionales (Fragoso, 2015).

Las teorías permiten definir la emoción como un estilo psicofisiológico compleja que las personas experimentan como consecuencia del proceso de interactuar en el medio. Se podría decir que las emociones son un proceso complejo donde se juntan sentimientos que originan cambios físicos y psicológicos afectando el comportamiento de las personas (García, 2019).

Según, Goleman (1995), El desarrollo emocional que posee una persona, le permite tener un correcto equilibrio emocional, son seguro de sí mismos, confiados y satisfechos, obtienes aptitudes más efectivas y son preparados de poder gobernar sus procesos mentales que son determinantes para la creatividad.

#### Dimensiones del Desarrollo Emocional

Goleman (1995) lo diversifica de la siguiente manera: a) Autoconocimiento: es la capacidad que tiene el individuo para identificar los sentimientos a medida que surgen y relacionarlas con los estímulos que las provocan. "Las personas que son conscientes de sus cambios de humor perciben que tienen vidas emocionales más fructíferas. Son personas cuyas emociones están firmemente unidas a todo lo relacionado con su temperamento; personas que están seguras y libres de sus límites; b) Autorregulación: está relacionado con controlar el tiempo que dedicamos a nuestras emociones, siendo esta una habilidad fundamental. "Ser consciente de nuestras emociones en el momento preciso, es fundamental en el desarrollo de la inteligencia emocional; c) Automotivación: es imprescindible para conseguir los objetivos fundamentales e importantes. Asimismo, está ligada con el manejo pertinente de los impulsos, emociones y el control total de pensamientos nocivos, así como también la destreza de ser tolerante con la frustración; d) Empatía: es la capacidad de percibir lo que sienten otras personas y actuar de manera socialmente apropiada. Ya que el individuo posee mente racional y emocional, y ambas están asociadas e inmersas en nuestras acciones, asimismo que la comprensión empática es una acción que requiere equilibrar la mente y la inteligencia emocional, ya que nos ayuda a entender las emociones que podemos distinguir de los demás.

La seguridad emocional permite que los niños desenvuelvan su autonomía y su confianza, a través de un vínculo de apego positivo, sano y sostenido en el tiempo, permitiéndoles ser ellos mismos, ganando autoestima, explorando el entorno; ya que en los niños la confianza se muestra cuando sienten ser admirados, entendidos y amparados en un contexto de plática y al tener reconocimiento espontáneo por sus acciones, esfuerzos y logros. (Valarezo et al., 2020). Teniendo un fundamento positivo dentro del marco del desarrollo emocional a la identidad, esta vigoriza su autoestima y viceversa. Definiendo a la

autoestima el grupo de rasgos, cualidades, competencias y capacidades que delimitan a una persona, siendo la base de la infancia, formándose cuando se toma un razonamiento propio de como un individuo es distinta a su alrededor, e intenta tener un concepto de sí mismo. (Salzmann, 2017).

Dentro del marco del desarrollo emocional se incluye en el elemento afectivo llamado autoestima, localizando las emociones y los sentimientos, por ello son primordiales en la formación de la personalidad. La autoestima es un indicador de la aceptación el cual tenemos de sí mismos, y la inteligencia emocional nos confiere de las habilidades ineludibles para enfrentar y corregir situaciones que colocarían en riesgo la aceptación personal (Gómez & Jiménez, 2018).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

La investigación es de tipo básica Según Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación tecnológica (CONCYTEC, 2020), ya que está dirigida a un entendimiento completo de aspectos primordiales de manifestaciones y hechos discernibles o de las correspondencias que los entes establecen. Bajo un enfoque cuantitativo, según Hernández et al., (2013) dicho enfoque propone los medios de difundir los resultados ampliamente, concediéndole verificar los fenómenos y un punto de vista de conteo y magnitudes de éstos.

Para Hurtado (2010) la investigación fue descriptiva propositiva debido a que identifica a las características del evento en estudio y se centraron en distinguir cuál es el estado de una variable en un punto dado y el enlace en un conjunto de variables en un determinado instante de tiempo, ya que tiene como objetivo diseñar o crear una propuesta para resolver determinadas situaciones.

La investigación presentó un diseño no experimental. Como lo indicó Hernández & Fernández que se lleva a cabo sin realizar artificios de forma intencional en la variable delimitándose a observar situaciones ya existentes en su contexto originario. Debido a su dimensión temporal o por el número de ocasiones se considera transversal. Siendo un diseño de investigación descriptivo propositivo necesario para recolectar datos en un singular momento de tiempo.

Se presentó el siguiente esquema para tal investigación:

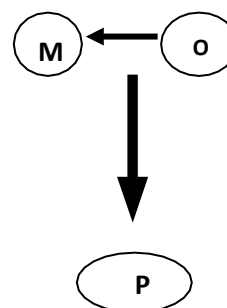
Figura 1:

*Esquema de la investigación*

M: Muestra

O: Observación requerida

P: Propuesta en base a los datos obtenidos



### 3.2. Variables y Operacionalización

#### Variable 1: Actividad Lúdica

Castellar et al., (2015), la definen como el medio por el cual se genera pautas sociales, son actividades que permiten experimentar con objetos concretos antes de que tengan la capacidad de formarse ideas abstractas. Las autoras que las actividades lúdicas permiten una interacción de manera efectiva entre los infantes con sus compañeros de aula y su docente. Del mismo modo, las actividades lúdicas brindan normas y valores, del mismo modo aprendizajes que permiten fortalecer el desarrollo cognoscitivo tanto motriz como social de los infantes.

#### Variable 2: Desarrollo Emocional

Goleman (1995), El desarrollo emocional que posee una persona, le permite tener un correcto equilibrio emocional, son seguro de sí mismos, confiados y satisfechos, obtienes aptitudes más efectivas y son preparados de poder gobernar sus procesos mentales que son determinantes para la creatividad.

### 3.3. Población, muestra, muestreo y unidad de análisis

De acuerdo con Hernández et al. (2014) la población es un conglomerado de sujetos u objetos que tienen cualidades comunes, por tal razón, el estudio estuvo conformado por una población de 15 estudiantes del quinto grado y sexto grado de primaria de una institución educativa de Pimental, se encuentran en una sola aula, cuyos estudiantes son de sexo femenino y masculino.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Se consideró en el estudio la técnica del censo, en cuanto se utilizó toda la población de estudio. Así mismo Baena (2017), especifican el papel importante que juegan las técnicas mediante procedimientos para lograr el propósito por esos caminos del pensamiento a la realidad y viceversa y los instrumentos son los apoyos para que las técnicas realicen su finalidad.

Siendo un cuestionario utilizado como instrumento para el estudio de las variables. Para Santoveña (2003) considera el cuestionario como un documento que abarca un listado de preguntas, generalmente de varias índoles, dispuestos de manera sistemática y cuidadosa sobre eventos y estados que interesan en un análisis, que pueden aplicarse de varias maneras a grupos de individuos con el fin de recopilar datos sobre el problema de estudio. Se hizo un instrumento sometiendo a opiniones de expertos para verificar su validez y la confiabilidad de tal instrumento, se determinó mediante el Alpha de Cronbach, teniendo un valor de 0.83, con 20 números de elementos.

### 3.5. Procedimientos

Se realizó en primera instancia la solicitud de presentación del permiso ante el director de la institución educativa de Pimentel, y de esa manera procedera la toma de datos, en coordinación con la dirección de la institución, para que posteriormente continuar recopilando los datos de tal forma poder organizarlo en una base de datos, según sus dimensiones e ítems trabajados en la operacionalización, que nos permitirá percibir el rango de confiabilidad del instrumento, aplicándose un cuestionario a la población de estudio quinto y sexto grado de una institución educativa de Pimentel para medir su desarrollo personal. La recopilación de datos de nuestra población de estudio se llevará a cabo de forma presencial. Posteriormente se procederá a realizar la averiguación y observación de los resultados finales obtenidos.

### 3.6. Método de análisis de datos

El desarrollo se realizó en base al análisis descriptivo, obteniendo tablas que permitan conocer la existencia de cada variable, teniendo en cuenta las dimensiones, asimismo permitiendo obtener de la variable estudiada un diagnóstico de manera efectiva. Posteriormente se analizó el vínculo entre las variables y sus dimensiones mediante porcentajes en el programa Excel, teniendo en cuenta los intervalos de la escala de las variables en estudio.



### 3.7. Aspectos éticos

En el presente trabajo estuvo puesto a disposición de la Universidad César Vallejo, donde será manejado para fines académicos. Se estima como ineludible el derecho del autor. Se incluirá los datos e información recopilada con responsabilidad para así salvaguardar las identidades de cada informante.

Se trabajará con los principios de ética en investigación según la Universidad César Vallejo (UCV, 2005):

Autonomía, los individuos que formen parte de la investigación poseen la autoridad de decidir si participan o no en el estudio; Beneficencia, el estudio procura el bienestar en los participantes; Integridad humana, la presente investigación reconoce al participante como ser humano por encima de los beneficios de la ciencia; Justicia, en el estudio se brinda un trato por igual a cada integrante en busca del recomendable desarrollo de la investigación; Libertad, el estudio se despliega de forma libre e independiente de intereses económicos, políticos, religiosos o de otro tipo; No Maleficencia, el estudio realizó el análisis riesgo/beneficio para respetar la entereza física y psicológica de los colaboradores; Respeto de la propiedad intelectual, la investigadora respeta los derechos de autoría de las investigaciones que incluye en la presente investigación; Responsabilidad, la investigadora asume las consecuencias de los actos que la presente investigación divulgue, y Transparencia, el presente estudio será publicada para demostrar la validez de los resultados.

## IV. RESULTADOS

### ANÁLISIS DESCRIPTIVO

Habiéndose aplicado el instrumento a la variable en estudio desarrollo emocional se ha obtenido la siguiente observación con respecto a cada una de las 5 dimensiones.

Tabla 1

*Percepción en niños de una institución educativa primaria respecto al desarrollo emocional.*

Nivel	Desarrollo Emocional	
	Alumnos	%
Bajo	14	93%
Regular	0	0%
Alto	1	7%
TOTAL	15	100%

En la tabla 1. Observamos, de 15 alumnos, para la variable desarrollo emocional de acuerdo a sus niveles, se encuentran en el nivel bajo con un 93% (14), seguido del nivel alto es un 1% (7).

Tabla 2

*Percepción en niños de una institución educativa primaria respecto a las dimensiones del desarrollo emocional.*

	Bajo	Regular	Bueno	Total
Dimensión Autoconocimiento	11	3	1	15
%	73%	20%	7%	100%
Dimensión Autorregulación	12	2	1	15
%	80%	13%	7%	100%
Dimensión Automotivación	12	2	1	15
%	80%	13%	7%	100%
Dimensión Empatía	10	4	1	15
%	67%	26%	7%	100%

En la tabla 2. Observamos, en los 15 alumnos, referente a sus dimensiones de la variable desarrollo emocional, encontrarse en el nivel bajo. Así

evidenciamos que para la dimensión autoconocimiento 73% (11) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 20% (3) y 7% (1) en el nivel alto; mientras que para la dimensión autorregulación el 80% (12) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 13% (2) y 7% (1) en el nivel alto; asimismo para la dimensión automotivación el 80% (12) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 13% (2) y 7% (1) en el nivel alto; para la dimensión empatía el 67% (10) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 26% (4) y 7% (1) en el nivel alto.

Tabla 3

*Percepción por ítem en niños respecto a la dimensión Autoconocimiento, de una institución educativa primaria*

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Facilidad de compañerismo	5	4	2	2	2	15
%	33%	27%	13%	13%	13%	100%
Recreación a lugares turísticos	6	5	2	1	1	15
%	40%	33%	13%	7%	7%	100%
Respeto por la señalización de lugares prohibidos	9	3	2	0	1	15
%	60%	20%	13%	0%	7%	0%
Respeto ala flora y fauna	9	1	4	1	0	15
%	60%	7%	27%	7%	0%	100%

En la tabla 3. Observamos que, del total de 15 alumnos, en cada una de las preguntas analizadas respecto a la dimensión autoconocimiento la mayor partese encuentra en que nunca realizan dichos ítem. Así encontramos que en la facilidad de compañerismo tiene un 33% (5) en nunca, mientras que un 27% (4) casi nunca, seguido del 13% (2) tanto en a veces, casi siempre y siempre respectivamente; seguido de la recreación a lugares turísticos con 40% (6) en nunca, mientras que un 33% (5) casi nunca, seguido del 13% (2) a veces, y un7% tanto para casi siempre y siempre respectivamente; mientras que para el respeto por la señalización de lugares prohibidos un 60% (9) en nunca, mientrasque un 20% (3) casi nunca, seguido del 13% (2) a veces, y un 7% para siempre, asimismo, que para el respeto a la flora y fauna un 60% (9) en nunca, mientras que un 7% (1) tanto en casi nunca, seguido del 27% (4) a veces, y un 7% (1) siempre.

Tabla 4

*Percepción por ítem respecto a la dimensión Autorregulación, en niños de una institución educativa primaria.*

			Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Autorregulación artística	en	Actividades	11	1	1	2	0	15
	%		73%	7%	7%	13%	0%	100%
Autorregulación deportivas	en	Actividades	5	5	4	1	0	5
	%		33%	33%	27%	7%	0%	100%
Autorregulación en actividades lúdicas			6	4	3	1	1	5
	%		40%	27%	20%	7%	7%	100%
Autorregulación en sesiones de clase			8	5	1	0	1	5
	%		53%	33%	7%	0%	7%	100%

En la tabla 4. Observamos que, del total de 15 alumnos, en cada una de las preguntas analizadas respecto a la dimensión autorregulación la mayor parte se encuentra en que nunca realizan dichos ítem. Así encontramos que en la autorregulación en actividades artísticas tiene un 73% (11) en nunca, el 7% (1) tanto en casi nunca como a veces, el 13% (2) en casi siempre; seguido de la autorregulación en actividades deportivas con 33%(5) tanto en nunca y casi nunca, el 27% a veces, el 7% casi siempre; mientras que para la autorregulación en actividades lúdicas un 40% (6) en nunca, el 27%(4) casi nunca, 20%,(3) a veces, el 7%(1) tanto en casi siempre y siempre; y en la autorregulación en sesiones de clase un 53% (8) nunca, el 33%(5) casi nunca, 7%(1) tanto en a veces como siempre.

Tabla 5

*Percepción en niños por ítem respecto a la dimensión Automotivación de una institución educativa primaria.*

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Trabajo colectivo	5	6	3	1	0	15
%	33%	40%	20%	7%	0%	100%
Aportación de materiales de aseo	6	5	0	1	3	15
%	40%	33%	0%	7%	20%	100%
Aportación de materiales de primeros auxilios	6	3	0	3	3	15
%	40%	20%	0%	20%	20%	100%
Compartir útiles escolares	12	1	1	0	1	15
%	80%	6.7%	6.7%	0%	6.7%	100%

En la tabla 5. Observamos que, del total de 15 alumnos, en cada una de las preguntas analizadas respecto a la dimensión automotivación la mayor parte se encuentran en que nunca realizan dichos ítem. Así encontramos que en el trabajo colectivo tiene un 33% (5) nunca, 40%(6) casi nunca, 20%(3) a veces, 7%(1) casi siempre; seguido de la aportación de materiales de aseo con 40%(6) nunca, 33%(5) casi nunca, 7%(1) a veces, 20%(3) siempre, asimismo para la aportación de materiales de primeros auxilios un 40% (6), y en compartir útiles escolares un 40% (12) nunca, 20%(3) tanto en casi nunca, casi siempre y siempre; asimismo en compartir útiles escolares el 80%(12) nunca, el 6.7%(1) tanto en casi nunca, a veces y siempre.

Tabla 6

*Percepción en niños por ítem respecto a la dimensión Empatía de una institución educativa primaria.*

	Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre	Total
Juegos atractivos	7	3	3	1	1	5
%	47%	20%	20%	7%	7%	100%
Juegos con reglas claras y precisas	7	4	2	1	1	5
%	46.7%	26.7%	13.3%	6.7%	6.7%	100%
Juego bajo un control de riesgo	6	5	2	2	0	5
%	40%	33%	13%	13%	0%	100%
Juegos con juguetes de la zona	10	1	1	0	3	5
%	66.7%	6.7%	6.7%	0%	20%	100%

En la tabla 6. Observamos que, de 15 alumnos, en cada una de las preguntas analizadas respecto a la dimensión empatía la mayor parte se encuentran en que nunca realizan dichos ítem. Así tenemos que para los juegos atractivos un 47% (7) nunca, el 20% tanto casi nunca y a veces, el 7%(1) tanto casi siempre y siempre; mientras que para los juegos con reglas claras y precisas un 46.7%(7) nunca, el 26.7% casi nunca, 13.3%(2) a veces, 6.7%(1) tanto en casi siempre y siempre; mientras que en los juegos control de riesgo un 40%(6) nunca, 33%(5) casi nunca, 13%(2) tanto en a veces y casi siempre, y en los juegos con juguete de la zona un 66.7%(10) nunca, 6.7%(1) tanto en casi nunca y a veces, 20%(3) siempre.

## V. DISCUSIÓN

Con respecto a los hallazgos obtenidos, se analiza lo siguiente: la investigación adoptó como objeto de estudio la variable de desarrollo emocional, tomando como problemática investigada los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria presentan un bajo desarrollo emocional, lo cual hace visible sus dificultades a la adaptación, participación, seguridad, cooperación y juego, es por ello que el objetivo principal de la investigación es Proponer un programa de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo emocional en niños de primaria en una institución educativa en Pimentel

La evidencia encontrada en a través del procesamiento estadístico, en donde se evidencia el nivel nunca y casi nunca por lo estudiantes en su desarrollo emocional, permite responder al objetivo planteado. Por lo que se interpreta que la gran mayoría de estudiantes se encuentra en el nivel bajo con un valor de 93% (14), seguido del nivel alto es un 1% (7), los datos indican que se necesitan mejorar su desarrollo emocional, tal como lo señala Daza et al. (2022) Estableciendo estrategias lúdicas corporales para optimizar la educación emocional en infantes; para la inseguridad, el juego de silla, cieguito, seguir la cuerda; para la agresividad se realizó el juego de cangrejos; para la exclusión, el juego de zapatos y para la apatía, las actividades de circuitos mejorando el entusiasmo. Se concluyó potenciar la educación emocional, aumento de la capacidad de aprendizaje, interacción de docentes a través de destrezas cognitivas y emocionales.

Mientras Camargo y Vargas (2022) en Porto propusieron esquematizar bases neurológicas del prodigio de la apreciación del tiempo, su importancia y la evidencia científica respecto a las viables variaciones en las condiciones de cuarentena. Se concluyó que la salud mental se vio afectada durante la pandemia, pero sus efectos a corto y largo plazo no se comprenden con claridad.

Asimismo, la Teoría del excedente energético, Herbert Spencer (1855) menciona que está basada en los progresos sociales, donde la persona almacena gran cantidad de energía, debiendo ser liberadas en actividades, mediante

El juego con las actividades artísticas y estéticas, una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno, se apoya en el pensamiento donde la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, eliminando el excedente de energía a través del juego. Sáenz (2018)

Según el objetivo específico 1 era Identificar el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes del quinto y sexto grado de primaria de una institución educativa en Pimentel, se logró realizar mediante el cuestionario para diagnosticar el desarrollo emocional de dichos estudiantes de quinto y sexto grados, mediante sus dimensiones autoconocimiento, autorregulación, automotivación y empatía. Según las evidencias encontradas mediante el proceso estadístico donde se evidencia el nivel de desarrollo emocional por dimensiones. Ibáñez (2017), mencionó que una institución educativa inicial de Trujillo, se evidencia que existe deficiencia en la crianza, y atención de los niños, dificultando el desarrollo socioemocional en acorde a sus dimensiones la adaptación a un lugar o experimentar nuevas emociones; la participación en grupo haciendo presencia notoria, la seguridad mediante la confianza hacia su entorno, la cooperación integrándose a trabajos donde integre con aportes, y el juego donde se despliegue e intenta realizarlos con empatía. Por lo que, se planteó elaborar una propuesta con juegos, para mejorar el desarrollo emocional. Se obtuvo en las dimensiones establecidas en el pretest a los estudiantes de tres años ubicándose en el nivel deficiente, mientras que en el post test los resultados son favorables, en las dimensiones autoconocimiento 54%, autorregulación 62%, automotivación 61% y empatía 65% ubicándose en el nivel muy bueno.

Con respecto a la dimensión autoconocimiento el 73% (11) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 20% (3) y 7% (1) en el nivel alto; asimismo

Con respecto a la dimensión autorregulación el 80% (12) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 13% (2) y 7% (1) en el nivel alto.

Con respecto a la dimensión automotivación el 80% (12) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 13% (2) y 7% (1) en el nivel alto y por último en la



dimensión empatía el 67% (10) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 26% (4) y 7% (1) en el nivel alto.

Haciendo un comparativo de las dimensiones, observamos que, de los 15 alumnos, para la variable desarrollo emocional, de acuerdo a sus dimensiones, se encuentran en el nivel bajo. Así evidenciamos que para la dimensión Con respecto a la dimensión autoconocimiento el 73% (11) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 20% (3) y 7% (1) en el nivel alto; asimismo con respecto a la dimensión autorregulación el 80% (12) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 13% (2) y 7% (1) en el nivel alto. Mientras que en la dimensión automotivación el 80% (12) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 13% (2) y 7% (1) en el nivel alto y por último en la dimensión empatía el 67% (10) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 26% (4) y 7% (1) en el nivel alto.

Según los resultados por cada dimensión, podemos indicar según el análisis estadístico que en la dimensión autoconocimiento, la mayor parte se encuentre en el nivel bajo, según las cuatro preguntas analizadas por cada dimensión. Lo que significa que requiere atención para mejorar su desarrollo emocional.

En la dimensión autorregulación también se observa que la gran mayoría de estudiantes se encuentra en el nivel bajo debido a los porcentajes más altos obtenidos en las cuatro preguntas analizadas en dicha dimensión. Lo que también significa que requiere atención para mejorar su desarrollo emocional en dicha dimensión.

En la dimensión automotivación también se observa que la gran mayoría de estudiantes se encuentra en el nivel bajo debido a los porcentajes más altos obtenidos en las cuatro preguntas analizadas en dicha dimensión. Lo que también significa que requiere atención para mejorar su desarrollo emocional en dicha dimensión.

Por último, tenemos a la dimensión empatía, en el cual se observa que la mayor parte se encuentra en el nivel bajo, debido a los porcentajes más altos obtenidos en las cuatro preguntas analizadas en cada dimensión. Lo que también

significa que requiere atención para mejorar su desarrollo emocional en dicha dimensión.

Por tal según, Según, Castellar et al., (2015), la definen como el medio por el cual se genera pautas sociales, son actividades que permiten experimentar con objetos concretos antes de que tengan la capacidad de formarse ideas abstractas. Las autoras que las actividades lúdicas permiten una interacción de manera efectiva entre los infantes con sus compañeros de aula y su docente. Del mismo modo, las actividades lúdicas brindan normas y valores, del mismo modo aprendizajes que permiten fortalecer el desarrollo cognoscitivo tanto motriz como social de los infantes. Dichos autores señalan las siguientes dimensiones: a) Juegos de actitudes: son actividades donde el niño, mediante el ejercicio físico, genera un derroche de energía. Estos son juegos gratuitos espontáneos que te llevan a explorar el ambiente donde te relacionas, lo cual te lleva a desarrollar tu imaginación e ingenio; b) Juegos de dramatización: no se trata solo de representar a las personas en la vida real, sino también la capacidad que tiene el niño para imaginar, porque los roles, ya sean dramáticos o fantasiosos, que están lejos de la vida misma. Asimismo, la música también juega un rol trascendente, ya que es como un juego que funciona dependiendo de cómo se use. Cantando y bailando, los niños repiten las palabras que han aprendido; c) Juegos pasivos: los niños emplean su energía mínimamente, este tipo de juegos se realizan individualmente; d) Juegos cooperativos y competitivos: incluye los logros totales obtenidos de los elementos individuales de cada miembro en el juego.

Por tal motivo, se estableció el objetivo específico 2, Diseñar un plan de actividades lúdicas para mejorar su desarrollo emocional de los estudiantes del quinto y sexto grado de primaria de una institución educativa en Pimentel.

De manera que, según nuestros resultados y la corroboración de otros estudios, se puede afirmar que lo dicho por Sylva (2019), respecto a la aplicación de actividades lúdica en su estudio mencionó diseñar, desarrollar y tantear bosquejos de educación en desarrollo emocional del docente, y el método de investigación aplicada es el modelo de evaluación del programa Pérez Juste, luego de aplicar el cuestionario las conclusiones son las siguientes: la

implementación del programa de educación en el desarrollo emocional se encuentra enfocada en la mejora de resultados en comprensión y vocabulario emocional de los docentes de inteligencia emocional.

Asimismo, Palomino (2018) mencionó que, en una institución educativa de Trujillo, desplegada en la educación y aborda en las habilidades emocionales. El nivel de habilidades socioemocionales de los niños de tres años antes de la aplicación del programa, en el pre-test el 69 % se ubica en el nivel bueno, el 23% en regular y el 8 % en bueno. Se elaboró y aplicó un programa de actividades lúdicas, compuesto por 15 sesiones de aprendizaje aplicando estrategias.

La actividad lúdica presenta una importante repercusión en el aprendizaje, al ser uno de los medios más eficaces con los que los estudiantes cuentan para probar y aprender nuevas habilidades, destrezas, experiencias y conceptos, por lo que resulta idóneo la aplicación de programas encaminados una educación compensatoria, que aporte equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se requiere de un buen cambio en la mentalidad del maestro, que lo lleve a restaurar el valor pedagógico del juego.

Según Quiroz (2019) estableció proponer programas lúdicos recreativos fundamentados en la inteligencia emocional para desarrollar las habilidades emocionales. Teniendo como muestra 26 niños de una institución educativa en Chepén, como instrumento se utilizó la ficha PSEMOC del modelo de inteligencia emocional. Obteniéndose que el 58% de los niños con nivel bajo de habilidades socioemocionales y 42% nivel medio de habilidades. Se concluyó es necesario implementar un programa de actividades lúdicas que permita desarrollar la conciencia emocional, estrategias de regulación emocional, autonomía emocional, de desarrollar las habilidades sociales y para el desarrollo de competencias para la vida y el bienestar.

Asimismo, Castillo (2022) menciona que en una institución educativa inicial de Chiclayo que se observó que, a través de una muestra piloto a 20 familias del centro de terapias, se obtuvo un alfa de Cronbach de 0,867 para la primera variable y de 0,946 para la segunda variable; respecto a la seguridad de la herramienta en contenido, criterio y constructos se usó la validación por juicio de

especialistas. Se llegó a la conclusión que la existencia a una asociación muy significativa entre las variables actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales, dado que se observó un  $r = 0.882$ .

Con respecto al Objetivo específico 3, de Validar la propuesta del programa de actividades para mejorar su desarrollo emocional de los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en una institución educativa en Pimentel, se han desarrollado 5 sesiones las cuales permitirán mejorar el desarrollo emocional de dichos estudiantes. El juego promueve la adquisición del concepto de la regla, el cual tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado que, por medio del juego, el estudiante comenzará a entender cómo funciona las cosas, lo que se puede y no se puede realizar con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben acatar según Lev Vigotsky.

## **VI. CONCLUSIONES**

1. Se logró proponer el programa de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo emocional en niños de primaria, teniendo en cuenta las necesidades y su problemática encontradas en el diagnóstico de estudio, lo cual fue ajustado a la realidad propia de la institución educativa, el mismo que sujeto a las teorías más pertinentes, fue sometido a la evaluación de jurado, que permitieron darle el visto bueno; de esa manera contribuir en la solución del problema si fuera el caso de ser aplicado, siendo así una colaboración del investigador para la mejora de los aprendizajes de los estudiantes
2. Se logró identificar al desarrollo emocional de los estudiantes de quinto y sexto grado, alcanzando que el 93% de estudiantes obtuvieron resultados en el nivel bajo, concluyendo que los estudiantes necesitan apoyo adicional para desarrollar sus dimensiones en autoconocimiento, autorregulación, automotivación y empatía.
3. Se diseñó la propuesta de un programa de actividades lúdicas, basado en el enfoque de Castellar, González y Santana, utilizando diversas estrategia pedagógica, Ejercicios recreativos y aprendizaje cognitivo, que permitirá que los estudiantes tengan una predisposición de aprender a través de 7 sesiones de aprendizaje teniendo en cuenta la interacción, a través de las actividades, despertar la curiosidad y su emoción por lograr tener un buen desarrollo emocional.
4. La propuesta del programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional, fue validado bajo el conocimiento de tres jurados, los cuales procedieron a revisar la propuesta y como consecuencia de la misma, lograron asignarle un puntaje adecuado de forma unánime, sin mayores observaciones, quedando apto para su futura aplicación.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. Los docentes especialistas Dre de la región concedores del potencial que encierra el trabajar con actividades lúdicas, deben incorporar las actividades propuestas en el programa, como parte de la estrategia de mejora del desarrollo emocional de los estudiantes de la institución, para adaptarse a diversos espacios y contextos de aprendizaje.
2. La Ugel de la provincia debe capacitar a los docentes, en el uso de nuevas metodologías en la enseñanza aprendizaje de las actividades lúdicas y se pueda generar espacios atractivos para la mejora del desarrollo emocional, donde los resultados de los análisis de inicio de las actividades lúdicas deben ser examinados periódicamente; ya que admitirá agregar cambios pertinentes en los procedimientos para la mejora del desarrollo emocional.
3. La aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo emocional supone un valor adicional, donde el contexto debe contribuir en la realización de la actividad; por tal sentido se sugiere a los docentes que deben evaluar bien la selección de las actividades idóneas para cada realidad educativa, considerando los precios y el acceso a los materiales necesarios para llevar adelante las actividades lúdicas. Los docentes deben tener preparados sus materiales previamente al desarrollo de la sesión.
4. Se recomienda a los docentes que enseñan el quinto y sexto grado de primaria, en Lambayeque, aplicar el programa actividades lúdicas en su quehacer educativo, desarrollando las diferentes sesiones de aprendizaje planteadas en la investigación, para lograr aprendizajes significativos y mejorar el desarrollo emocional en los estudiantes.

## VIII. PROPUESTA

### Presentación

El programa de actividades lúdicas en estudiantes de quinto y sexto grado de una IE primaria, resultó del recojo de información vertidas por única vez, al aplicar el cuestionario Desarrollo Emocional. Dicha propuesta está diseñada para mejorar el desarrollo emocional, dado que, expresan la carencia de compañerismo, reacciones emocionales negativas, aislamiento social, que afectan su ámbito personal, social, y emocional; asimismo, consta de cinco actividades lúdicas, las cuales responden a un contenido emocional para mejorar su desarrollo emocional.

#### I. Objetivos General

Diseñar un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo emocional en estudiantes de quinto y sexto grado de una institución educativa en Pimentel.

#### II. Específicos

Elaborar sesiones de aprendizaje para mejorar el desarrollo emocional en estudiantes de quinto y sexto grado de una institución educativa en Pimentel.

#### III. Fundamentos

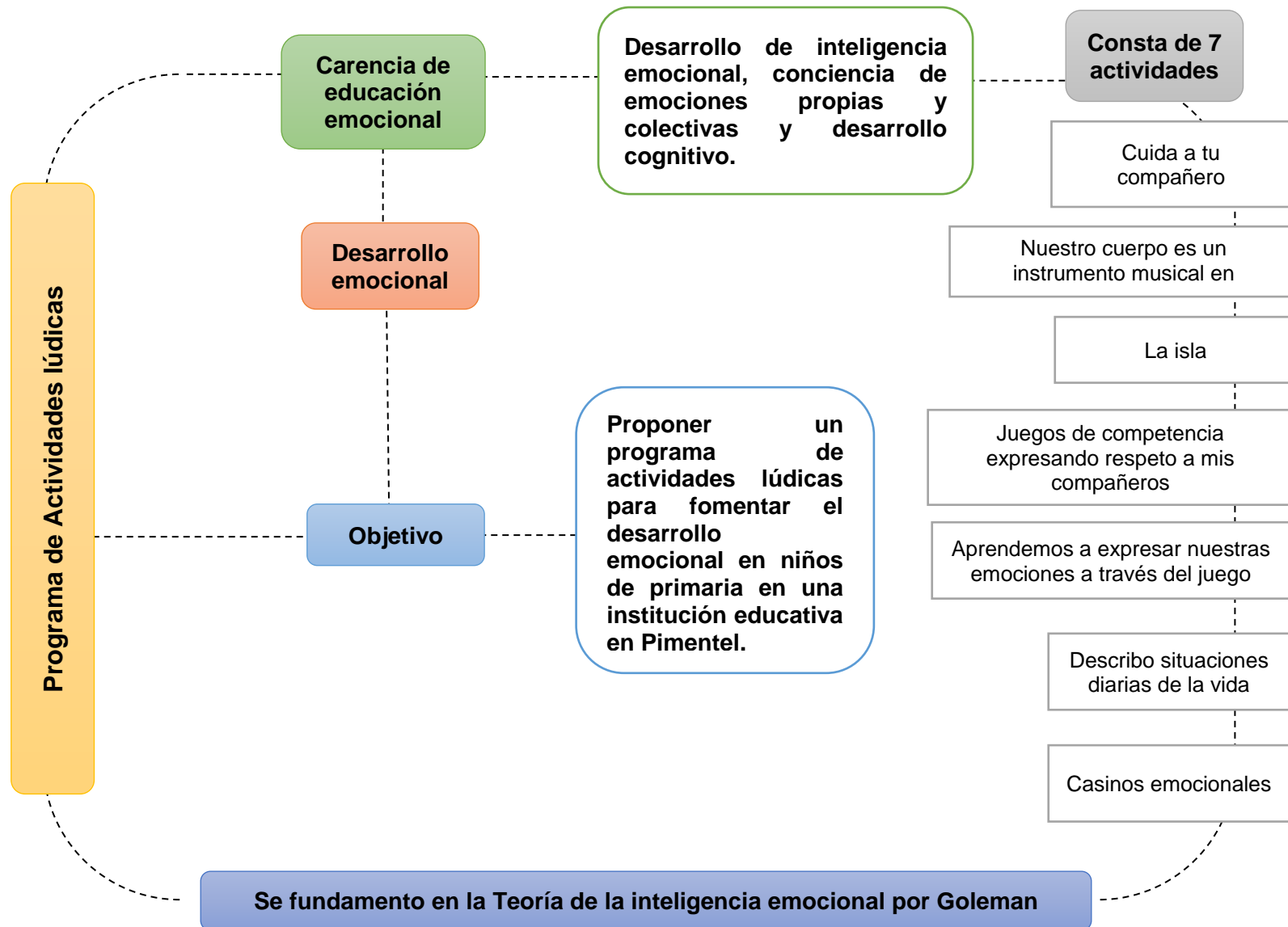
**Fundamento Científico:** El programa basado en actividades lúdicas nace ante necesidad de impulsar el desarrollo emocional en los estudiantes de una institución educativa pública, lo manifestado es preocupante ya que los niños no demuestran inteligencia emocional, lo cual genera falta de conciencia emocional para reconocer sentimientos y emociones propias y de los demás.

Dicho programa constituye una estrategia valiosa para contribuir al mejoramiento del desarrollo emocional que es muy importante en la vida del niño. En tal sentido, propuso la teoría de la inteligencia de Goleman donde menciona que el desarrollo emocional es importante para explorar las emociones propias como ajenas y poder gestionar nuestra respuesta ante ellas. Es por ello que potenciar los componentes del desarrollo emocional es básico para conseguir un manejo adecuado de situaciones emocionales.

I. ESQUEMA

Figura 2

Diseño de la propuesta.





## REFERENCIAS

- American Psychological Association. (2019). *Publication Manual of the American Psychological Association (7th ed.)*. Obtenido de: <https://doi.org/10.1037/0000165-000>
- Araque, H.N. (2015). *La educación emocional en el proceso educativo inicial en Ecuador y España*. ReAdHu: Revista de Ciencias Administrativas y Humanísticas,2(3),7886. Obtenido de: <http://investigacion.utc.edu.ec/revistasutc/index.php/utciencia/article/viewFile/35/36>
- Batoca, S. (2018). *Parents' perception of sleep habits and quality of preschool children*. Revista de Enfermagem Referência, Apr-June 2018, Vol. 4 Issue 17, p63-71.17p Obtenido de: <https://pdfs.semanticscholar.org/ec60/9fe54726d7f02211635711b83437ca5a0939.pdf>
- Baena, M (2017) (2017). *Metodología de la investigación (3a.ed.)*. Obtenido de: <http://ebookcentral.proquest.com>
- Becerra, L., Jiménez, D., & Pimentel, J. (2020). *Estrategia lúdico-didáctica para fortalecer la escritura en niños de grado segundo de la Institución Educativa Jorg Abel Molina, El Doncello-Caquetá*. Universidad César Vallejo. Obtenido de: [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4130/Becerra\\_Jimenez\\_Pimentel\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4130/Becerra_Jimenez_Pimentel_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Borja, Y. M. C. (2021). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de la básica superior*. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas Sociales,5(3),78-86. Obtenido de: <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Bustamante. V, Laurano. J & Villagra, M; *Scenes from Entre Ríos school life in the*

*middle of the 19th century*; Autonomous University of Entre Ríos; Scientis Interfluvius; 9; two; 12 1-2018; 7-29

Camargo, A & Vargas, R (2022). *Perception of time and mental health during COVID-19 pandemic quarantines*. Univ. Salud [online]. 2022, vol.24, n.2, pp.197-204. EpubApr30,2022.ISSN0124-7107 Obtenido de: <https://doi.org/10.22267/rus.222402.272>.

Candela, Y. M. (2021). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(3), 78-86. Obtenido de: <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>

Castellar, A., Gonzáles, E. & Santana, R. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. Cartagena.

Castillo, M. (2022). *Actividades lúdicas y desarrollo de habilidades sociales en niños con TEA en el centro de terapias TEA ayudamos, Chiclayo* [Tesis de posgrado], Universidad César Vallejo Iberoamericana de León. Obtenido de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81721/Castillo\\_MGKSD.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/81721/Castillo_MGKSD.pdf?sequence=1)

Céspedes, M & Peralta, C (2019). “*Desarrollo Emocional De Los Niños De 05 Años De Familia Nuclear Mediante La Estrategia Didáctica Cuentos Infantiles En La Institución Educativa Inicial Pública: Caso María Inmaculada De Abancay, 2018*” Universidad Nacional Micaela Bastidas De Apurímac. Obtenido de: [http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/786/T\\_0486.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/786/T_0486.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Concytec (2020), Reglamento De Calificación, Clasificación Y Registro De Los Investigadores Del Sistema Nacional De Ciencia, Tecnología E Innovación

- Tecnológica Reglamento Renacyt, 212. Obtenido de:  
[https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento\\_renacyt\\_version\\_final.pdf](https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf)
- Correa, P. (2021). Teaching Didactics in Art Education and Visual Arts in Colombia, a Conceptual and Methodological Point of Reference. Obtenido de:  
<https://repositorio.ucaldas.edu.co/handle/ucaldas/16877>
- Dávila, S. (2018). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales*. [Tesis de posgrado], Universidad César Vallejo. Obtenido de:  
<http://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/download/979/839>.
- Daza, M., Fuentes, A., Anchundia, C., & Casquete, R. (2022). *Bodily playful strategies to enhance emotional education, in the Benjamín Rosales Aspiazu complete basic education school*. *Polo del Conocimiento*,7(3),462-468. Obtenido de:  
<https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3742>
- Espino, A. (2019). El educador inicial como promotor del desarrollo socio-emocional de los niños de 0 a 3 años que son atendidos en una estancia. Obtenido de:  
[https://repositorio.leon.uia.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12152/99910/An a%20Monserrat%20Espino%20Mesta.pdf?sequence=1](https://repositorio.leon.uia.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12152/99910/An%20Monserrat%20Espino%20Mesta.pdf?sequence=1)
- Fragoso, R. (2015). *Emotional intelligence and emotional competencies in higher education, the same concept?* 17.
- Fernández, A., Melo, M., Machado, CF (2022). *El Uso de la Gamificación en Procesos de Formación y Socialización en un Contexto Multicultural*. En: Machado, C. (eds) *Retos Tecnológicos*. Gestión e Ingeniería Industrial. Springer, Cham. Obtenido de: [https://doi.org/10.1007/978-3-030-98040-5\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-030-98040-5_4)
- Fuentes, G. A. (2020). *El espacio como elemento clave para la regulación emocional en la escuela: Análisis en contextos de diversidad social y cultural*. *Revista Educación*, 44(2), 1-15.
- García, C. (2015). *Social skills, social - family climate and academic performance in*

*university students*. Liberabit (no. 11), 65

García, A. (2019). *Neuroscience of emotions: Society seen from the individual*. An approach to the sociology-neuroscience link. *Sociológica* (Mexico), 34(96), 39-71.

Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Editorial Kairós.

Gómez, M., & Jiménez, M. (2018). *Emotional intelligence, resilience and self-esteem in people with physical disabilities and without disabilities*. *Global Nursing*, 17(50), 263-283. Obtenido de: <https://doi.org/10.6018/eglobal.17.2.291381>

Gutiérrez, S., & Ruiz, M. (2018). Impacto de la educación inicial y preescolar en el neurodesarrollo infantil. *IE Rev. investig, educ, REDIECH*. 2018, 9(17), 33-51. Obtenido de: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S24485502018000200033&lng&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S24485502018000200033&lng&nrm=iso). ISSN 2448-8550.

Hernández, R; Fernández, C & Baptista, M. (2013). Metodología de la Investigación, 4(5) Obtenido de: [https://www.academia.edu/25455344/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_investigacion%C3%B3n\\_Hernandez\\_Fernandez\\_y\\_Baptista\\_2010](https://www.academia.edu/25455344/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigacion%C3%B3n_Hernandez_Fernandez_y_Baptista_2010)

Hurtado, J (2010). *Metodología de la investigación: guía para una comprensión holística de la ciencia* [4aedcontent/uploads/2020/09/kupdf.com\\_j-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacioacuten-completo-1.pdf](https://www.kupdf.com/_j-hurtado-de-barrera-metodologia-de-investigacioacuten-completo-1.pdf)

Jara, C. (2021). *Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403*. [Tesis de posgrado], Universidad César Vallejo. Obtenido de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63403/Jara\\_PCJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/63403/Jara_PCJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Li, JH (2019). Oral histories of the school experiences of recently arrived immigrant children in Denmark from the 1970s to the 1990s 514-515. Excerpt from ISCHE

- 41SPACES AND PLACES OF EDUCATION, Porto, Portugal. Obtenido de: <https://vbn.aau.dk/en/publications/oral-histories-of-newly-arrived-migrant-childrens-experiences-of->
- Lobo, T., Xavier, C., & Evangelista, I. (2021). Participatory health education on school (re)inclusion of adolescent cancer survivors. *Nursing Journal*, 741(1). Obtenido de: <https://doi.org/10.1590/0034-7167-2020-0006>
- Machado, J & Mondragón, Y (2017). *“La relación de Afecto en el Desarrollo Emocional en niños del nivel inicial de la Institución Educativa “las Palmeras” de la provincia de Tambopata, región Madre de Dios, Perú 2017.* Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios. Obtenido de: <https://repositorio.unamad.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14070/532/004-1-5-016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mera, N. C., & Santamaría, M. A. (2017). *The Playful Activity For The Development Of Bodily Expression* (Original). *Rock. Scientific Magazine - Educational Of Granma Province*, 13(4),265274. Obtenido de: <https://revistas.udg.co.cu/index.php/roca/article/view/289>
- Moreno, P (2021). *“Formación Docente en Educación Emocional del Nivel Inicial”.* *Universidad Siglo 21*. Obtenido de: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues2108/TFG-%20Paola%20Moreno.pdf?sequence=1>
- Olivos, C (2020). *Programa de motricidad libre para fortalecer la autonomía en los niños y niñas menores de 3 años del servicio de entorno comunitario de I ciclo “Los Luceritos” del Nivel Inicial del distrito de José Leonardo Ortiz, de la provincia de Chiclayo, del departamento de Lambayeque.* Universidad Pedro Ruiz Gallo. Obtenido de [https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8917/Olivos\\_Castillo\\_Carmen\\_Elisa.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/8917/Olivos_Castillo_Carmen_Elisa.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Oliveira, J (2021). Adverse Childhood Experiences and Delinquent Behavior:

- Predictors and Mediating Variables *Ard Clin* (2). Obtenido de:  
<https://doi.org/10.15761/010160830000000284>
- Palomino, C. (2018). *Programa de actividades lúdicas para desarrollar las habilidades socioemocionales en niñas y niños de tres años de una institución educativa, Trujillo*. [Tesis de posgrado], Universidad César Vallejo. Obtenido de:  
[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29427/palomino\\_sc.pdf?sequence=1](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29427/palomino_sc.pdf?sequence=1)
- Panuncio, M, Francoy. M & Collares F. W. (2019). Situations of interpersonal violence/bullying in the university: academic cuts of daily life among undergraduate health students, *Medicine Education Bras* 43(1). Obtenido de: <https://doi.org/10.1590/1981-5271v43suplemento1-20190060.ESP>
- Paz, A. W. (2019). *¿Qué implica una teoría evolutiva de las emociones respecto de la relación entre emoción y regulación emocional? Tópicos*, 37, 158-176.
- Peltroche, M (2019). *“Influencia del desarrollo emocional en el aprendizaje de los niños del nivel inicial”* Universidad Nacional de Tumbes. Obtenido de:  
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/2074/marisol%20violeta%20peltroche%20vega.pdf?sequence=1&isallowed=yy>
- Pérez. Y (2018) *“Priorizando Los Sectores Para Promover Aprendizajes En El Niño”*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Obtenido de:  
<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/3472/2ED.DI%20039%20P46.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pesquisa. G (2019) *Spaces and Place of Education: Book o Abstracts*. Obtenido de:  
<https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/124740>
- Pimentel, C (2018). *Single Item Self-Esteem Scale: Brazilian Adaptation and Relationship to Personality and Prosocial Behavior*. *Psico-USF* 23 (1) Jan-Mar2018 Obtenido de: <https://doi.org/10.1590/1413-82712018230101>
- Pinho. J (2020) *Participation in community intervention programs and quality of life:*

*findings from a multicenter study in Portugal*. Rev. bras. gerontol geriatrics. 23(06), 2020 Obtenido de: <https://doi.org/10.1590/1981-22562020023.190017>

Quintana, L. (2016). *Aplicación de un programa de Juegos tradicionales para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°1563 "Cristo Rey Amigo de los Niños" – Nuevo Chimbote*, 2016 [Tesis de pre grado, Universidad Nacional del Santa]. Obtenido de: <http://repositorio.uns.edu.pe/handle/UNS/3015>

Quiroz, P. I. (2019). *Programa de actividades lúdico—Recreativas "PSEMOC", basado en el modelo de inteligencia emocional de Bizquera, para desarrollar las habilidades socio emocionales en los niños y niñas de 05 años de educación inicial de la I.E.I. No 1639 de Chepén*, 2017.<http://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20>

Salzmann, T. (2017). *The development of identity in children and the interrelationships with language and communication*. Culture and social representations, 12(23),101-132.

Sánchez. M (2018) *"El desarrollo emocional y el aprendizaje en el área de matemática en niños de 4 y 5 años de la I.E.I "San Judas Tadeo" del distrito de San Juan de Lurigancho"*. Universidad César Vallejo. Obtenido de: <https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/27998/SANCHEZ>

Santoveña (2010) "Educación a Distancia". Revista de educación a distancia.25,2010, pp 1-22 Obtenido de: <https://www.redalyc.org/pdf/547/54717071003.pdf>

Silva, J (2019). *Proceso de producción textual en un taller de escritura virtual para estudiantes de quinto grado*. Politécnico Gran colombiano, Colombia vol. 13, núm.25, 2019 Obtenido de: <https://www.redalyc.org/journal/3439/343963314030/343963314030.pdf>

- Sylva, M. (2019). *Emotional intelligence for prevention and emotional development in teacher training at the level of 3 to 5 years of initial education in Ecuador*. Universitat de Barcelona. Obtenido de: [http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/144412/1/MYSL\\_TESIS.pdf](http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/144412/1/MYSL_TESIS.pdf)
- Valarezo, C. M., Celi, S. Z., Rodríguez, D. B., & Sánchez, V. C. (2020). *General characterization and evolution of personality in early childhood*. Horizons Journal of Research in Educational Sciences, 4(16), 469-482.
- Villalva, M. L. V., & Copo, J. G. C. (2020). *Playful strategies in the development of emotional intelligence in high school children of the Educational Unit 19 de Setiembre*. (Revision). Roca: Scientific Magazine - Educations of the province of Granma, 16(1), 324-333.
- Ybañez, F (2017) *Programa De Actividades Lúdicas Para Desarrollar Las Habilidades Sociales En Niños De Cinco Años De Una Institución Educativa Pública-Trujillo2017*. Universidad César Vallejo. Obtenido de: [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15248/yba%c3%b1ez\\_bf.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/15248/yba%c3%b1ez_bf.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



## ANEXOS

### ANEXO 1: Matriz de consistencia.

TÍTULO: “Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa de Pimentel.”				
PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES
¿En qué medida un programa de actividades lúdicas mejora el desarrollo emocional en niños de una institución educativa en Pimentel?	Proponer un programa de actividades lúdicas para fomentar el desarrollo emocional en niños de primaria en una institución educativa en Pimentel	La implementación del programa de actividades lúdicas mejorará el desarrollo emocional en los niños de primaria de una institución educativa de Pimentel.	Variable 1 Actividades lúdicas	Juegos de actitudes
	<b>OE1</b>			Juegos de dramatización
	Identificar el nivel de desarrollo emocional de los estudiantes del quinto y sexto grado de primaria de una institución educativa en Pimentel.			Juegos pasivos
	<b>OE2</b>			Juegos cooperativos y competitivos
	Diseñar un plan de actividades lúdicas para mejorar su desarrollo emocional de los estudiantes del quinto y sexto grado de primaria de una institución educativa en Pimentel.		Variable 2 Desarrollo emocional	Autoconocimiento
	<b>OE3</b>			Autorregulación
	Validar la propuesta del programa de actividades para mejorar su desarrollo emocional de los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria en una institución educativa en Pimentel.			Automotivación
				Empatía

## ANEXO 2: Operacionalización de la variable actividades lúdicas

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>Variable 1: Actividades Lúdicas</b>	Es el medio por el cual se genera pautas sociales, son actividades que permiten experimentar con objetos concretos antes de que tengan la capacidad de formarse ideas abstractas. Las autoras que las actividades lúdicas permiten una interacción de manera efectiva entre los infantes con sus compañeros de aula y su docente. Del mismo modo, las actividades lúdicas brindan normas y valores, del mismo modo aprendizajes que permiten fortalecer el desarrollo cognoscitivo tanto motriz como social de los infantes. Castellar et al.,(2015)	Las actividades lúdicas estarán representadas por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones juegos de actitudes, juegos de dramatización, juegos pasivos y juegos cooperativos y competitivos. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	Juegos de actitudes	Participa dinámicamente en las diversas actividades de los juegos de actitudes
			Juegos de dramatización	Actúa vivamente en todas las diligencias en juegos de dramatización
			Juegos pasivos	Interviene activamente en cada acción preparada en los juegos pasivos
			Juegos cooperativos y competitivos	Participa dinámicamente en las diversas actividades de los juegos cooperativos y competitivos

## Operacionalización de la variable desarrollo emocional.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Téc/Instr.
<b>Variable 2: Desarrollo Emocional</b>	El desarrollo emocional que posee una persona, le permite tener un correcto equilibrio emocional, son seguros de sí mismos, confiados y satisfechos, obtienen aptitudes más efectivas y son preparados de poder gobernar sus procesos mentales que son determinantes para la creatividad. Goleman (1995)	El desarrollo emocional estará representado por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones autoconocimiento, autorregulación, automotivación y empatía. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	Autoconocimiento	Aceptación	- Nunca: 1 -Casi nunca: 2 - A veces: 3 -Casi Siempre: 4 -Siempre: 5	Censo / Cuestionario
			Autorregulación	Control		
			Automotivación	Voluntad		
			Empatía	Comprensión		

### ANEXO 3: Instrumentos de recolección de datos

#### CUESTIONARIO

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PIMENTEL

Nombre del niño (a):

Fecha y Hora:

Investigadora:

	<b>DESARROLLO EMOCIONAL</b>	<b>Escala de valores</b>				
<b>N°</b>	<b>Autoconocimiento</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	¿Haces amigos con facilidad e incluyes a cualquiera de tus compañeros al grupo?					
2	¿Te gusta el paseo al campo, la ciudad, etc?					
3	¿Respetas los lugares prohibidos?					
4	¿Respetas a los animales y a las plantas?					
	<b>Autorregulación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5	¿Intervienes en actividades artísticas como bailar, cantar, pintar dibujar, etc.?					
6	¿Intervienes en actividades deportivas como fútbol, vóley, básquet, etc.?					
7	¿Intervienes en actividades lúdicas o juegos?					
8	¿Intervienes en el desarrollo de la clase?					
	<b>Automotivación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
9	¿Ayudas en las tareas a los compañeros que lo necesitan?					
10	¿Aportas con materiales para el rincón de aseo?					
11	Aportas con materiales de primeros auxilios para el botiquín escolar.					
12	Colabora prestando sus útiles escolares cuando un compañero lo necesita.					
	<b>Empatía</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
13	Los juegos que prácticas son atractivos					
14	Los juegos tienen reglas claras y precisas					
15	Los juegos tienen en cuenta el control de riesgos					
16	Los juegos toman en cuenta recursos de la zona					

Siempre: 5, Casi siempre: 4, A veces: 3, Casi nunca: 2, Nunca: 1

**ANEXO 4:** Ficha de validación por expertos.

**JUEZ 1**

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA  
JUICIO DE EXPERTOS**

**Chiclayo, 24 de mayo del 2021**

*Señor*

*Dr. Juana Amelia Uchofen Iturregui*

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento TEST elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa de Pimentel.

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable desarrollo emocional.

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

- *Instrumento de recolección de información*
- *Ficha de validación de juicio de expertos.*
- *Cuadro de operacionalización*
- *Leyenda de la Escala valorativa de*

*Atentamente,*



---

Acosta Flores, Linda Victoria

DNI: 47424806

## CUESTIONARIO

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PIMENTEL

Nombre del niño (a): Fecha y Hora:

Investigadora:

	<b>DESARROLLO EMOCIONAL</b>	<b>Escala de valores</b>				
<b>N°</b>	<b>Autoconocimiento</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	¿Haces amigos con facilidad e incluyes a cualquiera de tus compañeros al grupo?					
2	¿Te gusta el paseo al campo, la ciudad, etc?					
3	¿Respetas los lugares prohibidos?					
4	¿Respetas a los animales y a las plantas?					
	<b>Autorregulación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5	¿Intervienes en actividades artísticas como bailar, cantar, pintar dibujar, etc.?					
6	¿Intervienes en actividades deportivas como fútbol, vóley, básquet, etc.?					
7	¿Intervienes en actividades lúdicas o juegos?					
8	¿Intervienes en el desarrollo de la clase?					
	<b>Automotivación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
9	¿Ayudas en las tareas a los compañeros que lo necesitan?					
10	¿Aportas con materiales para el rincón de aseo?					
11	Aportas con materiales de primeros auxilios para el botiquín escolar.					
12	Colabora prestando sus útiles escolares cuando un compañero lo necesita.					
	<b>Empatía</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
13	Los juegos que practicas son atractivos					
14	Los juegos tienen reglas claras y precisas					
15	Los juegos tienen en cuenta el control de riesgos					
16	Los juegos toman en cuenta recursos de la zona					

Siempre: 5, Casi siempre: 4, A veces: 3, Casi nunca: 2, Nunca: 1

## Anexo: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>Variable 1: Actividades Lúdicas</b>	Es el medio por el cual se genera pautas sociales, son actividades que permiten experimentar con objetos concretos antes de que tengan la capacidad de formarse ideas abstractas. Las autoras que las actividades lúdicas permiten una interacción de manera efectiva entre los infantes con sus compañeros de aula y su docente. Del mismo modo, las actividades lúdicas brindan normas y valores, del mismo modo aprendizajes que permiten fortalecer el desarrollo cognoscitivo tanto motriz como social de los infantes. Castellar et al., (2015)	Las actividades lúdicas estarán representadas por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones juegos de actitudes, juegos de dramatización, juegos pasivos y juegos cooperativos y competitivos. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	Juegos de actitudes	Participa dinámicamente en las diversas actividades de los juegos de actitudes
			Juegos de dramatización	Actúa vivamente en todas las diligencias en juegos de dramatización
			Juegos pasivos	Interviene activamente en cada acción preparada en los juegos pasivos
			Juegos cooperativos y competitivos	Participa dinámicamente en las diversas actividades de los juegos cooperativos y competitivos

Operacionalización de la variable desarrollo emocional.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Téc/Instr.
<b>Variable 2: Desarrollo Emocional</b>	El desarrollo emocional que posee una persona, le permite tener un correcto equilibrio emocional, son seguros de sí mismos, confiados y satisfechos, obtienen aptitudes más efectivas y son preparados de poder gobernar sus procesos mentales que son determinantes para la creatividad. Goleman (1995)	El desarrollo emocional estará representado por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones autoconocimiento, autorregulación, automotivación y empatía. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	Autoconocimiento	Aceptación	- Nunca: 1 -Casi nunca: 2 - A veces: 3 -Casi Siempre: 4 -Siempre: 5	Censo / Cuestionario
			Autorregulación	Control		
			Automotivación	Voluntad		
			Empatía	Comprensión		



## Ficha de validación de juicio de expertos

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

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Variable 2: Desarrollo Emocional</b>	El desarrollo emocional que posee una persona, le permite tener un correcto equilibrio emocional, son seguros de sí mismos, confiados y satisfechos, obtienes aptitudes más efectivas y son preparados de poder gobernar sus procesos mentales que son determinantes para la creatividad. Goleman (1995)	El desarrollo emocional estará representado por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones autoconocimiento, autorregulación, automotivación y empatía. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	<b>Autoconocimiento</b>	¿Haces amigos con facilidad e incluyes a cualquiera de tus compañeros al grupo?	<b>Likert</b>	4	4	4	
				¿Te gusta el paseo al campo, la ciudad, etc?		4	4	4	
				¿Respetas los lugares prohibidos?		4	4	4	
				¿Respetas a los animales y a las plantas?		4	4	4	
			<b>Autorregulación</b>	¿Intervienes en actividades artísticas como bailar, cantar, pintar dibujar, etc.?		4	4	4	
				¿Intervienes en actividades deportivas como fútbol, vóley, básquet, etc.?		4	4	4	
				¿Intervienes en actividades lúdicas o juegos?		4	4	4	
				¿Intervienes en el desarrollo de la clase?		4	4	4	
			<b>Automotivación</b>	¿Ayudas en las tareas a los compañeros que lo necesitan?		4	4	4	
				¿Aportas con materiales para el rincón de aseo?		4	4	4	
				Aportas con materiales de primeros auxilios para el botiquín escolar.		4	4	4	
				Colabora prestando sus útiles escolares cuando un compañero lo necesita.		4	4	4	
			<b>Empatía</b>	Los juegos que prácticas son atractivos		4	4	4	

				Los juegos tienen reglas claras y precisas		4	4	4	
				Los juegos tienen en cuenta el control de riesgos		4	4	4	
				Los juegos toman en cuenta recursos de la zona		4	4	4	

### Leyenda de la Escala valorativa de ítems

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación alejada de la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

**SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).**

---

**Conclusión de la Validación:** Revisado el/la escala valorativa, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio Desarrollo emocional, procedo a **confirmar su validez de contenido**.




---

Dr. Juana Amelia Uchofen Iturregui  
DNI N° 16455740



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
UCHOFEN ITURREGUI, JUANA AMELIA DNI 16455740	<b>BACHILLER EN EDUCACION</b> Fecha de diploma: 26/03/2003 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD INCA GARCILASO DE LA VEGA ASOCIACIÓN CIVIL <i>PERU</i>
UCHOFEN ITURREGUI, JUANA AMELIA DNI 16455740	<b>LICENCIADO EN EDUCACION</b> Fecha de diploma: 08/11/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
UCHOFEN ITURREGUI, JUANA AMELIA DNI 16455740	<b>MAGISTER EN EDUCACION</b> DOCENCIA Y GESTION EDUCATIVA Fecha de diploma: 01/07/2008 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>
UCHOFEN ITURREGUI, JUANA AMELIA DNI 16455740	<b>DOCTORA EN ADMINISTRACION DE LA EDUCACION</b> Fecha de diploma: 28/01/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL.  Fecha matrícula: 15/03/2012 Fecha egreso: 18/07/2012	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

## JUEZ 2

### VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO DE EXPERTOS

Chiclayo, 24 de mayo del 2021

Señor

*Mg. Velásquez Millones Yesica del Rocío*

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento TEST elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa Pimentel.

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable desarrollo emocional.

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

- *Instrumento de recolección de información*
- *Ficha de validación de juicio de expertos.*
- *Cuadro de operacionalización*
- *Leyenda de la Escala valorativa de*

*Ítems* Atentamente,



---

Acosta Flores, Linda

Victoria DNI: 47424806

## CUESTIONARIO

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PIMENTEL

Nombre del niño (a):

Fecha y Hora:

Investigadora:

	<b>DESARROLLO EMOCIONAL</b>	<b>Escala de valores</b>				
<b>N°</b>	<b>Autoconocimiento</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	¿Haces amigos con facilidad e incluyes a cualquiera de tus compañeros al grupo?					
2	¿Te gusta el paseo al campo, la ciudad, etc?					
3	¿Respetas los lugares prohibidos?					
4	¿Respetas a los animales y a las plantas?					
	<b>Autorregulación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5	¿Intervienes en actividades artísticas como bailar, cantar, pintar dibujar, etc.?					
6	¿Intervienes en actividades deportivas como fútbol, vóley, básquet, etc.?					
7	¿Intervienes en actividades lúdicas o juegos?					
8	¿Intervienes en el desarrollo de la clase?					
	<b>Automotivación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
9	¿Ayudas en las tareas a los compañeros que lo necesitan?					
10	¿Aportas con materiales para el rincón de aseo?					
11	Aportas con materiales de primeros auxilios para el botiquín escolar.					
12	Colabora prestando sus útiles escolares cuando un compañero lo necesita.					
	<b>Empatía</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
13	Los juegos que practicas son atractivos					
14	Los juegos tienen reglas claras y precisas					
15	Los juegos tienen en cuenta el control de riesgos					
16	Los juegos toman en cuenta recursos de la zona					

Siempre: 5, Casi siempre: 4, A veces: 3, Casi nunca: 2, Nunca: 1

## Anexo: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición	Téc/Instr
<b>Variable 1: Actividades Lúdicas</b>	Es el medio por el cual se genera pautas sociales, son actividades que permiten experimentar con objetos concretos antes de que tengan la capacidad de formarse ideas abstractas. Las autoras que las actividades lúdicas permiten una interacción de manera efectiva entre los infantes con sus compañeros de aula y su docente. Del mismo modo, las actividades lúdicas brindan normas y valores, del mismo modo aprendizajes que permiten fortalecer el desarrollo cognoscitivo tanto motriz como social de los infantes. Castellar et al., (2015)	Las actividades lúdicas estarán representadas por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones juegos de actitudes, juegos de dramatización, juegos pasivos y juegos cooperativos y competitivos. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	Juegos de actitudes	Participa dinámicamente en las diversas actividades de los juegos de actitudes	Inadecuada	Censo / Cuestionario
			Juegos de dramatización	Actúa vivamente en todas las diligencias en juegos de dramatización	Medianamente adecuada	
			Juegos pasivos	Interviene activamente en cada acción preparada en los juegos pasivos	Adecuada	
			Juegos cooperativos y competitivos	Participa dinámicamente en las diversas actividades de los juegos cooperativos y competitivos		

Operacionalización de la variable desarrollo emocional.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Téc/Instr.
<b>Variable 2: Desarrollo Emocional</b>	El desarrollo emocional que posee una persona, le permite tener un correcto equilibrio emocional, son seguros de sí mismos, confiados y satisfechos, obtienen aptitudes más efectivas y son preparados de poder gobernar sus procesos mentales que son determinantes para la creatividad. Goleman (1995)	El desarrollo emocional estará representado por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones autoconocimiento, autorregulación, automotivación y empatía. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	Autoconocimiento	Aceptación	- Nunca: 1 -Casi nunca: 2 - A veces: 3 -Casi Siempre: 4 -Siempre: 5	Censo / Cuestionario
			Autorregulación	Control		
			Automotivación	Voluntad		
			Empatía	Comprensión		



## Ficha de validación de juicio de expertos

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

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Variable 2: Desarrollo Emocional</b>	El desarrollo emocional que posee una persona, le permite tener un correcto equilibrio emocional, son seguros de sí mismos, confiados y satisfechos, obtienes aptitudes más efectivas y son preparados de poder gobernar sus procesos mentales que son determinantes para la creatividad. Goleman (1995)	El desarrollo emocional estará representado por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones autoconocimiento, autorregulación, automotivación y empatía. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	<b>Autoconocimiento</b>	¿Haces amigos con facilidad e incluyes a cualquiera de tus compañeros al grupo?	<b>Likert</b>	4	4	4	
				¿Te gusta el paseo al campo, la ciudad, etc?		4	4	4	
				¿Respetas los lugares prohibidos?		4	4	4	
				¿Respetas a los animales y a las plantas?		4	4	4	
			<b>Autorregulación</b>	¿Intervienes en actividades artísticas como bailar, cantar, pintar dibujar, etc.?		4	4	4	
				¿Intervienes en actividades deportivas como fútbol, vóley, básquet, etc.?		4	4	4	
				¿Intervienes en actividades lúdicas o juegos?		4	4	4	
				¿Intervienes en el desarrollo de la clase?		4	4	4	
			<b>Automotivación</b>	¿Ayudas en las tareas a los compañeros que lo necesitan?		4	4	4	
				¿Aportas con materiales para el rincón de aseo?		4	4	4	
				Aportas con materiales de primeros auxilios para el botiquín escolar.		4	4	4	
				Colabora prestando sus útiles escolares cuando un compañero lo necesita.		4	4	4	
			<b>Empatía</b>	Los juegos que prácticas son atractivos		4	4	4	

				Los juegos tienen reglas claras y precisas		4	4	4	
				Los juegos tienen en cuenta el control de riesgos		4	4	4	
				Los juegos toman en cuenta recursos de la zona		4	4	4	

### Leyenda de la Escala valorativa de ítems

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	5. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	6. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	7. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	8. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	5. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	6. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación alejada de la dimensión.
	7. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	8. Alto nivel	El ítem está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	5. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	6. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	7. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	8. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

**SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).**-----

**Conclusión de la Validación:** Revisado el \_\_24 de mayo del 2022\_\_\_\_, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio\_\_\_\_\_, procedo a **confirmar su validez de contenido**.



Firma

Mg. Velásquez Millones Yesica del Roció  
DNI 76678704



PERÚ

Ministerio de Educación

Superintendencia Nacional de  
Educación Superior UniversitariaDirección de Documentación e  
Información Universitaria y  
Registro de Grados y Títulos

## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
VELASQUEZ MILLONES, YESICA DEL ROCIO DNI 76678704	<b>BACHILLER EN EDUCACION PRIMARIA</b> Fecha de diploma: 11/07/18 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: 05/01/2012 Fecha egreso: 31/12/2016	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <b>PERU</b>
VELASQUEZ MILLONES, YESICA DEL ROCIO DNI 76678704	<b>LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA</b> Fecha de diploma: 15/04/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <b>PERU</b>
VELASQUEZ MILLONES, YESICA DEL ROCIO DNI 76678704	<b>MAESTRA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN</b> Fecha de diploma: 16/08/21 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matricula: 01/04/2019 Fecha egreso: 17/01/2021	UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO S.A.C. <b>PERU</b>

**JUEZ 3**

**VALIDACIÓN DE CONTENIDO DE UN INSTRUMENTO VÍA JUICIO  
DE EXPERTOS**

**Chiclayo, 24 de mayo del  
2021**

*Señor*

*Mg. Ochoa Quijada, Edith del Rocío*

Por el presente le saludo y le expreso mi reconocimiento hacia su carrera profesional. En ese sentido dada su formación y experiencia práctica que lo califican como experto, ha sido Usted seleccionado para evaluar el instrumento TEST elaborado como parte del desarrollo de la investigación denominada Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa Pimentel.

Agradeciendo de antemano por su integridad y objetividad, le solicito emita su juicio de valor sobre la idoneidad del instrumento para medir la variable desarrollo emocional.

Para efectos de su análisis adjunto los siguientes documentos:

- *Instrumento de recolección de información*
- *Ficha de validación de juicio de expertos.*
- *Cuadro de operacionalización*
- *Leyenda de la Escala valorativa de*

*Ítems* Atentamente,



---

Acosta Flore, Linda

Victoria DNI: 47424806

## CUESTIONARIO

DATOS GENERALES:

Institución Educativa: UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EN PIMENTEL

Nombre del niño (a):

Fecha y Hora:

Investigadora:

	<b>DESARROLLO EMOCIONAL</b>	<b>Escala de valores</b>				
<b>N°</b>	<b>Autoconocimiento</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	¿Haces amigos con facilidad e incluyes a cualquiera de tus compañeros al grupo?					
2	¿Te gusta el paseo al campo, la ciudad, etc?					
3	¿Respetas los lugares prohibidos?					
4	¿Respetas a los animales y a las plantas?					
	<b>Autorregulación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
5	¿Intervienes en actividades artísticas como bailar, cantar, pintar dibujar, etc.?					
6	¿Intervienes en actividades deportivas como fútbol, vóley, básquet, etc.?					
7	¿Intervienes en actividades lúdicas o juegos?					
8	¿Intervienes en el desarrollo de la clase?					
	<b>Automotivación</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
9	¿Ayudas en las tareas a los compañeros que lo necesitan?					
10	¿Aportas con materiales para el rincón de aseo?					
11	Aportas con materiales de primeros auxilios para el botiquín escolar.					
12	Colabora prestando sus útiles escolares cuando un compañero lo necesita.					
	<b>Empatía</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
13	Los juegos que practicas son atractivos					
14	Los juegos tienen reglas claras y precisas					
15	Los juegos tienen en cuenta el control de riesgos					
16	Los juegos toman en cuenta recursos de la zona					

Siempre: 5, Casi siempre: 4, A veces: 3, Casi nunca: 2, Nunca: 1

## Anexo: Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
<b>Variable 1: Actividades Lúdicas</b>	Es el medio por el cual se genera pautas sociales, son actividades que permiten experimentar con objetos concretos antes de que tengan la capacidad de formarse ideas abstractas. Las autoras que las actividades lúdicas permiten una interacción de manera efectiva entre los infantes con sus compañeros de aula y su docente. Del mismo modo, las actividades lúdicas brindan normas y valores, del mismo modo aprendizajes que permiten fortalecer el desarrollo cognoscitivo tanto motriz como social de los infantes. Castellar et al., (2015)	Las actividades lúdicas estarán representadas por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones juegos de actitudes, juegos de dramatización, juegos pasivos y juegos cooperativos y competitivos. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	Juegos de actitudes	Participa dinámicamente en las diversas actividades de los juegos de actitudes
			Juegos de dramatización	Actúa vivamente en todas las diligencias en juegos de dramatización
			Juegos pasivos	Interviene activamente en cada acción preparada en los juegos pasivos
			Juegos cooperativos y competitivos	Participa dinámicamente en las diversas actividades de los juegos cooperativos y competitivos

Operacionalización de la variable desarrollo emocional.

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala	Téc/Instr.
<b>Variable 2: Desarrollo Emocional</b>	El desarrollo emocional que posee una persona, le permite tener un correcto equilibrio emocional, son seguros de sí mismos, confiados y satisfechos, obtienen aptitudes más efectivas y son preparados de poder gobernar sus procesos mentales que son determinantes para la creatividad. Goleman (1995)	El desarrollo emocional estará representado por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones autoconocimiento, autorregulación, automotivación y empatía. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	Autoconocimiento	Aceptación	- Nunca: 1 -Casi nunca: 2 - A veces: 3 -Casi Siempre: 4 -Siempre: 5	Censo / Cuestionario
			Autorregulación	Control		
			Automotivación	Voluntad		
			Empatía	Comprensión		



## Ficha de validación de juicio de expertos

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

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones/ Recomendaciones
<b>Variable 2: Desarrollo Emocional</b>	El desarrollo emocional que posee una persona, le permite tener un correcto equilibrio emocional, son seguros de sí mismos, confiados y satisfechos, obtienes aptitudes más efectivas y son preparados de poder gobernar sus procesos mentales que son determinantes para la creatividad. Goleman (1995)	El desarrollo emocional estará representado por actividades que serán medidas a través de sus dimensiones autoconocimiento, autorregulación, automotivación y empatía. Las actividades permitirán reforzar las emociones, los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro del aula.	<b>Autoconocimiento</b>	¿Haces amigos con facilidad e incluyes a cualquiera de tus compañeros al grupo?	<b>Likert</b>	4	4	4	
				¿Te gusta el paseo al campo, la ciudad, etc?		4	4	4	
				¿Respetas los lugares prohibidos?		4	4	4	
				¿Respetas a los animales y a las plantas?		4	4	4	
			<b>Autorregulación</b>	¿Intervienes en actividades artísticas como bailar, cantar, pintar dibujar, etc.?		4	4	4	
				¿Intervienes en actividades deportivas como fútbol, vóley, básquet, etc.?		4	4	4	
				¿Intervienes en actividades lúdicas o juegos?		4	4	4	
				¿Intervienes en el desarrollo de la clase?		4	4	4	
			<b>Automotivación</b>	¿Ayudas en las tareas a los compañeros que lo necesitan?		4	4	4	
				¿Aportas con materiales para el rincón de aseo?		4	4	4	
				Aportas con materiales de primeros auxilios para el botiquín escolar.		4	4	4	
				Colabora prestando sus útiles escolares cuando un compañero lo necesita.		4	4	4	
			<b>Empatía</b>	Los juegos que prácticas son atractivos		4	4	4	

				Los juegos tienen reglas claras y precisas		4	4	4	
				Los juegos tienen en cuenta el control de riesgos		4	4	4	
				Los juegos toman en cuenta recursos de la zona		4	4	4	

### Legenda de la Escala valorativa de ítems

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	5. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	6. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	7. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	8. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	5. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	6. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación alejada de la dimensión.
	7. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	8. Alto nivel	El ítem está relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	5. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	6. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	7. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	8. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

**SUGERENCIAS: (redactar todas las anotaciones, o recomendaciones globales para el cuestionario).**

**Conclusión de la Validación:** Revisado el \_\_24 de mayo del 2022\_\_, y hallando que los ítems cumplen con los requerimientos para la medición adecuada del constructo de la variable bajo estudio\_\_\_\_\_, procedo a **confirmar su validez de contenido.**



Firma

Mg. EDITH DEL ROCIO  
 OCHOA QUIJADA  
 DNI 80628346



## REGISTRO NACIONAL DE GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES

Graduado	Grado o Título	Institución
OCHOA QUIJADA, EDITH DEL ROCIO DNI 80628346	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 22/08/2006 Modalidad de estudios: - Fecha matriculac: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUÍZ GALLO PERU
OCHOA QUIJADA, EDITH DEL ROCIO DNI 80628346	MAGISTRA EN ENSEÑANZA DE LAS MATEMATICAS CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA Fecha de diploma: 27/01/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL Fecha matriculac: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ PERU

**Informe de acuerdo entre jueces respecto de la validez de contenido del instrumento desarrollo emocional**

**Chiclayo, 24 de Mayo del 2022**

Señor \_\_\_\_\_

*Mg.Sc. Zapatel Arriaga, Luis Roger Ruben.*

Por el presente la saludo y le hago llegar el Informe del análisis requerido respecto del acuerdo entre jueces sobre la validez de contenido del instrumento desarrollo emocional elaborado como parte del desarrollo de la investigación Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa de Pimentel.

Para la generación del mismo se han empleado los informes emitidos por 3 expertos sobre el instrumento en mención.

Agradeciendo su confianza me despido anexando el informe basado en el Coeficiente de V de Aiken y sus respectivas estimaciones interválicas.

Atentamente,



---

**Linda Victoria Acosta Flores**  
**Bachiller en maestría en Psicología**  
**Educativa DNI 47424806**

## Informe estadístico de validez de contenido

Como parte del desarrollo de la investigación Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa de Pimentel, el (la) investigador(a) Linda Victoria Acosta Flores elaboró el instrumento de desarrollo emocional basado en la definición conceptual de Buss & Perry, 1992), estableciendo en cuatro dimensiones como estructura base del mismo, la Dimensión adaptación que comprendía los ítems del 1 al 4, la Dimensión participación con los ítems del 5 al 8, la Dimensión seguridad con los ítems del 9 al 12, la Dimensión cooperación con los ítems del 13 al 16 y la Dimensión juego con los ítems del 17 al 20.

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

**Tabla 7: Valores V Aiken y sus intervalos de confianza al 99% según dimensión e indicador del Test**

DIMENSIONES	CLARIDAD			COHERENCIA			RELEVANCIA		
	V	Li	Ls	V	Li	Ls	V	Li	Ls
<i>Autoconocimiento</i>	0.75	0.47	0.91	0.75	0.47	0.91	0.75	0.47	0.91
<i>Autorregulación</i>	0.75	0.47	0.91	0.75	0.47	0.91	0.75	0.47	0.91
<i>Automotivación</i>	0.99	0.78	1.00	0.99	0.78	1.00	0.98	0.76	1.00
<i>Empatía</i>	0.81	0.70	0.91	0.75	0.47	0.91	0.75	0.47	0.91
	0.75	0.47	0.91	0.75	0.47	0.91	0.75	0.47	0.91
	0.75	0.47	0.91	0.75	0.47	0.91	0.75	0.47	0.91
<i>CCCCC</i>	0.99	0.78	1.00	0.99	0.78	1.00	0.98	0.76	1.00
<i>Instrumento por Criterio</i>	0.96	0.74	1.00	1.00	0.79	1.00	0.99	0.77	1.00
<i>Instrumento Global</i>	0.98	0.77	1.00						

Los resultados hallados en la Tabla 8, revelaron la idoneidad del test elaborado dados los elevados valores obtenidos por el instrumento de forma integral, así como por cada dimensión en cada criterio establecido.

Así, la dimensión desarrollo emocional, obtuvo valores de concordancia en el

criterio Claridad con un intervalo de adaptación 0.91 de entre [0.75 y 0.91]; en autoconocimiento de 0.91 con rango de [0.75 y 0.91]; en Automotivación 1.00 con [0.99, 1.00]; y en empatía 0.91 con [0.75, 0.91];

**ANEXO 5: Resultados de Confiabilidad del instrumento.**

**Informe de Confiabilidad del instrumento desarrollo emocional**

**Chiclayo, 24 de Mayo del 2022**

*Señor:*

*Mg.Sc Zapatel Arriaga, Luis Roger Ruben.*

Mis sinceros saludos, por el presente le hago llegar el resumen sobre el análisis de confiabilidad realizado en una población piloto para el instrumento de test de desarrollo emocional elaborado para valuar en 20 estudiantes de quinto grado y sexto grado de primaria la presencia de la variable desarrollo emocional como parte del desarrollo de la investigación Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa de Pimentel.

Atentamente,



---

**Linda Acosta Flores**

**Bachiller en maestría en Psicología**

**Educativa DNI 47424806**



## Informe de Confiabilidad (Excel)

La realización del análisis de confiabilidad del presente instrumento de desarrollo emocional, se desarrolló en una muestra piloto de 20 (estudiantes), con antelación a su implementación definitiva en la población bajo estudio de la investigación.

Dada su naturaleza politómica con escalas de 1 al 5, la información recolectada vía medios digitales fue organizada en una base de datos del software Excel, el mismo que permitió la consecución del coeficiente de confiabilidad denominado Alfa de Cronbach, indicador basado en el análisis de la consistencia interna y que fue seleccionado teniendo como base las características de la investigación.

Se debe resaltar que Si el valor del coeficiente obtenido se halla entre  $0.7 < r < 1$ , "El instrumento se puede considerar confiable". No obstante, en instrumentos ideados y probados por vez primera se pueden considerar adecuados valores a partir de 0,7

Siendo los resultados hallados:

**Tabla 8: Estadísticos de Confiabilidad**

	Ítems	Alfa de Cronbach	N ° de elementos
Autoconocimiento	1 AL 4	0.81	4
Autorregulación	5 AL 8	0.80	8
Automotivación	9 AL 12	0.90	12
Empatía	13 AL 16	0.90	16

Se puede afirmar de tal modo que el instrumento probó su confiabilidad en las Dimensiones de desarrollo emocional con un alfa de Cronbach de 0.81 con el número de elementos 4 en su dimensión autoconocimiento, los resultados los instrumentos tienen una fuerte confiabilidad, a la vez la dimensión de autorregulación con un alfa de Cronbach de 0.80 con el número de elemento de 8 donde los resultados los

instrumentos tienen una fuerte confiabilidad, asimismo la dimensión de automotivación con un promedio de 0.90 con el número de elementos de 12 los resultados los instrumentos tienen una fuerte confiabilidad y la dimensión de empatía con un promedio de 0.91 con el número de elementos de 16 los resultados los instrumentos tienen una fuerte confiabilidad a su vez a nivel global del instrumento, se puede decir que se obtuvo 0.83 la cual fue aplicado por 16 números de elementos. Los resultados los instrumentos tienen una alta confiabilidad con lo cual está garantizada su científicidad.

## **ANEXO 6: Propuesta de Actividades lúdicas.**

### **Propuesta de Actividades lúdicas.**

#### **1. Datos informativos**

**1.1 Denominación** : Programa de Desarrollo Emocional

**1.2 Beneficiarios** : 15 estudiantes de una Institución Educativa de Pimentel

**1.3 Entidad auspiciadora:** Universidad César Vallejo.

**1.4 Responsable** : Linda Victoria Acosta Flores

**1.5 Duración** : Permanente

#### **2. Presentación**

El programa de actividades lúdicas en estudiantes de quinto y sexto grado de una IE primaria privada, resultó del recojo de información vertidas por única vez, al aplicar el cuestionario Desarrollo Emocional. Dicha propuesta está diseñada para mejorar el desarrollo emocional, dado que, expresan la carencia de compañerismo, reacciones emocionales negativas, aislamiento social, que afectan su ámbito personal, social, y emocional; asimismo, consta de cinco actividades lúdicas, las cuales responden a un contenido emocional para mejorar su desarrollo emocional.

#### **3. Conceptualización de la propuesta**

Según, Herbert Spencer los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos; adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada.

Los educandos del nivel primario deben recibir múltiples oportunidades de

enseñanza mediante actividades lúdicas, así mismo ellos podrán expresar sus emociones, sensaciones, deseos, impulsos, sentimientos y estados de ánimo; aprenderán a vivir y ensayarán la forma de actuar en el mundo; asimilarán los valores, normas y formas de vida de los adultos; establecen lazos emocionales, adoptan roles diferentes, hacen amigos y aprenden a acatar y respetar las reglas morales, éticas y sociales.

## **Objetivos**

### **Objetivos General**

Diseñar un programa de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo emocional en estudiantes de quinto y sexto grado de una institución educativa en Pimentel.

### **Específicos**

Elaborar sesiones de aprendizaje para mejorar el desarrollo emocional en estudiantes de quinto y sexto grado de una institución educativa en Pimentel.

## **4. Fundamento**

### **4.1. Fundamento Científico**

La propuesta tiene la finalidad de contribuir al mejoramiento del desarrollo emocional que es muy importante en la vida del niño. En tal sentido, propuso la teoría de la inteligencia emocional de Goleman donde menciona que el desarrollo emocional es importante para explorar las emociones propias como ajenas y poder gestionar nuestra respuesta ante ellas. Es por ello que desarrollar los componentes del desarrollo emocional es básico para conseguir un manejo adecuado de situaciones emocionales.

#### **4.2. Fundamento Pedagógico**

El aporte pedagógico que brinda la actividad lúdica al desarrollo emocional se basa fundamentalmente en que se aplican sesiones de aprendizaje en un proceso de juegos del desarrollo emocional o para representar mediante indicadores del juego , muy utilizado en varias áreas pedagógicas como técnica didáctica, por ello mismo se asume que, “las estrategias del desarrollo de procesos afectivos y emocionales desarrollada por Hebert Spencer , donde las emociones actuales son desde el nacimiento y se convierten en la función al mundo objetivo, este proceso transitorio empieza con el desarrollo infantil y es donde el estudiante empieza algo distinto en su vida, hallándose por una forma distintiva de desarrollo que favorece a la formación de la identidad. (Da silva y Castro, 2014).

#### **5. Principios asumidos para la elaboración de la propuesta**

En búsqueda del desarrollo emocional en estudiantes de sexto grado del nivel primario se estableció principios que orienten el desarrollo del aprendizaje, los cuales han sido tomados del artículo 8° de la ley general de educación denominados: ética, equidad, inclusión, calidad, democracia, creatividad e innovación.

##### **Ética**

Promover valores de paz, justicia, honestidad, solidaridad, tolerancia, trabajo y respeto a las normas durante el desarrollo de la propuesta, a fin de fortalecer la conciencia moral de cada estudiante y la responsabilidad ciudadana.

##### **Equidad**

Garantizar que todos los educandos de sexto grado tengan igual oportunidad de participar en el desarrollo del programa bajo las mismas condiciones.

##### **Inclusión**

Incorporar a los educandos con discapacidad, sin distinción de etnia, sexo o religión, brindando igual trato durante el desarrollo de la propuesta.

### **Calidad**

Garantizar las condiciones adecuadas para el desarrollo de la propuesta de actividades lúdicas de modo que sea flexible y pertinente a su propia naturaleza del educando.

### **Democracia**

Promueve la libertad de conciencia, opinión y pensamiento, contribuyendo a la tolerancia recíproca entre los estudiantes de sexto grado del nivel primario, de manera asertiva.

### **Creatividad e Innovación**

Propone cambios en respuesta a la mejora del desarrollo emocional en el sistema educativo dado que la incorporación de la propuesta de actividades lúdicas, debe ayudar a resolver el problema específico existente.

# PROGRAMA DE DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE

## SESIÓN N° 01

1. DENOMINACIÓN: “Cuida a tu compañero”
2. FECHA DE EJECUCIÓN:
3. DURACIÓN: 45”
4. RESPONSABLE: Acosta Flores, Linda Victoria
5. ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS	RECURSOS
<b>A. Inicio:</b> •La docente saluda de manera cordial a los y las estudiantes y les hace recordar los protocolos de bioseguridad y las normas de convivencia, así mismo el lavado o desinfección de manos debe realizarse de manera frecuente, con agua y jabón. Como también el uso obligatorio, permanente y correcto de mascarillas.	
<b>B. Desarrollo:</b>  •La docente les pide que se formen en semicírculo  •Les da las indicaciones que deben respetar a sus compañeros durante el juego  •Les indica que deberán estar en fila y agarrados fuertemente de los brazos.  •Se elegirá dos estudiantes para que puedan sacar a un estudiante.  •Y así puedan quedarse sin ningún compañero.  •Repite el juego de 3 a 4 veces con todas y todos los estudiantes.  •El docente terminado el juego les pregunta: ¿Cómo se sintieron?, Se sentían seguros agarrados de los brazos con sus compañeros?	Jabón  Mascarillas
<b>C. Cierre:</b>  Reúne a los estudiantes en círculo y dialoga con ellos sobre lo aprendido en clase. Puedes iniciar la reflexión con las siguientes preguntas:  1. ¿Crees que la seguridad que sentiste durante el juego lo encuentras en el aula o en tu hogar?  2. ¿Qué emociones sentías?  •Escucha sus respuestas y reflexiona con ellos a cerca de lo bueno que sentirse seguros con compañeros o familiares.	

## SESIÓN N° 02

1. DENOMINACIÓN: “Nuestro cuerpo es un instrumento musical en movimiento”
2. FECHA DE EJECUCIÓN:
3. DURACIÓN: 45”
4. RESPONSABLE: Acosta Flores, Linda Victoria
5. ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p><b>A. Inicio:</b> En grupo clase</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Reúnelos en un semicírculo y dale la bienvenida a la clase.</li> <li>•Cuéntales que ahora escucharán el audio de un video, y orientales que mientras vayan escuchando deberán de identificar cómo es que se producen los sonidos.</li> <li>•Para esta actividad entrégale a cada estudiante una pañoleta y pídeles que con ella se tapen los ojos, para que de esta forma agudicen el sentido del oído.</li> </ul> <p>Ahora inicia el video que encontrarás en esta dirección</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Luego de escuchar el video. Retoma la pregunta orientadora: “¿Cómo se producen los sonidos?”.</li> <li>•Escucha sus respuestas e invítalos a imitar los ritmos con los sonidos y las formas con los que ellos creen que fueron creados.</li> <li>•Muéstrales el video para que puedan ver cómo se producen los sonidos. Luego de ello, reflexiona con ellos acerca de la forma en la que se pueden producir sonidos al golpear ciertas partes del cuerpo, a lo que se le conoce como percusión corporal</li> </ul>	<p>Radio</p> <p>Pañoleta</p>
<p><b>B. Desarrollo:</b> Secuencia rítmica corporal N.º 1</p> <p>En el siguiente link <a href="https://www.youtube.com/watch?v=U7Bcg8GgfsA">https://www.youtube.com/watch?v=U7Bcg8GgfsA</a> encontrarás el video con la canción que marcará el ritmo para la secuencia de movimientos que a continuación te mostramos:</p> <p>Posición inicial para ambos bloques: De pie con las palmas frente a</p>	



frente a la altura del pecho.

#### Bloque 1

Palmada al frente + chasquido de dedos con ambas manos a los lados y a la altura de los hombros (2 veces).

Golpe con la palma en el muslo (2 veces).

Chasquido de dedos con ambas manos a los lados y a la altura de los hombros.

Golpe con la palma en el muslo.

Chasquido de dedos con ambas manos a los lados y a la altura de los hombros.

Golpe con la palma en el muslo (2 veces).

Chasquido de dedos con ambas manos a los lados y a la altura de los hombros.

Palmada al frente.

Chasquido de dedos con ambas manos a los lados y a la altura de los hombros.

#### Bloque2

Idéntico al bloque 1, solo que al iniciar la palmada al frente + chasquido de dedos con ambas manos a los lados y a la altura de los hombros, se realiza una sola vez.

Secuencia rítmica de percusión: Bloque 1 + bloque 2 (bis).

Repita la secuencia de movimientos rítmicos de 3 a 4 veces con todas y todos los estudiantes.

#### **C. Cierre:** En grupo clase

Reúne a los estudiantes en círculo y dialoga con ellos sobre lo aprendido en clase. Puedes iniciar la reflexión con las siguientes preguntas:

- ¿Es posible transmitir pensamientos y emociones en una secuencia rítmica de percusión corporal? ¿En qué situaciones se han sentido con la suficiente confianza para expresarse?"
- Escucha sus respuestas y reflexiona con ellos a cerca de lo bueno que es contar con el cuerpo como instrumento musical y de cómo a través de la percusión corporal transmitimos nuestras emociones hechas sonido.

## SESIÓN N° 03

1. DENOMINACIÓN: “La Isla”
2. FECHA DE EJECUCIÓN:
3. DURACIÓN: 45”
4. RESPONSABLE: Acosta Flores, Linda Victoria
5. ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p><b>A. Inicio:</b> Presenta a continuación el propósito la cual persigue consolidar aprendizajes vinculados al compartir y favorecer la inclusión de sus pares en espacios de aprendizaje y los destinados al uso del tiempo libre.</p>	<p>Hojas recicladadas</p>
<p><b>B. Desarrollo:</b>            Ubica a los estudiantes alrededor de un área cuadrada delimitada de 15 metros por lado, libre de obstáculos. Tal como se muestra en la imagen adjunta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A cada estudiante entrégale 3 hojas de papel reciclado de tamaño A5, estas serán utilizadas como superficies móviles.</li> <li>- A la señal del profesor, cada estudiante se desplazará hacia el otro extremo del campo sin hacer contacto directo con el suelo, apoyándose únicamente sobre las superficies móviles (hojas A5).</li> <li>- Si el estudiante se apoya directamente sobre el suelo, tendrá que dejar el juego.</li> <li>- El juego termina cuando uno de los estudiantes logra cruzar al otro extremo del campo o cuando hayan transcurrido 2 minutos.</li> <li>- Da la indicación para que comience el juego y bríndales un tiempo para que realicen la actividad.</li> <li>- Al término del juego, reúnelos en semicírculo y pregúntales: “¿Conocían este juego tal y como lo han jugado ahora? ¿Permite la participación de todos durante todo el juego? ¿Qué tendríamos que hacer para que todos participen todo el tiempo? ¿Qué reglas podríamos modificar o incorporar?”.</li> <li>- Promueve el diálogo e intercambio de opiniones y luego recoge los aportes de los estudiantes y preséntales el propósito de la sesión: “En esta sesión aplicaremos modificaciones a las normas y reglas de un juego para favorecer la participación de todos, siendo respetuosos de los acuerdos tomados”.</li> </ul>	
<p><b>C. Cierre:</b>            ¿Qué criterios han tenido en cuenta al modificar el juego? ¿Qué beneficios permite el modificar un juego? ¿Con qué finalidad se modifican? ¿Se logró este propósito? ¿Qué dificultades representa realizar las modificaciones de los juegos?</p>	

## SESIÓN N° 04

1. DENOMINACIÓN: “Participamos a través de juegos de competencia expresando respeto a mis compañeros”
2. FECHA DE EJECUCIÓN:
3. DURACIÓN: 45”
4. RESPONSABLE: Acosta Flores, Linda Victoria
5. ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p><b>A. Inicio:</b></p> <p>La docente saluda de manera cordial a los y las estudiantes y les hace recordar los protocolos de bioseguridad y las normas de convivencia, así mismo el lavado o desinfección de manos debe realizarse de manera frecuente, con agua y jabón. Como también el uso obligatorio permanente y correcto de mascarillas.</p>	
<p><b>B. Desarrollo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Iniciamos con un juego de carreras trasladando los platillos y colocarlos en los conos</li> <li>•Realizamos actividades motrices variadas que nos permitan expresar y mejorar nuestras habilidades para la ejecución de los juegos de velocidad y resistencia</li> <li>•Nos manifestamos motrizmente, recordando y llevando a la práctica diferentes actividades recreativas donde evaluaremos nuestras habilidades y destrezas para la ejecución de los juegos</li> <li>•Realizamos actividades motrices variadas de corta y larga duración que nos permitan expresar nuestras capacidades motrices para la ejecución</li> <li>•Formamos equipos mixtos para la realización de juegos cooperativos y recreativos de competencia con la finalidad de mejorar la capacidad de organización de los estudiantes.</li> <li>•Realizamos la práctica de diferentes ejercicios para realizar nuestra secuencia rítmica</li> </ul>	<p>Pelotita de trapo</p> <p>Pelota de futbol</p> <p>Costales</p> <p>Canastillas</p> <p>Otros</p> <p>El diálogo</p>

<p>Las y los estudiantes tendrán que proponer otros juegos recreativos que nos permitan mejorar nuestras habilidades motrices y la interacción entre compañeros.</p>	
<p><b>C. Cierre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>•El docente que acompaña al grupo les pregunta: ¿Cómo se han sentido luego de compartir las diferentes actividades motrices con sus compañeros?</li><li>• ¿Qué aprendieron sobre la importancia de practicar nuestros juegos tradicionales?</li><li>•¿Creen que es importante evaluar nuestras habilidades motrices con la finalidad mejorar nuestro desenvolvimiento durante la ejecución de los juegos recreativos?</li><li>•Se te hizo difícil los trabajos orientados a practicar y valorar los juegos tradicionales de nuestra región y a mejorar capacidad de interacción con nuestros compañeros.</li><li>•Finalmente nos organizamos para ir a los servicios higiénicos</li><li>•Luego conversamos sobre lo que hemos aprendido el día de hoy y de cómo se sintieron en esta actividad.</li></ul>	

## SESIÓN N° 05

1. DENOMINACIÓN: “Aprendemos a expresar nuestras emociones a través de los juegos lúdicos”
2. FECHA DE EJECUCIÓN:
3. DURACIÓN: 45”
4. RESPONSABLE: Acosta Flores, Linda Victoria
5. ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p><b>A. Inicio:</b> En grupo clase •En el aula de clase damos la bienvenida a las niñas y niños Le preguntamos ¿cómo se sienten en esta semana? Luego le preguntamos: ¿Conocemos nuestras emociones? ¿Nos gustaría conocer nuestras emociones y ritmos de movimientos? Escuchar sus comentarios y refuerza alguno de ellos.</p>	
<p><b>B. Desarrollo:</b> En grupo de clase. Para la iniciación de esta actividad se necesita el aporte y participación activa de cada estudiante cumpliendo lo siguiente: Juego: Mi nombre con gestos Lugar: patio o campo deportivo Materiales: Tarjetas, o papeles adhesivos (stickers) con el nombre de cada estudiante. Descripción del juego: El docente previamente elabora tarjetas o papeles adhesivos (stickers) con el nombre de los estudiantes y les pide que se lo peguen. Los estudiantes forman un círculo y el docente explica el juego. Cada niño debe decir su nombre acompañado de un gesto, una frase o un saludo original que inventen. Por ejemplo: “¡Hola, me llamo Erika!” y salta abriendo los brazos. Otro puede decir: “Hola, me llamo Víctor y me gusta correr soy veloz”, y otro “Me llamo Pedro, me gusta bailar, pueden realizar gestos de saludo. Las formas de saludo son múltiples y los alumnos suelen ser muy originales. El docente empieza para animar a los niños a hacerlo. Luego, pide que se presenten voluntariamente, siguiendo el orden en el que se ubican en el círculo. Una vez que todos se han presentado, el docente se coloca en el medio del círculo y les pide que se tomen de la mano y empiecen a dar vueltas mientras él cierra los ojos y aplaude. En cuanto se detiene, el estudiante que esté delante del docente deberá repetir el nombre y saludo que hizo el que se encuentra detrás de él. Si es que no se acuerda, el grupo lo ayuda y todos lo hacen juntos. Luego, repiten la dinámica algunas veces más</p>	<p>Hojas recicladas</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes se acomodan según lo planteado en el juego para empezar a jugar</li> <li>• Finalizado el tiempo de juego (5 a 10 minutos aproximadamente), promovemos un breve diálogo a partir de las siguientes preguntas: ¿Cómo se sintieron? ¿Qué es lo que más les gustó de este juego? ¿Qué podríamos agregar al juego para mejorarlo?, ¿Qué podemos hacer para conocernos y jugar juntos?</li> <li>• Los estudiantes expresan sus ideas sobre juegos y actividades que se podrían realizar para integrarnos y conocernos y sentirnos bien</li> </ul> <p><b>COMO SEGUNDA ACTIVIDAD:</b>  Pídeles que formen 3 grupos de igual número de integrantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dos de los grupos deben formarse en filas una frente a la otra, estableciendo doble distancia entre los miembros de una misma fila, tal como se muestra en el siguiente gráfico.</li> <li>- Los integrantes de ambas filas deberán de mover ambos brazos al frente y atrás haciendo palmadas, siguiendo los ritmos y coordinaciones establecidas por el profesor con la ayuda de unas picas o testimonios de madera.</li> <li>- El tercer grupo se colocará al centro de ambas filas buscando avanzar de un extremo al otro, sin ser tocados por el vaivén de los brazos de sus compañeros.</li> <li>- Luego de que el grupo logre completar el recorrido, realizar las rotaciones necesarias para que todos participen</li> <li>- Al final de la actividad, pregúntales: “¿Cómo lograron pasar sin ser tocados? ¿Entre palmada y palmada los tiempos de espera son iguales? ¿Esta secuencia entre palmada y palmada podría llamarse ritmo? ¿Solo cuando hacemos palmadas hablamos de ritmo? ¿En qué acciones podemos ver que hay ritmo? ¿Los ritmos pueden variar?</li> </ul>	
<p><b>C. Cierre:</b></p> <p>En grupo clase</p> <p>Terminada la actividad, reúne a todos los estudiantes en un lugar para el cierre</p> <p>Le invitamos a realizar algunos ejercicios de respiración profunda y pregúntales:</p> <p>¿Cómo se han sentido?</p> <p>¿Conocimos a reconocer nuestro cambio de expresiones a la hora de jugar?</p> <p>Escuchamos atentamente y acompañamos en sus respuestas Finalmente.</p> <p>Condúcelos a los servicios higiénicos y observa cómo se desenvuelven en este espacio. De ser necesario orienta su accionar sobre el correcto uso del agua, el jabón y el papel toalla.</p> <p>Terminada la actividad les trasladamos a su aula indicándole que a la próxima semana continuaremos</p>	

## SESIÓN N° 06

1. DENOMINACIÓN: “Describo situaciones diarias de la vida”
2. FECHA DE EJECUCIÓN:
3. DURACIÓN: 45”
4. RESPONSABLE: Acosta Flores, Linda Victoria
5. ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p><b>A. Inicio:</b> Se inicia la sesión compartiendo una canción infantil “CABEZA CARA HOMBROS PIES”. Para identificación de las partes del cuerpo e imitar movimientos</p>	<p>Imágenes y láminas.</p>
<p><b>B. Desarrollo:</b> 1.- Presentarle al niño una lámina con situaciones de la vida diaria: un policía deteniendo los carros para cruzar, unamamá limpiando la casa, una familia preparando alimentos, un niño jugando.</p> <p>2. Permitimos a los niños observar la lámina para conversar lo que observa.</p> <p>3. Realizamos preguntas como: ¿Qué están haciendo las personas en la lámina? ¿Cómo crees que se sienten? ¿Me puedes contar lo que observas en la lámina? ¿Cuál es la escena que más te agrada? ¿Cuál es tu momento favorito y por qué?</p>	<p>Un lugar amplio, sin objetos que puedan interferir con el desarrollo de la actividad.</p> <p>Hojas bond. Crayolas y/o Plumones.</p>
<p><b>C. Cierre:</b> Canción Dramatizada: “un gusanito”</p> <p>La maestra manifestara a los niños, que van a escuchar una canción que cuenta una historia muy linda la cual ella va representar, y ellos deberán de imitar con la mayor libertad posible. Se les dirá a que pueden desplazarse por todo el espacio que deseen, sin chocar con otros compañeros ni realizar desorden.</p> <p>Se les entrega una hoja impresa con 5 dibujos (situaciones de la vida diaria), crayolas o plumones para que pinten el personaje que más les gusto imitar al cual le gusto imitar más en su caminar.</p> <p>En el aula se conversará acerca como se han sentido en el taller y que actividad le gusto más realizar.</p> <p>Se colocará en la pared los trabajos de los niños para ser apreciados por sus compañeros</p>	

## SESIÓN N° 07

1. DENOMINACIÓN: “Casinos emocionales”
2. FECHA DE EJECUCIÓN:
3. DURACIÓN: 45”
4. RESPONSABLE: Acosta Flores, Linda Victoria
5. ORGANIZACIÓN DIDÁCTICA:

ESTRATEGIAS	RECURSOS
<p><b>A. Inicio:</b> - Se motivará mostrando a los niños varias cartas de casino, para jugar y se les hace las siguientes interrogantes ¿Conocen los casinos? ¿Cómo se juega?</p> <p>- Invitará a los niños a sentarse alrededor de las mesas, en grupo grande y repartirá las cartas, jugando por unos minutos, donde los niños mencionaran que carta les tocó, se lanzará sobre la mesa, por turno, luego veremos si alguien tiene una carta igual.</p> <p>- Posterior al juego, el responsable de recoger las cartas y les comenta que tiene otros casinos especiales...de figuras que nos ayudarán a mejorar nuestra convivencia en el aula. ¿Qué casinos serán? ¿Qué figuras se imaginan que habrá en cada carta?</p>	<p>Naipes o casinos comunes</p> <p>Casinos especiales de expresiones corporales y emociones</p>
<p><b>B. Desarrollo:</b></p> <p>- Se les muestra las cartas especiales a los niños y niñas, para que luego los reparta entre todos, explicándoles según un orden un niño o niña colocará su primera carta sobre la mesa, mencionando de que se trata la figura, y se preguntará quien tiene la misma figura.</p> <p>- Los dos niños que tengan la misma figura, se juntarán y comentarán la acción, en qué momento han visto esa situación, si ello lo han experimentado, y si es adecuada o inadecuada los comportamientos; explicando por qué.</p> <p>- Después de mostrar todas las cartas, pedimos a los niños que agrupen las cartas en dos columnas, las de comportamientos adecuados y en otro lado las de comportamientos inadecuados. La docente enfatizará con los aportes de los niños como debemos manejar nuestras emociones, para no tener conductas inadecuadas, es normal molestarse, fastidiarse, pero no debemos reaccionar contra nuestros pares, buscar estrategias para calmarnos, respirar</p>	



<p>profundamente, tomar un vaso con agua, salir al patio y tranquilizarnos.</p>	
<p><b>C. Cierre:</b> Se invita a los niños a desplazarse por el salón, y realizar ejercicios de relajamiento, para poder estar preparados y saber actuar cuando nuestras emociones son muy fuertes y pueden agredir o fastidiar a nuestros otros compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Se les invita a respirar profundamente, a soltar el cuerpo sacudiéndolo y estirándolo.</li><li>- Comentan que hemos aprendido el día de hoy, para que nos sirvan estos aprendizajes. Que emociones son adecuadas para sentirnos bien.</li></ul>	

Sesiones	Título	Medios y Materiales	Instrumento de Evaluación	Cronograma						
				Semanas						
				1	2	3	4	5	6	7
Sesión N°1	<b>Cuida a tu compañero</b>	Celular para las fotos Palabra oral	Lista de cotejo							
Sesión N°2	<b>Nuestro cuerpo es un instrumento musical en movimiento</b>									
Sesión N°3	<b>La isla</b>									
Sesión N°4	<b>Participamos a través de juegos de competencia expresando respeto a mis compañeros</b>									
Sesión N°5	<b>Aprendemos a expresar nuestras emociones a través de los juegos lúdicos”</b>									
Sesión N°6	<b>Describo situaciones diarias de la vida</b>									
Sesión N°7	<b>Casinos emocionales</b>									

## ANEXO 7: Validación de propuesta

### UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO ESCUELA DE POSGRADO FICHA DE JUICIO DE EXPERTO PARA VALIDACIÓN DE PROPUESTA 01

Estimado Señor.

Dra: Juana Amelia Uchofen Iturregui

Reciba saludo cordial y al mismo tiempo le informo que se requiere realizar una VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTO a la Propuesta ACTIVIDADES LÚDICAS, cuyo autor es el Br. ACOSTA FLORES LINDA VICTORIA En tal sentido recurro a usted para solicitar dicha Validación. (En Anexo se adjunta la Propuesta).

Datos del Experto:

Nombre: Juana Amelia Uchofen Iturregui

DNI. 16455740

Profesión: Docente

Último Grado obtenido: Doctora en Educación

#### FICHA DE JUICIO DE EXPERTO.

Nro. ITEM	CRITERIO DE VALIDACIÓN	Inadecuada. (Se debe cambiar, requiere cambios sustanciales)	Medianamente adecuada. (Se debe mejorar)	Adecuada.
01	Estructura general de la Propuesta/Modelo/Plan.			X
02	Marco teórico y antecedentes que sustenta la propuesta general.			X
03	Pertinencia del marco legal considerado.			X
04	Coherencia de los componentes de la Propuesta/Modelo/Plan con la información del diagnóstico del fenómeno en estudio.			X
05	Coherencia de los componentes de la Propuesta/Modelo/Plan con los objetivos de la investigación.			X
06	Detalle de las actividades de acción para la implementación de la propuesta.			X
07	Viabilidad de la implementación de la Propuesta/Modelo/Plan.			X

Marcar con un aspa según su apreciación Observaciones:

---

---

## APRECIACION GENERAL DE A PROPUESTA DE MODELO

Luego de realizada la revisión del documento intitulado ACTIVIDADES LÚDICAS., presentado por el Br. ACOSTAFLORES LINDA VICTORIA, se otorga la siguiente calificación.

### CALIFICACION DE LA PROPUESTA / MODELO / PLAN.

Inadecuada.	Medianamente adecuada.	Adecuada.
		X

Marcar con un aspa

Nombre del Experto: Juana Amelia Uchofen Iturregui

DNI: 16455740



FIRMA:

**UNIVERSIDAD CESAR  
VALLEJO ESCUELA DE  
POSGRADO FICHA DE  
JUICIO DE EXPERTO  
PARA VALIDACIÓN DE PROPUESTA 02**

Estimado Señor.

Mg. Velásquez Millones Yesica del Roció

Reciba saludo cordial y al mismo tiempo le informo que se requiere realizar una VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTO a la Propuesta ACTIVIDADES LÚDICAS, cuyo autor es el Br. ACOSTA FLORES LINDA VICTORIA En tal sentido recurro a usted para solicitar dicha Validación. (En Anexo se adjunta la Propuesta).

Datos del Experto:

*Nombre: Mg. Velásquez Millones Yesica del Roció*

DNI. 76678704

Profesión: Docente

Último Grado obtenido: Maestra en administración de la Educación

**FICHA DE JUICIO DE EXPERTO.**

<b>Nro. ITEM</b>	<b>CRITERIO DE VALIDACIÓN</b>	<b>Inadecuada. (Se debe cambiar, requiere cambios sustanciales)</b>	<b>Medianamente adecuada. (Se debe mejorar)</b>	<b>Adecuada.</b>
01	Estructura general de la Propuesta/Modelo/Plan.			X
02	Marco teórico y antecedentes que sustenta la propuesta general.			X
03	Pertinencia del marco legal considerado.			X
04	Coherencia de los componentes de la Propuesta/Modelo/Plan con la información del diagnóstico del fenómeno en estudio.			X
05	Coherencia de los componentes de la Propuesta/Modelo/Plan con los objetivos de la investigación.			X
06	Detalle de las actividades de acción para la implementación de la propuesta.			X
07	Viabilidad de la implementación de la Propuesta/Modelo/Plan.			X

Marcar con un aspa según su apreciación Observaciones:

---



---

## APRECIACION GENERAL DE A PROPUESTA DE MODELO

Luego de realizada la revisión del documento intitulado ACTIVIDADES LÚDICAS ., presentado por el Br.ACOSTA FLORES LINDA VICTORIA, se otorga la siguiente calificación.

### CALIFICACION DE LA PROPUESTA / MODELO / PLAN.

Inadecuada.	Medianamente adecuada.	Adecuada.
		X

Marcar con un aspa

Nombre del Experto: Velásquez Millones Yesica del Rocío

DNI: 76678704



FIRMA

**UNIVERSIDAD CESAR  
VALLEJO ESCUELA DE  
POSGRADO FICHA DE  
JUICIO DE EXPERTO  
PARA VALIDACIÓN DE PROPUESTA 03**

Estimado Señor.

Mg. EDITH DEL ROCIO OCHOA QUIJADA

Reciba saludo cordial y al mismo tiempo le informo que se requiere realizar una VALIDACION POR JUICIO DE EXPERTO a la Propuesta ACTIVIDADES LÚDICAS, cuyo autor es el Br. ACOSTA FLORES LINDA VICTORIA En tal sentido recurro a usted para solicitar dicha Validación. (En Anexo se adjunta la Propuesta).

Datos del Experto:

*Nombre:* EDITH DEL ROCIO OCHOA QUIJADA

DNI: 80628346

Profesión: Docente

Último Grado obtenido: Magister en educación

**FICHA DE JUICIO DE EXPERTO.**

Nro. ITEM	CRITERIO DE VALIDACIÓN	Inadecuada. (Se debe cambiar, requiere cambios sustanciales)	Medianamente adecuada. (Se debe mejorar)	Adecuada.
01	Estructura general de la Propuesta/Modelo/Plan.			X
02	Marco teórico y antecedentes que sustenta la propuesta general.			X
03	Pertinencia del marco legal considerado.			X
04	Coherencia de los componentes de la Propuesta/Modelo/Plan con la información del diagnóstico del fenómeno en estudio.			X
05	Coherencia de los componentes de la Propuesta/Modelo/Plan con los objetivos de la investigación.			X
06	Detalle de las actividades de acción para la implementación de la propuesta.			X
07	Viabilidad de la implementación de la Propuesta/Modelo/Plan.			X

Marcar con un aspa según su apreciación Observaciones:

---



---

## APRECIACION GENERAL DE A PROPUESTA DE MODELO

Luego de realizada la revisión del documento intitulado ACTIVIDADES LÚDICAS ., presentado por el Br.ACOSTA FLORES LINDA VICTORIA, se otorga la siguiente calificación.

### CALIFICACION DE LA PROPUESTA / MODELO / PLAN.

Inadecuada.	Medianamente adecuada.	Adecuada.
		X

Marcar con un aspa

*NOMBRE: EDITH DEL ROCIO OCHOA  
QUIJADA*

DNI 80628346



Firma



## ANEXOS 7 Resultados

**Tabla 1**

*Percepción en niños de una institución educativa primaria respecto al desarrollo emocional.*

Nivel	Desarrollo Emocional	
	Alumnos	%
Bajo	14	93%
Regular	0	0%
Alto	1	7%
<b>TOTAL</b>	15	100%

En la tabla 1. Observamos, de 15 alumnos, para la variable desarrollo emocional de acuerdo a sus niveles, se encuentran en el nivel bajo con un 93% (14), seguido del nivel alto es un 1% (1).

**Tabla 2**

*Percepción en niños de una institución educativa primaria respecto a las dimensiones del desarrollo emocional.*

	Bajo	Regular	Bueno	Total
<b>Dimensión Autoconocimiento</b>	11	3	1	15
%	73%	20%	7%	100%
<b>Dimensión Autorregulación</b>	12	2	1	15
%	80%	13%	7%	100%
<b>Dimensión Automotivación</b>	12	2	1	15
%	80%	13%	7%	100%
<b>Dimensión Empatía</b>	10	4	1	15
%	67%	26%	7%	100%

En la tabla 2. Observamos, en los 15 alumnos, referente a sus dimensiones de la variable desarrollo emocional, encontrarse en el nivel bajo. Así evidenciamos que para la dimensión autoconocimiento 73% (11) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 20% (3) y 7% (1) en el nivel alto; mientras que para la dimensión

autorregulación el 80% (12) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 13% (2) y 7% (1) en el nivel alto; asimismo para la dimensión automotivación el 80% (12) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 13% (2) y 7% (1) en el nivel alto; para la dimensión empatía el 67% (10) en el nivel bajo, mientras que en el nivel regular 26% (4) y 7% (1) en el nivel alto.

**Tabla 3**

*Percepción por ítem en niños respecto a la dimensión Autoconocimiento, de una institución educativa primaria*

	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	TOTAL
Facilidad de compañerismo	5	4	2	2	2	15
%	33%	27%	13%	13%	13%	100%
Recreación a lugares turísticos	6	5	2	1	1	15
%	40%	33%	13%	7%	7%	100%
Respeto por la señalización de lugares prohibidos	9	3	2	0	1	15
%	60%	20%	13%	0%	7%	100%
Respeto a la flora y fauna	9	1	4	1	0	15
%	60%	7%	27%	7%	0%	100%

En la tabla 3. Observamos que, del total de 15 alumnos, en cada una de las preguntas analizadas respecto a la dimensión autoconocimiento la mayor parte se encuentra en que nunca realizan dichos ítem. Así encontramos que en la facilidad de compañerismo tiene un 33% (5) en nunca, mientras que un 27% (4) casi nunca, seguido del 13% (2) tanto en a veces, casi siempre y siempre respectivamente; seguido de la recreación a lugares turísticos con 40% (6) en nunca, mientras que un 33% (5) casi nunca, seguido del 13% (2) a veces, y un 7% tanto para casi siempre y siempre respectivamente; mientras que para el respeto por la señalización de lugares prohibidos un 60% (9) en nunca, mientras que un 20% (3) casi nunca, seguido del 13% (2) a veces, y un 7% para siempre, asimismo, que para el respeto a la flora y fauna un 60% (9) en nunca, mientras que un 7% (1) tanto en casi nunca, seguido

del 27% (4) a veces, y un 7%(1) siempre.

**Tabla 4**

*Percepción por ítem respecto a la dimensión Autorregulación, en niños de una institución educativa primaria.*

	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	TOTAL
Autorregulación en Actividades artísticas	11	1	1	2	0	15
%	73%	7%	7%	13%	0%	100%
Autorregulación en Actividades deportivas	5	5	4	1	0	15
%	33%	33%	27%	7%	0%	100%
Autorregulación en actividades lúdicas	6	4	3	1	1	15
%	40%	27%	20%	7%	7%	100%
Autorregulación en sesiones de clase	8	5	1	0	1	15
%	53%	33%	7%	0%	7%	100%

En la tabla 4. Observamos que, del total de 15 alumnos, en cada una de las preguntas analizadas respecto a la dimensión autorregulación la mayor parte se encuentra en que nunca realizan dichos ítem. Así encontramos que en la autorregulación en actividades artísticas tiene un 73% (11) en nunca, el 7% (1) tanto en casi nunca como a veces, el 13% (2) en casi siempre; seguido de la autorregulación en actividades deportivas con 33% (5) tanto en nunca y casi nunca, el 27% a veces, el 7% casi siempre; mientras que para la autorregulación en actividades lúdicas un 40% (6) en nunca, el 27% (4) casi nunca, 20% (3) a veces, el 7% (1) tanto en casi siempre y siempre; y en la autorregulación en sesiones de clase un 53% (8) nunca, el 33% (5) casi nunca, 7% (1) tanto en a veces como siempre.

**Tabla 5**

*Percepción en niños por ítem respecto a la dimensión Automotivación de una institución educativa primaria.*

	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	TOTAL
Trabajo colectivo	5	6	3	1	0	15
%	33%	40%	20%	7%	0%	100%
Aportación de materiales de aseo	6	5	0	1	3	15
%	40%	33%	0%	7%	20%	100%
Aportación de materiales de primeros auxilios	6	3	0	3	3	15
%	40%	20%	0%	20%	20%	100%
Compartir útiles escolares	12	1	1	0	1	15
%	80.0%	6.7%	6.7%	0.0%	6.7%	100%

En la tabla 5. Observamos que, del total de 15 alumnos, en cada una de las preguntas analizadas respecto a la dimensión automotivación la mayor parte se encuentran en que nunca realizan dichos ítem. Así encontramos que en el trabajo colectivo tiene un 33% (5) nunca, 40% (6) casi nunca, 20% (3) a veces, 7%(1) casi siempre; seguido de la aportación de materiales de aseo con 40%(6) nunca, 33%(5) casi nunca, 7%(1) a veces, 20%(3) siempre, asimismo para la aportación de materiales de primeros auxilios un 40% (6), y en compartir útiles escolares un 40% (12) nunca, 20% (3) tanto en casi nunca, casi siempre y siempre; asimismo en compartir útiles escolares el 80% (12) nunca, el 6.7% (1) tanto en casi nunca, a veces y siempre.

**Tabla 6**

*Percepción en niños por ítem respecto a la dimensión  
Empatía de una institución educativa primaria.*

	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	CASI SIEMPRE	SIEMPRE	TOTAL
Juegos atractivos	7	3	3	1	1	15
%	47%	20%	20%	7%	7%	100%
Juegos con reglas claras y precisas	7	4	2	1	1	15
%	46.7%	26.7%	13.3%	6.7%	6.7%	100%
Juego bajo un control de riesgo	6	5	2	2	0	15
%	40%	33%	13%	13%	0%	100%
Juegos con juguetes de la zona	10	1	1	0	3	15
%	66.7%	6.7%	6.7%	0.0%	20.0%	100%

En la tabla 6. Observamos que, de 15 alumnos, en cada una de las preguntas analizadas respecto a la dimensión empatía la mayor parte se encuentran en que nunca realizan dichos ítem. Así tenemos que para los juegos atractivos un 47% (7) nunca, el 20% tanto casi nunca y a veces, el 7%(1) tanto casi siempre y siempre; mientras que para los juegos con reglas claras y precisas un 46.7%(7) nunca, el 26.7% casi nunca, 13.3%(2) a veces, 6.7%(1) tanto en casi siempre y siempre; mientras que en los juegos control de riesgo un 40%(6) nunca, 33%(5) casi nunca, 13%(2) tanto en a veces y casi siempre, y en los juegos con juguete de la zona un 66.7%(10) nunca, 6.7%(1) tanto en casi nunca y a veces, 20%(3) siempre.



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO  
MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, ZAPATEL ARRIAGA LUIS ROGER RUBEN, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - CHICLAYO, asesor de Tesis titulada: "Programa de actividades lúdicas para el desarrollo emocional en niños de una institución educativa de Pimentel", cuyo autor es ACOSTA FLORES LINDA VICTORIA, constato que la investigación cumple con el índice de similitud establecido, y 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.

CHICLAYO, 19 de Agosto del 2022

<b>Apellidos y Nombres del Asesor:</b>	<b>Firma</b>
ZAPATEL ARRIAGA LUIS ROGER RUBEN <b>DNI:</b> 16788167 <b>ORCID</b> 0000 0001 5657 0799	Firmado digitalmente por: ZARRIAGARR el 19-08- 2022 16:51:50

Código documento Trilce: TRI - 0420695