



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en
lo estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403
Pimentel

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación

AUTORA:

Jara Paredes, Cecilia Janneth (ORCID: 0000-0002-8661-2491)

ASESORA:

Dra. Saldaña Millán, Jackeline Margot (ORCID :0000-0001-5787-572X)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Evaluación y aprendizaje

CHICLAYO – PERÚ

2021

Dedicatoria

A mis queridos padres: Isidro y Blanquita, en especial a mi abnegada madre, por su ejemplo de vida y tenacidad.

A mis amados hijos: Karla, Wilson y Adriano, quienes son mi mayor tesoro y orgullo, por ser la fuerza que me impulsa a seguir adelante, para todos ellos con gratitud y amor por estar a mi lado cuando más los necesito.

Cecilia Janneth

Agradecimiento

A nuestro padre celestial, por permitirme hacer realidad este anhelo de tantos años. A Luis Alberto Guevara Diez por su dedicación y apoyo incondicional en el desarrollo del presente trabajo.

A mi querida asesora Dra. Jackeline Margot Saldaña Millan, por su profesionalismo, paciencia, perseverancia y por siempre alentarnos a concluir de manera exitosa este gran reto académico.

Cecilia Janneth

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de figuras	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO	4
III. METODOLOGÍA.....	15
3.1.Tipo y diseño de investigación	15
3.2.Variable y Operacionalización.....	15
3.3.Población y Muestra	15
3.4.Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5.Procedimiento.....	16
3.6. Método de análisis de datos	17
3.7. Aspectos éticos	17
III. RESULTADOS	18
IV. DISCUSIÓN	22
V. CONCLUSIONES	28
VI. RECOMENDACIONES	29
REFERENCIAS.....	30
ANEXOS.....	36

Índice de figuras

Figura 1. Dimensión comunicación interactiva.....	19
Figura 2. Dimensión satisfacción socioemocional.....	20
Figura 3. Dimensión desarrollo actitudinal.....	21
Figura 4. Nivel de la variable afectividad.....	22

Resumen

El presente trabajo de investigación del tipo proyectivo con diseño no experimental descriptivo con propuesta tiene como objetivo proponer estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad de los estudiantes de tres años de la I.E.I. N° 403 para lo cual se trabajaron con 20 niños de la misma institución y después de diseñar el instrumento de recojo de información que fue una ficha de observación se tuvo como resultados principales el diagnóstico del nivel de afectividad de los estudiantes de 3 años tanto en la variable general como en sus dimensiones comunicación interactiva, satisfacción socioemocional y desarrollo actitudinal la mayoría se encuentran en un nivel bajo, seguido de un porcentaje considerable en el nivel medio y en menor porcentaje salieron en el nivel alto de afectividad; situación que dio pie al diseño de un programa de estrategias lúdicas orientadas a mejorar el nivel de afectividad de los estudiantes de tres años los mismos que fueron validados a criterio de expertos señalando unánimemente su adecuado diseño y aplicabilidad.

Palabras clave: Afectividad, estrategias lúdicas, educación inicial.

Abstract

The present research work of the projective type with descriptive non-experimental design with proposal aims to propose playful strategies to improve the level of affectivity of three-year students of the I.E.I. N ° 403 for which they worked with 20 children from the same institution and after designing the information collection instrument that was an observation sheet, the main results were the diagnosis of the level of affectivity of the 3-year-old students both in The general variable, as in its dimensions, interactive communication, socio-emotional satisfaction and attitudinal development, the majority are at a low level, followed by a considerable percentage at the medium level, and in a lesser percentage they came out at the high level of affectivity; This situation gave rise to the design of a program of playful strategies aimed at improving the level of affectivity of three-year-old students, which were validated at the discretion of experts, unanimously pointing out its adequate design and applicability.

Keywords: Affectivity, Playful strategies, Initial Education.

I. INTRODUCCIÓN

“Dejad que los niños vengan a mí, y no se lo impidáis porque de tales es el reino de los cielos” sentenció Jesús de Nazaret para resaltar la importancia de los niños en el plan divino (Mt. 19:14, Biblia Reina-Valera 1960). En efecto, la infancia es una etapa de mayor proceso evolutivo a la par también de mayor vulnerabilidad dado que si bien es la familia tradicionalmente, quien constituye el entorno para suplir las necesidades de los niños; la diversidad y las fluctuaciones permanentes en el área social, política, económica, social, afectan la visión de atención a la infancia planteando un reto educativo (Editorial CEP, 2019).

Los educadores tienen una gran responsabilidad para proveer a sus estudiantes de una buena educación para que ellos puedan formarse un futuro exitoso, una clave es comprender cómo ellos aprenden y apoyar a quienes presentan dificultades (Honders, García & Vilchis, 2020). Por su parte, en su estudio Santiago-Dones (2017) interpretó la relación afectuosa entre maestro y estudiante al especificar que ésta contribuye a su retención escolar, mientras que en caso contrario se convierte en un factor que apoyaría el fracaso académico y hasta la deserción del estudiante. Se resalta la relevancia de la labor educativa docente de modo afectuoso durante el desarrollo del proceso educativo en el infante.

Godoy & Campoverde (2016) en su análisis latinoamericano sobre la influencia de la afectividad en el proceso de aprendizaje, definieron *afectividad* como aquel vínculo de interrelación entre personas generando entre ellos influencia compartida. Asimismo, destacaron como síntesis de su análisis, la posición de educadores, pedagogos y psicólogos respecto de la relevancia de la afectividad como aspecto fundamental en el proceso educativo. Calificaron la afectividad y recomendaron fortalecer desde la enseñanza educativa la motivación, la inteligencia interpersonal y la sensibilidad al afecto; a fin de mejorar la concepción de sí mismo de los estudiantes, para vencer la baja autoestima, complejos de culpa, coerción y un autoritarismo presente en el entorno escolar.

Por su lado, Risco (2019) ante la existente crisis política, social y económica; y el diagnóstico de un grupo de estudio de estudiantes en Jaén con un estado

afectivo deficiente, demostró mediante la aplicación de estrategias lúdicas la mejora del desarrollo afectivo del grupo de trabajo.

A nivel local la Institución Educativa Inicial N° 403 del P.J. "Villa del Mar" - Pimentel, se encuentra ubicada en una zona de extrema pobreza, donde predominamayormente el machismo, evidenciando un alto índice de violencia intra familiar. Como resultado de esta situación social, se ha podido observar, de manera recurrente conductas agresivas por parte de los estudiantes , quienes al momentode la hora juego libre en sectores así como en el recreo e incluso durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje discuten por el material, se gritan, escupen, muerden, arañan ,se empujan y en algunas oportunidades sin motivo aparente, frente a esto se apreció un manejo inadecuado por parte de las docentes, quienes necesitan insertar en el desarrollo de sus unidades didácticas, estrategiasque permitan mejorar el nivel de afectividad en los niños para lograr emociones positivas en ellos. Se requiere conocer cómo elevar el nivel de la afectividad en losniños y para esto se plantea el uso de estrategias lúdicas.

De lo expuesto líneas arriba se plantea el problema de la investigación en la siguiente forma: ¿De qué manera las estrategias lúdicas mejorarán la afectividad de los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 403?

Se justifica el presente trabajo de investigación de la siguiente manera: (a) Justificación teórica: ya que se ha tomado en consideración teorías de autores quefortalecieron la problemática así como el conocimiento de las variables; gran partede la teoría consultada y analizada se obtuvo de expertos en el campo a investigar, con amplia experiencia en la investigación científica; (b) Justificación práctica: reforzar los conceptos de los grupos de interés de la comunidad educativa, respecto a que las estrategias lúdicas estructuradas de manera adecuada y pertinente mejoran el nivel de afectividad de los estudiantes y por consecuencia elevan el nivel de logro de aprendizajes, (c) Justificación

metodológica: la propuesta representa un aporte desde el aspecto metodológico ya que los resultados de esta investigación se podrán extrapolar en otras Instituciones Educativas. Hipótesis General: La propuesta de un programa de estrategias lúdicas, permitirá mejorar el nivel de afectividad de los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 403.

Se precisa mejorar a corto y mediano plazo la conducta emocional del educando planteando el siguiente Objetivo General: Proponer estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad de los estudiantes de tres años de la I.E.I. N°403. Dentro de los Objetivos Específicos: (a) Diagnosticar el nivel de afectividad de los estudiantes, (b) Diseñar y elaborar un programa de estrategias lúdicas orientadas a mejorar el nivel de afectividad de los estudiantes de tres años de la I.E.I. N° 403, y; (c) Validar la propuesta a través de juicios de expertos.

II. MARCO TEÓRICO

Como antecedentes de investigación tanto internacionales como nacionales tenemos los siguientes:

Las emociones tienen un rol crucial en todo suceso psíquico o social de relevancia, en lo que sucede en el campo familiar, laboral o político; y al ser conjugadas tanto con los sentimientos, como con los afectos éstas definen una forma de percepción del mundo y del prójimo (Ciompi, 2007). En efecto, Ciompi (2007) luego de estudiar la interrelación entre componentes lógicos y afectivos, sostuvo la existencia de una interacción obligatoria entre emoción y cognición, o afectividad y lógica; convirtiéndose de esta manera, los afectos en los impulsores y estructuradores sustanciales de cualquier desarrollo psíquico y social. Este estado afectivo marca un foco de interés y define en cada instante lo que es importante o no. En el Perú, respecto de afectividad Bravo & Ticona (2014) en su estudio de carácter cuantitativo, realizado en una muestra estudiantil en Lima; demostraron mediante la aplicación de cuestionarios a través de encuestas, las cuales fueron validadas por expertos; la existencia de un alto nivel de relación entre la afectividad familiar sobre el rendimiento académico.

Siendo la dimensión emocional relevante en el desarrollo humano, evitar el maltrato infantil que lo dañe merece cualquier esfuerzo. A fin de explicar y valorar la afectividad y el desenvolvimiento ante el estrés, se estudió a un grupo de niños y niñas afectados por maltrato físico y psicológico, a quienes luego de aplicar pruebas de diagnóstico psicológico; se evidenció en ellos conductas evasivas, intensa inclinación a la limitación personal, fuerte vigilancia de sus afectos, desinterés a incentivos emocionales, en forma mayoritaria se mostraron reacios a involucrarse en actividades socio afectivas, una parte mostró exposición a presentar depresión o alguna alteración afectiva. Sin embargo, los niños y niñas de la investigación reconocieron la imagen del entorno familiar y denotaron ansias poder desenvolverse en un ambiente de mayor confianza (Rivarola, 2015). El Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP) sentenció “La violencia impregna toda la realidad social” (MIMP, 2016, p. 9). Bajo el marco socio-afectividad

y aprendizaje, Arenas (2016) en su investigación cuantitativa no experimental con diseño correlacional descriptivo en el área curricular *Persona, familia y relaciones humanas*, evaluó estas variables en un grupo de estudiantes de Ucayali, Perú; determinando como resultado, una relación positiva y significativa entre estos dos aspectos.

Yeren (2018) investigó las variables *estrategias de aprendizaje y pedagogía de la afectividad* mediante un método hipotético-deductivo de diseño no experimental de nivel correlacional recopilando data en un período determinado, empleó como instrumento para recopilar información, cuestionarios con escala politómica. Yeren (2018) sostuvo que *estrategias de aprendizaje* es “el conjunto de acciones debidamente planificada que otorgan la característica de desarrollo del estudiante y lo lleva a la meta trazada en su formación profesional” (p. 20); asimismo, aún existiendo diversidad de posiciones, para la *pedagogía de la afectividad* expuso sobre ésta “indica que el individuo deberá ser competente para relacionarse, comunicarse y participar en todas las actividades humanas de manera positiva, desde la cooperación, la solidaridad y la tolerancia” (p. 31). El estudio concluyó al afirmar una alta correlación entre las estrategias de aprendizaje y la pedagogía de la afectividad. Por su parte, García (2012) demostró en su investigación cuasi experimental aplicada a dos grupos, uno de control y el otro experimental, que la aplicación de estrategias lúdicas mejoró en forma notoria el aprendizaje de las matemáticas en la muestra de aplicación.

Respecto de afectividad, Sandín et al. (2014) plantearon que ésta posee dos magnitudes independientes: la afectividad positiva y la afectividad negativa. Al respecto, en su estudio aplicado en un grupo de estudiantes de Madrid; confirmaron la esencia bidimensional del afecto al aplicar el Positive and Negative Affect Schedule (PANAS) determinando que este cuestionario brinda una destacable valoración psicométrica del afecto, usado también en Estados Unidos; concluyendo asimismo, el soporte y confiabilidad de la aplicación de PANAS en este grupo hispano. Las puntuaciones de la escala PANAS fueron expuestas inicialmente por Watson et al. (1988, como se citó en The Ohio State University, 2020) y continúan siendo el referente para validar cuantitativamente la afectividad positiva y afectividad negativa, éste listado asigna un puntaje para cada sensación respecto

de la semana previa para diez aspectos de cada dimensión de la afectividad y se distingue en la Figura 1 en el Apéndice. Sobre la aplicación de cuestionarios para conocer el nivel de afectividad, Bernal (2020) en su investigación cuantitativa las aplicó a un grupo de estudiantes de nivel secundario en Lima, para determinar en ellos la existencia de un valor medio de la variable afectividad – interpretada como el conjunto de emociones, sentimientos y motivaciones-; concluyendo que esta valoración se correlaciona con el nivel de convivencia escolar en forma significativa.

A fin de optimizar el proceso educativo Gil-Madrona et al. (2020) aplicando un enfoque cuantitativo y a través de la utilización de la encuesta PANAS, demostraron mediante la aplicación de juegos populares de cooperación y de cooperación-oposición que en ambos, los afectos positivos alcanzaron la mayor valoración respecto de los aspectos de afectividad negativa que obtuvieron una menor percepción; permitiendo en los alumnos el desarrollo de sus habilidades sociales bajo un entorno positivo de aprendizaje. Asimismo, Muñoz-Arroyave et al.(2020) establecieron en el entorno educativo que formar las competencias emocionales elevan el rendimiento académico y el bienestar subjetivo del alumno, sobre todo desde la labor en las primeras edades. Estudiaron la influencia de dos variables intrínsecas al juego: la dimensión motora y el aspecto competitivo. Luego de la aplicación de juegos en varias sesiones, se valoró mediante cuestionarios el estado emocional de los alumnos intervinientes; demostrando en su estudio Muñoz-Arroyave et al. (2020) que el juego motor potencia el desarrollo de competencias motrices y socio-emocionales; y según el tipo de juego, éste influye en las emociones positivas; constituyendo además, el juego cooperativo sin competición como aquel más sobresaliente en el origen de experiencias emocionales positivas.

Silva (2019) en su trabajo para el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU) elaboró como complemento a la guía *La hora del juego libre en los sectores*, la cual fue entregada en 2010 a los docentes de educación inicial en el Perú, una orientación respecto del ámbito lúdico en la educación inicial, sobre la que, remarcó lo vital del juego simbólico como causante de la identificación y transformación del niño o de la niña, sobre todo; lo destacado del juego al convertirse en una excelente opción para la manifestación de emociones profundas, deseos y miedos del niño respecto del entorno dentro del cual se relaciona. La guía

impartida por MINEDU destacó las características e importancia en el desarrollo infantil del juego simbólico, sobre todo en los primeros cinco años de vida y exhibió los aprendizajes favorecidos cuando éstos son impartidos diariamente guiando, asimismo, el rol del docente.

Si bien la relación entre afectividad y aprendizaje requiere de mayor investigación, se resalta la experiencia realizada en un grupo de estudiantes de nivel secundario y superior en Estados Unidos, en los cuales se aplicó juegos de carácter competitivo usando computadoras y también no usándolas. Se demostró que estos juegos motivaron una elevación del nivel de afectividad positiva, siendo incuestionable el correcto uso de los medios educativos para el logro del aprendizaje. La experimentación reveló la importancia de aplicar este tipo de estrategias educativas al provocar afectos positivos, aspecto de interés a ser considerado en la planificación de los educadores (Brom et al., 2016). En referencia a los videojuegos, existe amplia investigación de aquellos de carácter violento con consecuencias negativas en el comportamiento social, ya que provoca un incremento del comportamiento agresivo y un detrimento de la actitud prosocial. Sin embargo, en la investigación realizada con videojuegos prosociales se detectó en los participantes mayor disposición para ayudar ante la presentación de inconvenientes, ganaron mayor resiliencia ante estados de acoso, mejoraron su comportamiento prosocial. En tal sentido, en la práctica de videojuegos el contenido de éstos es un catalizador relevante para el comportamiento social, tanto con consecuencias negativas como positivas (Greitemeyer & Osswald, 2010).

En cuanto al tipo de juego en solitario o en cooperación y su repercusión en el estado de ánimo, Muñoz et al. (2017) en su investigación sobre un grupo de estudiantes universitarios de educación física determinaron el aumento de los estados de ánimo positivos en forma significativa al desarrollar juegos cooperativos de corte competitivo; mientras que los estados de ánimo negativos se hallaron en los juegos en solitario, sin competición y con mayor intensidad en grupos separados. Por su parte, Zi-Yu, Ahmed y Gazizova (2020) evaluaron la presencia cada vez más intensa de un entorno digital, los métodos de enseñanza requeridos y las habilidades profesionales que deben desarrollarse mayormente en la dimensión psicológica y conductual, para lo cual; el aprendizaje basado en juegos

y la gamificación resultan ser medios efectivos. Éstas dos últimas estrategias, demostraron en el grupo de investigación, un importante aumento de la motivación para el aprendizaje con resultados de mayor nivel respecto del grupo de control. Por su parte Llamo (2020) estableció, en su estudio cuantitativo sobre un grupo de estudiantes en Monsefú, la relevancia de la escuela como segundo ambiente (luego del hogar y comunidad) en el cual los infantes socializan y muestran su afectividad; determinó en forma concluyente y luego de la aplicación de cuestionarios, una alta y directa correlación existente entre la aplicación de actividades lúdicas y las relaciones interpersonales generadas entre los alumnos en investigación.

El aporte de la teoría al presente trabajo de investigación toma en cuenta el desarrollo de las dos variables de estudio, es decir la afectividad y de las estrategias lúdicas para mejorar el problema de la afectividad en los niños, así tenemos: Ante un proceso de globalización demandante de mayores expectativas individuales, el cual influye en la percepción de la afectividad en el seno familiar; se precisa conocer de los aspectos culturales vigentes que permitan establecer la presencia de tensiones sociales, la fijación de expectativas psico-afectivas y la existencia de cambios económicos que determinan las relaciones sociales (González & Jiménez, 2014). El aula de clase representa para el estudiante un entorno emocional, en el cual permanentemente, experimenta emociones. Éstas como ejemplos pueden ser, la impaciencia, la esperanza de éxito, el orgullo de logros, la ansiedad, la vergüenza, el aburrimiento, la admiración, la empatía, la ira, el desprecio, la envidia; y demás, todas dirigidas en referencia tanto a sus compañeros como a sus educadores; y otras más, producidas en el entorno familiar. En efecto, las emociones, controlan la atención estudiantil, influyen en la motivación para aprender y afectan la gestión del aprendizaje. Asimismo, determinan la identidad, el desarrollo de la personalidad y hasta la salud psicológica y física del educando; por tanto, como tal el bienestar emocional del estudiante se convierte en un crucial objetivo educativo. Se precisa que los educadores comprendan el estado emocional de sus estudiantes para promover el aprendizaje y su desarrollo evitando sensaciones lacerantes. Para su logro, los docentes deberán centrarse en gestionar tres temas: (a) naturaleza y diversidad de las emociones de los estudiantes, (b) regulación de emociones positivas y negativas, y (c) dirigir la función educativa para modificar las emociones en su entorno. (Pekrun, 2014).

La Real Academia Española (2019) definió *afectividad* como el conjunto de sentimientos, emociones y pasiones; las cuales son experimentadas por una persona en su tendencia natural de reaccionar sensorialmente. En ese mismo sentido, y dentro de la dimensión afectiva del ser humano, la Ley General de Educación del Perú, Ley N° 28044 en su artículo noveno, además de los aspectos ético, intelectual, artístico, cultural, físico, espiritual y religioso; incluyó la realización de una persona en el área afectiva, como una dentro de los fines de la educación peruana. Alcanzar exitosamente el logro de estos fines, permitirá en el individuo la definición de su identidad, la consolidación de su autoestima, la obtención de su integración a la sociedad y consolidar el hecho de convertirse en un ser resiliente a este mundo de constante cambio.

Respecto del desarrollo humano durante la infancia en la dimensión afectiva, Sáez et al. (2009, como se citó en Quintas, 2020) resaltó, al caracterizar esta extensión, la tendencia del infante por: (a) expresar una afectividad voluble, al ser afectado por simples acontecimientos -a diferencia de los adultos-, como es el pasar del llanto a la alegría instantáneamente, por ejemplo; (b) mostrar una afectividad intensa, al exponer emociones exageradamente, sin mediar razonamiento, como es el caso de las rabietas o berrinches; y, (c) presentar una afectividad impulsiva al enfocarse en ser ansioso frecuentemente. El infante percibe barreras afectivas ya sea por la falta de apego -al requerir mayor atención afectiva respecto de lo material-, por los temores de su edad infantil o por la experimentación de celos íntimos. Asimismo, la Tabla 1 detalla los períodos evolutivos de la afectividad en los infantes (Quintas, 2020, p. 22). Aspectos como el evitar comunicar ciertos sentimientos, pensamientos o actos y el desconocimiento del ser humano son inequívocamente la raíz de que la *afectividad* no se evalúe como tema fundamental en el estudio de los aspectos físicos, las manifestaciones sociales y culturales de la sociedad humana; siendo los afectos aquellos que integran a las sensaciones lacerantes. Para su logro, los docentes deberán centrarse en gestionar tres temas: (a) naturaleza y diversidad de las emociones de los estudiantes, (b) regulación de emociones positivas y negativas, y (c) dirigir la función educativa para modificar las emociones en su entorno. (Pekrun, 2014).

Los seres humanos, es vertebral en las relaciones humanas (Martí, 2016). Asimismo, Martí (2016) sostuvo que la *afectividad* es capaz de ser educada, ser modelada; básicamente en el entorno familiar como en la comunidad educativa, constituyéndose, por tanto, en foco de atención y motivación de los educadores.

Las etapas de evolución de la afectividad en los infantes según (Quintas, 2020). Son: impulsiva (0 – 3 meses) donde la comunicación afectiva se da a través de gestos, actitudes, movimientos para satisfacer física y emocionalmente al bebé. Emocional (3 meses – 1 año), el niño demuestra alegría, dolor, cólera. La relación afectiva se da fluidamente con el adulto del entorno. Sensoriomotor Proyectivo (1 – 3 años) el desenvolvimiento motriz amplifica los acontecimientos sociales y afectivos, definiendo su personalidad. Del personalismo (3 – 6 años) el niño busca ser independiente y aumenta su ego. Reconoce a los otros.

Conocemos que el estado emocional afecta el desempeño del organismo humano. La investigación científica ha demostrado; dada la existencia de factores temperamentales, en especial el presentar una afectividad negativa alta, una afectividad positiva baja y un control esforzado bajo; una relación alta con la estructura y la función del cerebro, asociándose a síntomas del estado de ánimo y ansiedad en los niños, desencadenando en ellos preocupantes episodios depresivos (Vesco, 2016). Dada la relevancia de la afectividad, se precisa su evaluación. Al respecto, García & Arias (2019) establecieron que el aspecto afectivo es medible al poder conocer la existencia de emociones positivas y negativas; siendo la Escala de afecto positivo y negativo (PANAS) la de mayor uso para valorar la afectividad. Respecto de los cuestionarios PANAS, Seminario (2017) en su estudio realizado en un grupo de estudiantes del nivel secundario en la ciudad de Piura, el cual tuvo como objetivo evaluar el nivel psicométrico del afecto positivo y del afecto negativo; concluyó en la aceptabilidad, claridad y coherencia de los ítems intervinientes en la escala PANAS avalado, asimismo, por el criterio de siete jueces que respaldan la metodología de investigación practicada.

Por otro lado, no podemos desligar la cultura humana del aspecto lúdico debido a lo primordial del juego en el desarrollo humano (Gadamer, 1979, como se citó en Aybar, 2019, p. 15). En efecto, la esencia del juego es exclusivamente afectiva,

su actividad conlleva un cúmulo de emociones siendo fundamental para el aprendizaje; por tanto, se precisa motivar el juego con fines educativos a fin de permitir la formación en los educandos (Aybar, 2019). Asimismo, Aybar (2019) en su estudio académico en un grupo de estudiantes en Lima, relacionó las estrategias lúdicas como aspecto catalizador para elevar el nivel de eficiencia en la resolución de problemas detectado en la muestra en estudio, logrando en ellos enriquecer el interés, el afecto y la motivación hacia la matemática. Aybar (2019) defendió el papel formativo del juego en el escolar y clasificó los juegos en función de la teoría Piagetiana.

Desde la posición psicológica de Vygotski, el juego infantil estimula el aprendizaje del infante para establecer su conducta, en virtud del ambiente imaginario resultante (Montealegre, 2016). Freud, Piaget y Vygostky lideran las grandes teorías contemporáneas de la compleja psicología del desarrollo humano, estos tres prestigiosos psicólogos coincidieron en sus estudios al considerar al juego como un factor relevante en la actividad psicológica y central en la maduración infantil, asimismo, destacaron a la cultura como influyente en la lúdica infantil (Linaza, 2013, pp. 103-104). Al ser el juego una necesidad, éste permite conocer cómo los niños enfrentan la realidad, en los aspectos físico, social e intelectual; construyendo de esta forma, su desarrollo humano y por tanto configurándose, asimismo, como un derecho de los infantes (Linaza, 2013, p. 104). Freud, Piaget y Vygotsky enfocaron al juego con funciones diferentes las cuales se presentan en la Tabla 3. Linaza (2013) definió al juego como “una actitud ante la realidad, un modo de actuar, que define el propio jugador y no puede ser impuesto desde fuera” (pp. 111-112).

Walsh, Mcmillan & McGuinness (2017) sostuvieron que la importancia del juego en la temprana educación infantil es indiscutible y ha sido ampliamente reconocida, sobre todo al proveer opciones a los niños para el aprendizaje y su desarrollo. Asimismo, Wood's (2010, como se citó en Walsh et al., 2017, pp. 40-41) en su exposición sostuvo que las formas lúdicas al interactuar con otros comprenden el humor, las burlas, las bromas, la mímica, los acertijos, las rimas y demás expresiones emotivas; amplió el alcance de enfoques lúdicos al enmarcarlos

dentro lo creativo, imaginativo y aspectos flexibles en los cuales se pueden integrar materiales y recursos; además, los estados de ánimo pueden expresarse desde lo intenso, brusco y ruidoso hasta situaciones de concentración. Walsh et al. (2017) destacaron la necesidad en los niños de interrelacionarse significativamente con adultos juguetones a fin de obtener una experiencia más estimulante, placentera y sobre todo entretenida. Las características de las interacciones lúdicas entre adultos y niños se concentran en: (a) ser propiamente motivadoras, atractivas y agradables; (b) mantener un tono alegre, libre de cualquier estrés en ambas partes; y, (c) permitir espacios para expresar espontaneidad.

Walsh et al. (2017, p. 72) expusieron la necesidad de fomentar una variedad de aprendizaje matemático lúdico a fin de inculcar en los infantes -en su educación inicial-, involucramiento en la gama de contenidos y procesos matemáticos; asimismo, para ayudarlos a desarrollar una potente disposición al aprendizaje. Estas experiencias integrarían oportunidades en los infantes para explorar y resolver situaciones, adquirir y manejar el lenguaje matemático, a razonar, y a comunicarse en forma matemática. Respecto de las estrategias lúdicas, Gifford (2005, como se citó en Walsh et al., 2017, p. 72) sugirió interactuar con una variedad de estrategias para el aprendizaje lúdico de las matemáticas. Estas estrategias se exponen y ejemplifican en la Tabla 4. Deering (2014) reveló para aquellos padres cuyos hijos son menores de 5 años que el secreto para ser más feliz, más calmado y obtener experiencias más creativas, es el juego. Asimismo, Deering (2014) expuso los caminos para integrar en la vida cotidiana el juego y la alegría, siendo uno de ellos, el empleo de estrategias lúdicas para direccionar el comportamiento de los hijos en la senda correcta durante los episodios críticos del día o en situaciones especialmente desafiantes.

Díaz (2017) conceptualiza las estrategias lúdicas como un conjunto de estrategias cuyo fin es la integración a partir de estímulos para facilitar el desarrollo conjuntamente con los compañeros con quienes participa.

Las dimensiones para la variable estrategias lúdicas son tres: estrategias de oralidad, movimiento y mixtas. Las estrategias de oralidad tienen por objetivo

establecer una relación amical a partir de la participación oral de los niños. Por ello se entonan canciones y se vigila que los niños también lo hagan, se narra hechos o acontecimientos con la intención que los niños aprendan a narrar con naturalidad. Se busca desarrollar el diálogo para que los niños dialoguen con sus amiguitos. Así como se sientan felices con los chistes. Todo esto a partir de la oralidad se fomenta el desarrollo de la afectividad. Se evidencia cuando el niño hace su presentación personal, entona de canciones, narra de hechos o episodios, dialogan sobre hechos importantes, escucha de chistes y los reproduce.

Las estrategias de movimiento o actividades motoras según Quiroz (2012) implican que el niño se mueva al son de la música, forme figuras humanas, desarrolle competencias de fuerza y baile la música de su preferencia. Esto facilita al estudiante que sea dinámico y se mueva en razón de sus amiguitos para que de manera inconsciente adquiera la afectividad en contexto con sus compañeros. Estas estrategias se evidencian cuando los niños ejecutan desplazamientos de rondas, formación de figuras humanas, juegan a los equipos, bailan con música preferida.

Las estrategias mixtas incorporan la oralidad y el movimiento que bien se refleja en los juegos colectivos, diálogos participativos, las rondas, las operaciones cotidianas de compra y venta. Estos servirán que el estudiante no sólo hable, sino que se mueva que ejecute dimensiones integradas con el fin de desarrollar la actividad del estudiante en el encuentro con sus compañeros de clase. Estas estrategias se evidencian cuando el niño ejecuta desplazamiento y dialogo, participación en juego colectivos, buscan tesoros escondidos, juegan a la compra y venta de objetos.

Las dimensiones de la afectividad según Bellido y Villegas (2014) y Risco (2019) corresponden a la comunicación interactiva, satisfacción socioemocional y desarrollo actitudinal.

En la comunicación interactiva el niño adquiere confianza al relacionarse con los otros compañeros para tener autonomía y valerse por sí mismo e intenta hacer sus cosas sólo. Esta dimensión se cumple cuando el niño se relaciona

demostrando empatía, demuestra adaptación con cualquier grupo, se muestra alegre en todo momento, muestra felicidad al compartir con los otros, demuestra integración fácil con los otros, demuestra creatividad e imaginación, disfruta de los juegos con los demás, entrega su amistad con facilidad a los otros, demuestra cooperación en el juego.

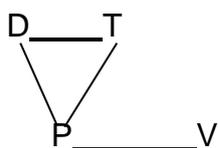
La satisfacción socioemocional el niño al entrar en contacto con los demás se va sintiendo más libre y participa conjuntamente con sus amiguitos en las diferentes actividades del aula. Esta dimensión se evidencia cuando el niño puede imitar emociones con naturalidad de risa, miedo, temor, comparte sentimientos con los otros, se muestra respetuoso en los juegos, demuestra control de emociones durante el juego, juega con sus compañeros respetando los acuerdos, muestra agradecimiento y cumplidos cuando comparte y disfruta en las fiestas infantiles. El desarrollo actitudinal, el niño va construyendo sus actitudes en función de las relaciones con sus compañeros. Para ello tendrá que desaprender las actitudes negativas y adquirirá las actitudes positivas. Esta dimensión se evidencia cuando el niño llama la atención mediante actitudes positivas, demuestra compartir sus jugos, objetos y espacios; reprime sus impulsos cuando es afectado, demuestra ser positivo ante la adversidad de los otros, muestra actitudes positivas al saludar y despedirse.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo y diseño de investigación

El enfoque fue cuantitativo y el tipo de investigación es descriptivo con propuesta. Hurtado (2010) la define como un tipo de investigación proyectiva, en la que después de hacer el diagnóstico de una variable problemática en este caso el nivel de afectividad del niño se diseña una propuesta para su solución la misma que será validada a través de juicio de expertos.

El diseño de investigación es el no experimental en la se propone un programa de estrategias lúdicas para la solución del problema de afectividad de los niños, en base al diagnóstico detectado y a la teoría establecidas entre ambas variables, el esquema queda establecido de la siguiente manera:



LEYENDA:

D: Diagnóstico de la variable afectividad de los infantes. T: Teorización de las variables.

P: Propuesta de estrategias lúdicas

V: Validación de la propuesta a criterio de juicio de expertos.

3.2. Variables y Operacionalización

Como variables tenemos:

Variable independiente: Estrategias Lúdica.

Variable dependiente: Afectividad de los estudiantes de educación inicial.

El detalle de definición conceptual, operacional, con las dimensiones e indicadores de las variables lo ubicamos en el anexo 1 de la presente investigación.

3.3. Población y Muestra

La población está dada por todos los niños de 3 años de educación inicial de la Institución Educativa Inicial N° 403 que hacen un total de 35.

La muestra está considerada a criterio de las investigadoras por 20 niños y está en base a las posibilidades de comunicación y capacitación a los padres de familia para la aplicación de los instrumentos.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el presente trabajo de investigación se trabajaron técnicas de gabinete y de campo, en donde en la primera se utilizaron técnicas bibliográficas de investigación y como instrumentos se tuvieron en cuenta el uso del fichaje para aspectos de organización del cuerpo de la tesis, tanto en las citas textuales como parafraseadas, de igual manera fichas para los comentarios y por último las fichas bibliográficas para las referencias de la presente investigación. En cuanto a las técnicas de campo se trabajó con la técnica de observación con el uso del instrumento ficha de observación de la efectividad de los niños de tres años de edad.

En cuanto a la validez del instrumento ésta se realizó a criterio de juicio de expertas en el área de educación inicial, del mismo modo se hizo la validación del programa de estrategias que estuvo a cargo de las mismas profesoras del nivel inicial.

En cuanto a la confiabilidad, el instrumento resultó ser confiable mediante el coeficiente del Alfa de Cronbach, cuyo valor arrojó una medida mayor a 0,893 el mismo que se aplicó a una muestra piloto de 15 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403.

3.5. Procedimiento

Para el logro de los objetivos de la presente investigación se trabajó con la metodología de la investigación dentro del enfoque cuantitativo que nos señala que para la elaboración y recogida de los datos del instrumento se ha tenido en cuenta en primer lugar la teorización de las dos variables, luego en base a las teorías de la variable y de sus dimensiones se formuló la citada operacionalización, la misma que dio origen al diseño del instrumento de evaluación que en este caso es una ficha de observación que evaluó el nivel de afectividad en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial N° 403.

3.6. Método de análisis de datos

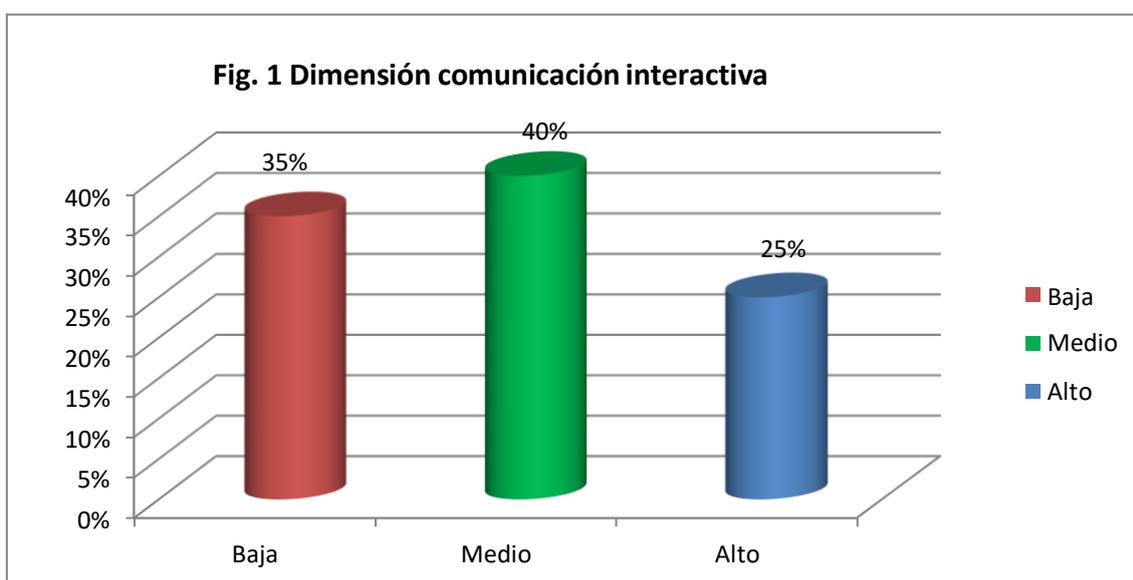
Para el análisis de datos se tuvo en cuenta uso de herramientas de la estadística descriptiva, en este caso se desarrollaron tablas estadísticas de frecuencia tanto las simples como las porcentuales para el análisis e interpretación de la información, para este procedimiento se hizo uso de los paquetes estadísticos Excel y SPSS.

3.7. Aspectos éticos

Un aspecto importantísimo es que se tomó en cuenta la normatividad en el desarrollo de proyectos e informes de investigación de la UCV, respetando sobre todo el anonimato individual de los sujetos de investigación que son los niños de 3 años y la aplicación del instrumento con el respectivo consentimiento de los padres de familia de los niños, de igual manera se han respetado la información de los autores que han aportado en el desarrollo del presente trabajo citándoles como corresponde de acuerdo a las normas APA.

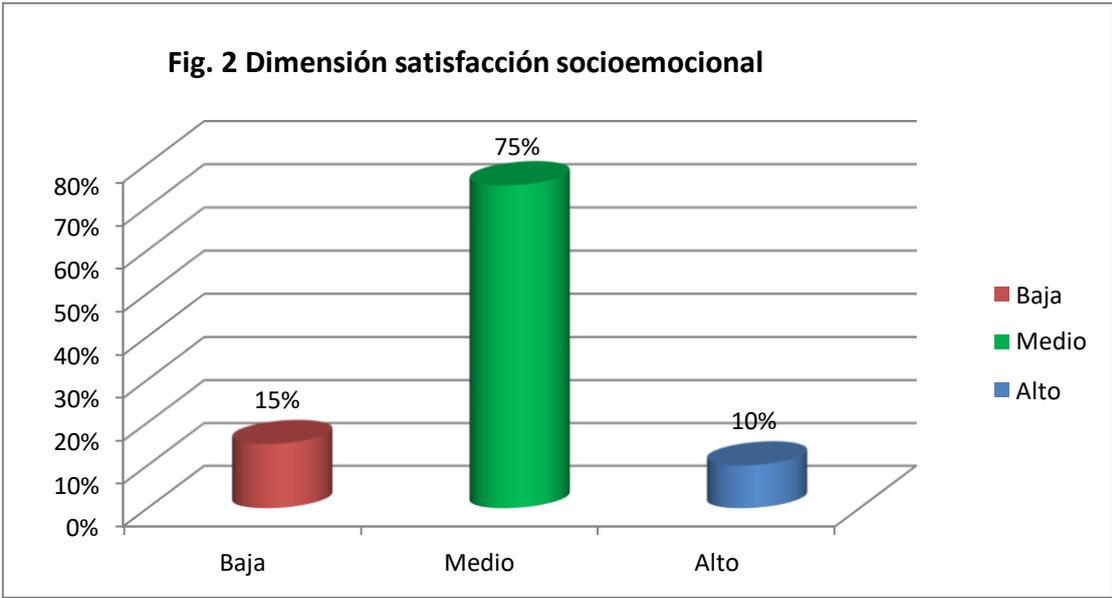
III. RESULTADOS

En el presente acápite se presentan los resultados de la investigación sobretodo lo relacionado al objetivo uno que es de diagnosticar la variable afectividad en los niños de 3 años de la I.E.I 403 del Distrito de Pimentel. Con respecto al objetivo 2 que es el diseño de programa de estrategias lúdicas para mejorar la afectividad de los citados niños se presentan en el anexo 3 de la presente investigación, al igual que los resultados del objetivo 3 que está dada por la validación de juicios de expertos se presentan en el anexo 4



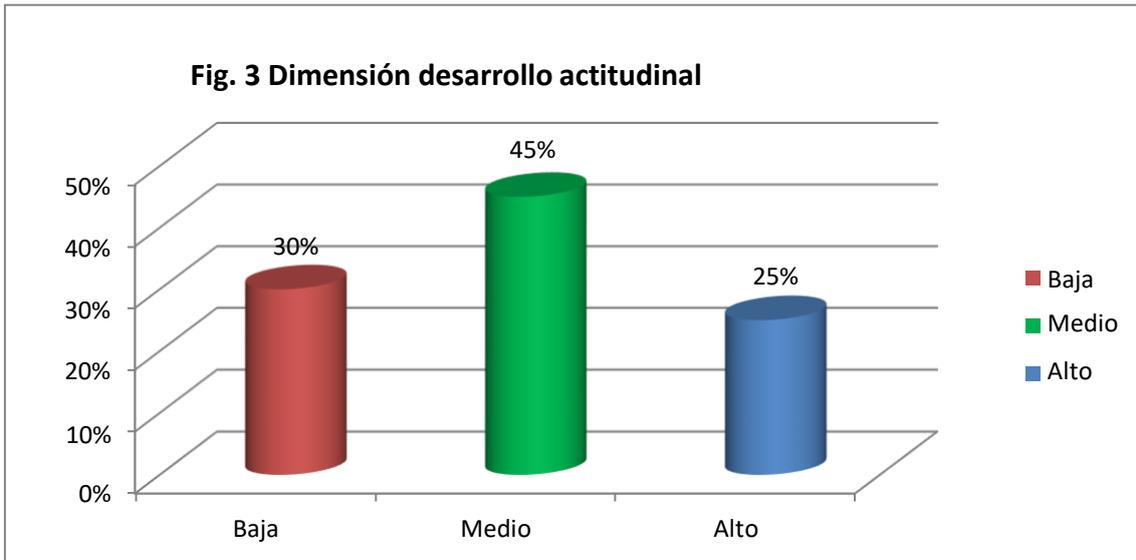
Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario según el instrumento indicado en el presente estudio.

Como podemos observar en la Figura 1, la mayoría de niños que corresponde al 40% se encuentran en un nivel medio de afectividad en cuanto a la dimensión comunicación interactiva, le sigue un considerable porcentaje del 35% en el nivel bajo y la minoría en un 25% en el nivel alto. De acuerdo a estos porcentajes se tuvo que tener en cuenta en el programa de estrategias actividades que apoyen la comunicación interactiva de los niños.



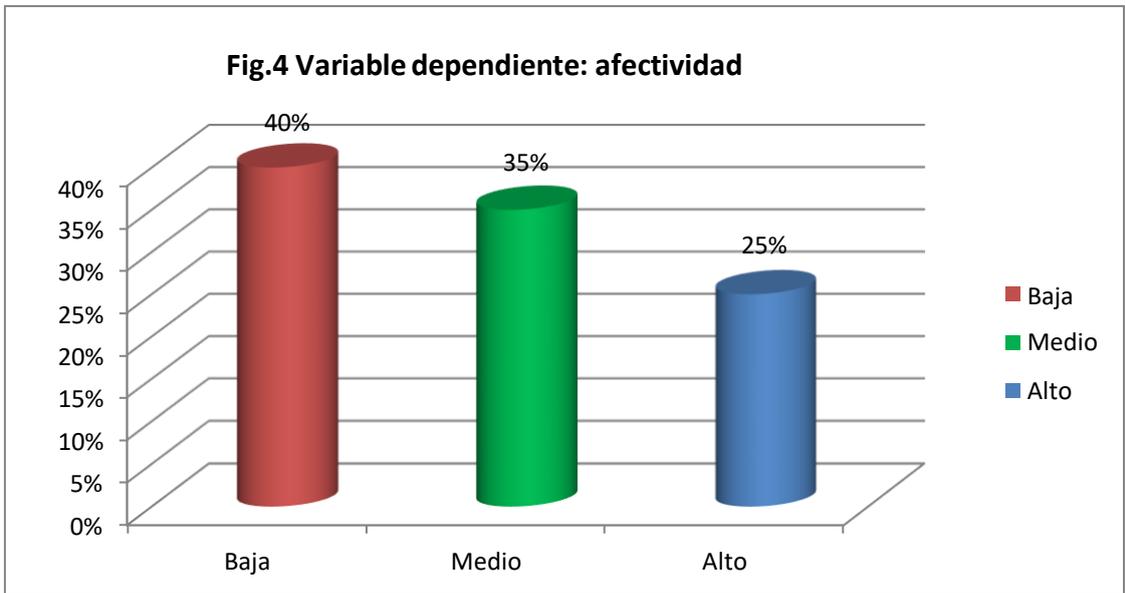
Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario según el instrumento indicado en el presente estudio.

Como podemos observar de la figura 2, la mayoría de niños que corresponde al 75% se encuentran en un nivel medio de afectividad en cuanto a la dimensión satisfacción socioemocional, le sigue un considerable porcentaje del 15% en el nivel bajo y la minoría en un 10% en el nivel alto. De acuerdo a estos porcentajes se tuvo que tener en cuenta en el programa de estrategias actividades que apoyen la satisfacción socioemocional de los niños.



Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario según el instrumento indicado en el presente estudio.

Como podemos observar de la figura 3, la mayoría de niños que corresponde al 45% se encuentran en un nivel medio de afectividad en cuanto a la dimensión desarrollo actitudinal, le sigue un considerable porcentaje del 30% en el nivel bajo y la minoría en un 25% en el nivel alto. De acuerdo a estos porcentajes se tuvo que tener en cuenta en el programa de estrategias actividades que apoyen el desarrollo actitudinal de los niños.



Nota: Resultados de la aplicación del cuestionario según el instrumento indicado en el presente estudio.

Como podemos observar de la figura 4, la mayoría de niños que corresponde al 40% se encuentran en un nivel bajo del nivel de la variable Afectividad, le sigue un considerable porcentaje del 35% en el nivel medio y la minoría en un 25% en el nivel alto. De acuerdo a estos porcentajes se tuvo que tener en cuenta en el programa de estrategias lúdicas actividades que apoyen de manera general a la variable Afectividad.

IV. DISCUSIÓN

Se discutirán los resultados en base a los objetivos de la presente investigación a saber que son: (a) Diagnosticar el nivel de afectividad de los estudiantes, (b) Diseñar y elaborar un programa de estrategias lúdicas orientadas a mejorar el nivel de afectividad de los estudiantes de tres años de la I.E.I. N° 403, y; (c) Validar la propuesta a través de juicios de expertos.

En cuanto al primer objetivo que es diagnosticar el nivel de afectividad de los estudiantes de la I.E.I. N° 403 tenemos los siguientes resultados:

En la figura 1, la mayoría de niños que corresponde al 40% se encuentran en un nivel bajo de afectividad en cuanto a la dimensión comunicación interactiva, le sigue un considerable porcentaje del 35% en el nivel medio y la minoría en un 25% en el nivel alto. Estos resultados de la dimensión repercutirán en el desarrollo no sólo del lenguaje del niño, si no también en otras áreas como la convivencia escolar que va a ser parte de toda su vida escolar, puesto que según Bellido y Villegas (2014) esta dimensión se cumple cuando el niño se relaciona demostrando empatía, demuestra adaptación con cualquier grupo, se muestra alegre en todo momento, muestra felicidad al compartir con los otros, demuestra integración fácil con los otros, demuestra creatividad e imaginación, disfruta de los juegos con los demás, entrega su amistad con facilidad a los otros, demuestra cooperación en el juego.

En la figura 2, la mayoría de niños que corresponde al 75% se encuentran en un nivel medio de afectividad en cuanto a la dimensión satisfacción socioemocional, le sigue un considerable porcentaje del 15% en el nivel bajo y la minoría en un 10% en el nivel alto. Estos resultados debemos tenerlo presente en el diseño de la propuesta puesto que según Risco (2019) en esta dimensión el niño al entrar en contacto con los demás se va sintiendo más libre y participa conjuntamente con sus amiguitos en las diferentes actividades del aula. Esta dimensión se evidencia cuando el niño puede imitar emociones con naturalidad de risa, miedo, temor, comparte sentimientos con los otros, se muestra respetuoso en los juegos, demuestra control de emociones durante el juego, juega con sus

compañeros respetando los acuerdos, muestra agradecimiento y cumplidos cuando comparte y disfruta en las fiestas infantiles.

En la figura 3, la mayoría de niños que corresponde al 40% se encuentran en un nivel bajo de afectividad en cuanto a la dimensión desarrollo actitudinal, le sigue un considerable porcentaje del 35% en el nivel medio y la minoría en un 25% en el nivel alto. También debemos tener presente esta dimensión Puesto que, en el desarrollo actitudinal, el niño va construyendo sus actitudes en función de las relaciones con sus compañeros. Para ello tendrá que desaprender las actitudes negativas y adquirirá las actitudes positivas. Esta dimensión se evidencia cuando el niño llama la atención mediante actitudes positivas, demuestra compartir sus jugos, objetos y espacios; reprime sus impulsos cuando es afectado, demuestra ser positivo ante la adversidad de los otros, muestra actitudes positivas al saludar y despedirse. Bellido y Villegas (2014).

En la figura 4, la mayoría de niños que corresponde al 40% se encuentran en un nivel medio del nivel de la variable Afectividad, le sigue un considerable porcentaje del 35% en el nivel bajo y la minoría en un 25% en el nivel alto.

Estos resultados de la variable Afectividad son similares a contextos parecidos a los antecedentes tomados para la presente investigación tales como: Como Bravo & Ticona (2014) que en su estudio de carácter cuantitativo, realizado en una muestra estudiantil en Lima; demostraron mediante la aplicación de cuestionarios a través de encuestas, las cuales fueron validadas por expertos; la existencia de un alto nivel de relación entre la afectividad familiar sobre el rendimiento académico para lo cual tuvieron que evaluar ambas variables asumiéndose como la afectividad como problemática y encontrar la influencia de esta sobre el rendimiento académico, resultando por tanto importantísimo evaluar la afectividad de nuestros estudiantes y ver su influencia con otras variables importantes como es el caso del rendimiento académico.

Por tanto, es importante mejorar la variable afectividad puesto que la dimensión emocional de la afectividad es relevante en el desarrollo humano, evitar el maltrato infantil que lo dañe merece cualquier esfuerzo. A fin de explicar y valorar la afectividad y el desenvolvimiento ante el estrés, se estudió a un grupo de niños y niñas afectados por maltrato físico y psicológico, a quienes luego de aplicar

pruebas de diagnóstico psicológico; se evidenció en ellos conductas evasivas, intensa inclinación a la limitación personal, fuerte vigilancia de sus afectos, desinterés a incentivos emocionales, en forma mayoritaria se mostraron reacios a involucrarse en actividades socio afectivas, una parte mostró exposición a presentar depresión o alguna alteración afectiva. Sin embargo, los niños y niñas de la investigación reconocieron la imagen del entorno familiar y denotaron ansias poder desenvolverse en un ambiente de mayor confianza (Rivarola, 2015).

En otro punto en la que se defiende la atención en la afectividad de la presente investigación es que el Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP) sentenció “La violencia impregna toda la realidad social” (MIMP, 2016, p. 9). Bajo el marco socio-afectividad y aprendizaje, Arenas (2016) en su investigación cuantitativa no experimental con diseño correlacional descriptivo en el área curricular *Persona, familia y relaciones humanas*, evaluó estas variables en un grupo de estudiantes de Ucayali, Perú; determinando como resultado, una relación positiva y significativa entre estos dos aspectos.

En cuanto al segundo objetivo que es de diseñar un programa de estrategias lúdicas para mejorar la afectividad de los niños de 3 años tenemos al antecedente que justifica la búsqueda de la mejora del afecto de los niños tenemos a Yeren (2018) quien investigó las variables *estrategias de aprendizaje y pedagogía de la afectividad* mediante un método hipotético-deductivo de diseño no experimental de nivel correlacional recopilando data en un período determinado, empleó como instrumento para recopilar información, cuestionarios con escala politómica. Yeren (2018) sostuvo que *estrategias de aprendizaje* es “el conjunto de acciones debidamente planificada que otorgan la característica de desarrollo del estudiante y lo lleva a la meta trazada en su formación profesional” (p. 20); asimismo, aun existiendo diversidad de posiciones, para la *pedagogía de la afectividad* expuso sobre ésta “indica que el individuo deberá ser competente para relacionarse, comunicarse y participar en todas las actividades humanas de manera positiva, desde la cooperación, la solidaridad y la tolerancia” (p. 31). El estudio concluyó al afirmar una alta correlación entre las estrategias de aprendizaje y la pedagogía de la afectividad. Por su parte, García (2012) demostró en su investigación cuasi experimental aplicada a dos grupos, uno de control y el otro experimental, que la aplicación de estrategias lúdicas mejoró en forma notoria el aprendizaje de las

matemáticas en la muestra de aplicación.

Respecto a la afectividad para diseñar las actividades, tenemos a Sandín et al. (2014) que plantearon que ésta posee dos magnitudes independientes: la afectividad positiva y la afectividad negativa. Al respecto, en su estudio aplicado en un grupo de estudiantes de Madrid; confirmaron la esencia bidimensional del afecto al aplicar el Positive and Negative Affect Schedule (PANAS) determinando que este cuestionario brinda una destacable valoración psicométrica del afecto, usado también en Estados Unidos; concluyendo, asimismo, el soporte y confiabilidad de la aplicación de PANAS en este grupo hispano. Las puntuaciones de la escala PANAS fueron expuestas inicialmente por Watson et al. (1988, como se citó en The Ohio State University, 2020) y continúan siendo el referente para validar cuantitativamente la afectividad positiva y la afectividad negativa, éste listado asigna un puntaje para cada sensación respecto de la semana previa para diez aspectos de cada dimensión de la afectividad y se distingue en la Figura 1 en el Apéndice. Sobre la aplicación de cuestionarios para conocer el nivel de afectividad, Bernal (2020) en su investigación cuantitativa las aplicó a un grupo de estudiantes de nivel secundario en Lima, para determinar en ellos la existencia de un valor medio de la variable afectividad – interpretada como el conjunto de emociones, sentimientos y motivaciones-; concluyendo que esta valoración se correlaciona con el nivel de convivencia escolar en forma significativa.

Con respecto a las estrategias lúdicas diseñadas nos apoya el antecedente de Gil-Madrona et al. (2020) quien nos señala en su trabajo de investigación aplicado en el enfoque cuantitativo y con la utilización de la encuesta PANAS, demostraron mediante la aplicación de juegos populares de cooperación y de cooperación-oposición, que en ambos casos, los afectos positivos alcanzaron la mayor valoración respecto de los aspectos de afectividad negativa que obtuvieron una menor percepción; permitiendo en los alumnos el desarrollo de sus habilidades sociales bajo un entorno positivo de aprendizaje. Asimismo, Muñoz-Arroyave et al. (2020) establecieron en el entorno educativo que formar las competencias emocionales elevan el rendimiento académico y el bienestar subjetivo del alumno,

sobre todo, desde la labor en las primeras edades. Estudiaron la influencia de dos variables intrínsecas al juego: la dimensión motora y el aspecto competitivo. Luego de la aplicación de juegos en varias sesiones, se valoró mediante cuestionarios el estado emocional de los alumnos intervinientes; demostrando en su estudio Muñoz-Arroyave et al. (2020) que el juego motor potencia el desarrollo de competencias motrices y socio-emocionales; y según el tipo de juego, éste influye en las emociones positivas; constituyendo, además, el juego cooperativo sin competición como aquel más sobresaliente en el origen de experiencias emocionales positivas.

A lo anterior agregamos a Silva (2019) que en su trabajo de investigación para el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), elaboró como complemento a la guía: *La hora del juego libre en los sectores*, la cual fue entregada en 2010 a los docentes de educación inicial en el Perú, la misma que nos da una orientación respecto del ámbito lúdico en la educación inicial, sobre la que se remarcó lo vital del juego simbólico como causante de la identificación y transformación del niño o de la niña, sobre todo; lo destacado del juego al convertirse en una excelente opción para la manifestación de emociones profundas, deseos y miedos del niño respecto del entorno dentro del cual se relaciona. La guía impartida por MINEDU destacó las características e importancia en el desarrollo infantil del juego simbólico, sobre todo en los primeros cinco años de vida y exhibió los aprendizajes favorecidos cuando éstos son impartidos diariamente guiando, asimismo, el rol del docente.

Con respecto al objetivo de validar el programa a criterio de juicio de expertos tenemos que este se cumplió, para esto se solicitó la participación de tres juicios de expertos de la especialidad de educación inicial o afín a ella, teniendo todas ellas el grado de pos grado de doctor en Educación, las mismas que validaron tanto el instrumento que evaluó la variable dependiente que en este caso estuvo indicada para evaluar la afectividad de niños de tres años siendo ésta una ficha de observación diseñada y adaptada en base a los antecedentes de estudio que de manera en común evaluaron la afectividad de niños especialmente del nivel de educación inicial. Los resultados de la validación señalan por unanimidad los expertos que los mismos están diseñados adecuadamente y pueden ser aplicados. Con respecto al programa también fue valido a criterio de los mismos tres expertos

también de manera unánime indicaron su diseño y aplicabilidad a los niños de educación inicial de la Institución Educativa seleccionada para aplicar el trabajo.

En cuanto al programa de estrategias lúdicas para la mejora de la afectividad de los niños de tres años se reconoce que debe ser aplicado a corto, mediano y largo plazo para garantizar que se logre el objetivo primordial de la educación peruana que es la de elevar de manera integral la calidad educativa sobre todo de la Educación Inicial que es la base para que el niño se forme en los diferentes niveles educativos. Tanto el diseño del Instrumento como el diseño del programa de estrategias lúdicas se ubican en los anexos de la presente investigación, a estos anexos agregamos la validación de los tres juicios de expertos tanto para el instrumento como para el programa.

V. CONCLUSIONES

1.- Después de la aplicación de la ficha de observación de afectividad tenemos que la mayoría de niños que pertenecen a la muestra de niños de 3 años de la I.E.I. N°403, se encuentran en un nivel medio en la variable Afectividad, le sigue un considerable porcentaje en el nivel bajo y la minoría en el nivel alto. De acuerdo a estos resultados, por encontrarse más de la mitad de los estudiantes en el nivel medio y bajo, se denota un problema a resolver de la Afectividad de los niños mencionados, los mismos que se esperan superar con la aplicación de un programa de estrategias lúdicas.

2.-El programa de Estrategias Lúdicas de los niños de 3 años de la I.E.I N° 403 se diseñó a partir de las teorías del afecto de Martí y la lúdica infantil de Linaza para mejorar su afectividad, para ello se han programado actividades de aprendizajes utilizando Estrategias lúdicas traducidas en Estrategias de oralidad, Estrategias de movimiento y Estrategias mixtas; todas ellas para apoyar el desarrollo de las dimensiones de la afectividad que son: Comunicación interactiva, Satisfacción socioemocional y Desarrollo actitudinal.

3.-El Programa de Estrategias Lúdicas fue validado a criterio de Juicio de expertos quienes de manera unánime dieron su conformidad tanto en su diseño como en su aplicabilidad.

VI. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al director de la Institución Educativa implementar aplicar el programa de actividades de actividades lúdicas, en los diferentes grupos etarios.
2. Al director organizar talleres y jornadas de capacitación con el personal auxiliar y docente del centro educativo sobre habilidades sociales para incrementar y mejorar el desempeño docente.
3. Se recomienda a los docentes que durante sus sesiones de aprendizaje deben incluir en sus contenidos temas sobre habilidades sociales que ayudarán a mejorar en sus alumnos la interacción social, permitiéndoles ser personas positivas con la capacidad de desenvolverse asertivamente.
4. Se recomienda a los docentes aplicar, en sus sesiones de aprendizaje, estrategias y actividades con la intención de desarrollar la inteligencia emocional lo que permitirá mejorar y potencializar las habilidades sociales en los estudiantes.

REFERENCIAS

- Arenas, A. (2016). Relación entre socio afectividad y aprendizaje del área de persona, familia y relaciones humanas en estudiantes del tercer grado de educación secundaria en la institución educativa agropecuario bilingüe San Francisco, Yarinacocha, Ucayali, 2016” (Tesis Magíster, Universidad César Vallejo, Pucallpa, Perú).
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/20276>
- Aybar, V. (marzo, 2019). *Las Estrategias Lúdicas de enseñanza como herramientas para Elevar el Nivel de Desempeño en la Resolución de Problemas de Cantidad en los Estudiantes del III ciclo de la I.E. N° 1027 República de Nicaragua* (Tesis segunda Especialidad Facultad de Educación, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú).
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/15283/A_YBAR_PE%c3%91A_VILMA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bellido, J. y Villegas, E. (2014). *Influencia de la Familia en el desarrollo, Influencia de la familia en el desarrollo de pautas inadecuadas de conducta. Influencia de la carencia afectiva en los niños.*
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/5905/1/ALT_01_10.pdf
- Bernal, R.A. (2020). *Afectividad y convivencia escolar en estudiantes del segundo año de secundaria de la I.E. 2026, San Martín de Porres – Lima* (Tesis Maestra en Psicología Educativa, Universidad César Vallejo, Lima, Perú).
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41905/Bernal_QRA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bravo, C.M. & Ticona, O.R. (2014). *La afectividad familiar y el rendimiento académico en los estudiantes del VII ciclo de educación secundaria de la I.E. N° 2075 “Cristo Hijo de Dios” de Comas. 2012* (Tesis Magíster, Universidad César Vallejo, Lima, Perú).
- Brom, C., Sisler, V., Slussareff, M., Selmbacherova, T. & Hlavka, Z. (2016). You

- likeit, you learn it: affectivity and learning in competitive social role play gaming. *International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning*, 11, 313-348. <https://doi.org/10.1007/s11412-016-9237-3>
- Ciampi, L. (2007). Sentimientos, afectos y lógica afectiva: Su lugar en nuestra comprensión del otro y del mundo. *Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría*, 27(2), 153-171.
http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0211-57352007000200013&lng=es&tlng=es
- Deerin, J. (2014, junio). *The Playful Parent: 7 ways to happier, calmer, more creativedays with your under-fives*. London, England.
- Díaz, M. (2017). *Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de Cartagena*, [tesis maestría, Fundación universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional. <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1585/diazmaria2017.pdf?sequence=1>
- García, F. & Arias, P. (2019). Propiedades psicométricas de la Escala de afecto positivo y negativo en población ecuatoriana. *Revista Mexicana de Psicología*, 36(1) https://www.redalyc.org/jatsRepo/2430/243058940005/html/index.html#redalyc_243058940005_ref49
- García, E. N. (2012). *Estrategias lúdicas en el aprendizaje de las matemáticas en los niños de 4 años de la inicial en la Institución Educativa "Toribio Rodríguez de Mendoza" N° 115 El Agustino – Lima, 2012* (Tesis de Magister en Educación, Escuela de Postgrado Universidad César Vallejo, Lima, Perú). http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/10502/Garcia_DEN.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gil-Madróna, P., Pascual-francés, L., Jordá-Espi, A., Mujica-Johnson, F., Fernández-Revelles, A. (2020). Afectividad e interacción motriz de los juegos motores populares en la escuela. *Apunts. Educación física y deportes* 1(139). <https://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/view/363540>

- González, P.A. & Jiménez, P. (diciembre, 2014). Las prácticas afectivas en una sociedad global. Delimitaciones teóricas y metodológicas para comprender el fenómeno en México. *Revista Mexicana de Opinión Pública*. 17, 88-109. [https://doi.org/10.1016/S1870-7300\(14\)70901-9](https://doi.org/10.1016/S1870-7300(14)70901-9)
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1870730014709019>
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(2), 211–221. <https://doi.org/10.1037/a0016997>
- Ley N° 28044. La Ley General de Educación del Perú. Presidencia de la República del Perú (2003).
- Linaza, J. (2013). El Juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón*, 65(1), 103-117. <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=9104f136-c2cf-4ff5-9e8a-9bd487dcac9a%40sessionmgr4007>
- Llamo, S. E. (2020). *Actividades lúdicas y las relaciones interpersonales en estudiantes de tercer grado de primaria, Institución Educativa N° 11030 – Monsefú* (Tesis Maestría en Psicología Educativa, Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo, Chiclayo, Perú).
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/43498/Llamo_PSE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Martí, M. A. (abril, 2016). *La afectividad. Los afectos son la sonrisa del corazón*. Madrid, España: Ediciones Internacionales Universitarias S.A. y Teconte.
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables (MIMP). (julio de 2016). *Violencia basada en género. Marco conceptual para las políticas públicas y la acción del Estado*. Lima, Perú: Biblioteca Nacional del Perú.
<https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dgcvg/mimp-marco-conceptual-violencia-basada-en-genero.pdf>
- Montealegre, R. (2016). Controversias Piaget-Vygotski en psicología del desarrollo.
- Muñoz, V., Lavega, P., Serna, J., Sáez de Ocáriz, U. & March, J. (2017). Mood states when playing alone or in cooperation: two unequal motor and

affective experiences. *Annals of psychology*, 33, 196-203.

<http://dx.doi.org/10.6018/analesps.33.1.233301>

Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Costes, A., Damian, S. & Serna, J. (2020). Los juegos motores como recurso pedagógico para favorecer la afectividad desde la educación física. *Federación Española de Asociaciones de Docentes de educación Física (FEADEF)*. 38, 166-172.

https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/68981/Retos_a2020n38p166.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Pekrun, R. (2014). Emotions and learning. *International Academy of Education*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227679/PDF/227679eng.pdf.multi>

Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Zaragoza, España. Universidad de Zaragoza.

Quiroz, R. (2012). Actividades lúdicas. Clasificación de los juegos. <https://rosaquiroz31.wordpress.com/2012/11/19/clasificacion-de-los-juegos/>

Real Academia Española (RAE, 2019) Afectividad. Tomado de <https://dle.rae.es/afectividad>

Risco, N. (2019). *Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en niños y niñas de cuatro años de edad de la institución educativa N°065-Fila Alta-Jaén*. [Tesis de maestría, UCV]. Repositorio institucional. http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/37857/Risco_GNP.pdf?sequence=1

Rivarola, M. P. (14 de diciembre de 2015). *Afectividad y control y tolerancia al estrés en menores víctimas del maltrato*. (Tesis Psicóloga Clínica, Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú). <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20500.12404/6460>

- Sandín, B., Chorot, P., Lostao, L., Joiner, T., Santed, M. & Valiente, R. (2014). Escalas PANAS de afecto positivo y negativo: Validación factorial y convergencia transcultural. *Psicothema*, 11(1).
<http://www.psicothema.com/psicothema.asp?id=229>
- Seminario, C. J. (2017). *Propiedades psicométricas de afecto positivo y afecto negativo en alumnos del nivel secundario* (Tesis de Grado Facultad de Humanidades, Universidad César Vallejo, Piura, Perú).
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/10722>
- Silva, G. (2019). *El juego simbólico en la Hora del Juego Libre en los Sectores*. Ministerio de Educación de la República del Perú. Lima, Perú.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/MINEDU/6519>
- The Ohio State University (2020). *Positive and negative affect schedule (PANAS-SF)*. <https://ogg.osu.edu/media/documents/MB%20Stream/PANAS.pdf>
- Vesco, A. (2016). *Impacts of Omega-3 Supplementation and Cognitive-Behavioral Therapy on Trajectories and Associations of Children's Affectivity and Effortful Control*. (Electronic Thesis or Dissertation).
https://etd.ohiolink.edu/pg_10?0::NO:10:P10_ACCESSION_NUM:osu1467327294
- Walsh, G., McMillan, D., & McGuinness, C. (2017). *Playful teaching and learning*. London, England: Sage.
- Yeren, J. F. (2018). *Estrategias de aprendizaje y pedagogía de la afectividad en los estudiantes de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión, 2017* (Tesis Maestro Docencia Universitaria, Escuela de Posgrado Universidad César Vallejo, Lima, Perú).
http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/14000/Yeren_RJF.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zi-Yu, L., Ahmed, Z. & Gazizova, F. (December 3, 2020). Using the Concept of Game-Based Learning in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i14.14675%0D>

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de Operacionalización de variables

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Estrategias lúdicas	Se constituyen en un conjunto de estrategias cuyo fin es la integración a partir de estímulos para facilitar el desarrollo conjuntamente con los compañeros con quienes participa. (Díaz, 2017).	Son un conjunto de procesos, actividades o acciones de integración que facilita la integración del estudiante a fin de alcanzar grados de afectividad, emocionalidad y socialización que será medido en alto medio y bajo.	Estrategias de oralidad	Presentación personal Entonación de canciones Narración de hechos o episodios. Dialogan sobre hechos importantes. Escucha de chistes	Lista de cotejo (instrumento) Lo realiza- No lo realiza
			Estrategias de movimiento	Desplazamientos de rondas. Formación de figuras humanas Juegan a los equipos Bailan con música preferida.	
			Estrategias mixtas	Desplazamiento y dialogo. Participación en juego colectivos Buscan tesoros escondidos. Juegan a la compra y venta de objetos.	

Variables de estudio	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Nivel de afectividad	<p>Son las diversas formas cómo las comunicativos interpersonales para una sana vivencia y conocerse más (Rodríguez, 2016)</p>	<p>Se constituye en el grado de aceptación necesario que se desarrolle la comunicación interpersonal, la socio afectividad y las actitudes.</p>	<p>Comunicación interactiva</p> <p>Satisfacción socioemocional</p> <p>Desarrollo actitudinal</p>	<p>Se relaciona demostrando empatía Demuestra adaptación con cualquier grupo Se muestra alegre en todo momento Muestra felicidad al compartir con los otros. Demuestra integración fácil con los otros Demuestra creatividad imaginación Disfruta de los juegos con los demás. Entrega su amistad con facilidad a los otros. Demuestra cooperación en el juego. Puede imitar emociones con naturalidad de risa, miedo, temor. Comparte sentimientos con los otros. Se muestra respetuoso en los juegos Demuestra control de emociones durante el juego. Juega con sus compañeros respetando los acuerdos Muestra agradecimiento y cumplidos cuando comparte. Disfruta en las fiestas infantiles.</p> <p>Llama la atención mediante actitudes positivas. Demuestra compartir sus jugos, objetos y espacios. Reprime sus impulsos cuando es afectado. Demuestra ser positivo ante la adversidad de los otros. Muestra actitudes positivas al saludar y despedirse</p>	Alto, medio, bajo

Anexo 2: Ficha de observación sobre afectividad

Apellidos y nombres : _

Grado y sección _____ Edad: _____

Instrucción: Marcar con un aspa de acuerdo a lo que se indica en la proposición teniendo en cuenta la siguiente escala.

Nunca	A veces	Casi siempre	Siempre
0	1	2	3

Dimensiones	Nº	Ítems	ESCALA			
			0	1	2	3
Comunicación interactiva	1	Se relaciona demostrando empatía				
	2	Demuestra adaptación con cualquier grupo				
	3	Se muestra alegre en todo momento				
	4	Muestra felicidad al compartir con los otros.				
	5	Demuestra integración fácil con los otros				
	6	Demuestra creatividad e imaginación				
	7	Disfruta de los juegos con los demás.				
	8	Entrega fácilmente su amistad a los otros.				
	9	Demuestra cooperación en el juego.				
Satisfacción socioemocional	10	Puede imitar emociones con naturalidad de risa, miedo, temor.				
	11	Comparte sentimientos con los otros.				
	12	Se muestra respetuoso en los juegos				
	13	Demuestra control de emociones durante el juego.				
	14	Juega con sus compañeros respetando los acuerdos				
	15	Muestra agradecimiento y cumplidos cuando comparte.				
	16	Disfruta en las fiestas infantiles.				
Desarrollo actitudinal	17	Llama la atención mediante actitudes positivas.				
	18	Demuestra compartir sus jugos, objetos y espacios.				
	19	Reprime sus impulsos cuando es afectado.				
	20	Demuestra ser positivo ante la adversidad de los otros.				
	21	Muestra actitudes positivas al saludar y despedirse				
SUB TOTAL						
PUNTAJE TOTAL						

Anexo 3: Validación del programa



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres de la experta: Flor de María Campos Bustamante
- 1.2. Grado académico: Doctora en Educación
- 1.3. Documento de identidad: DNI N° 16629497
- 1.4. Centro de labores: Subdirectora I.E.N°11027 – Ciudad Eten
- 1.5. Denominación del programa motivo de validación: Ficha del nivel de afectividad en los estudiantes
- 1.6. Título de la Investigación:
Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403 Pimentel
- 1.7. Autora del Programa:
Cecilia Janneth Jara Paredes

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB	: Muy Bueno	(18-20)
B	: Bueno	(14-17)
R	: Regular	(11-13)
D	: Deficiente	(0-10)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		M B	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	x			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
04	Está expresado en conductas observables	x			
05	Tiene rigor científico	x			
06	Existe una organización lógica	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	x			
14	Consistencia con las variable propuesta, dimensiones e indicadores	x			
15	La estrategias responde al propósito de la propuesta	x			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por la investigadora

III. OPINION DE APLICABILIDAD

(X) El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado() El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 12 de octubre del 2020



 Firma del experto
 DNI 46024497



CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres de la experta: Castillo Pasapera Julia Esperanza
- 1.2. Grado académico: Doctora en Educación
- 1.3. Documento de identidad: DNI N° 16420099
- 1.4. Centro de labores: Asesora Académica Centro de Capacitación Regional "Avanza Maestro"
- 1.5. Denominación del programa motivo de validación:
Programa de Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes
- 1.6. Título de la Investigación:
Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403 Pimentel
- 1.7. Autora del Programa:
Cecilia Janneth Jara Paredes

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB	: Muy Bueno	(18-20)
B	: Bueno	(14-17)
R	: Regular	(11-13)
D	: Deficiente	(0-10)

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		M B	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	x			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
04	Está expresado en conductas observables	x			
05	Tiene rigor científico	x			
06	Existe una organización lógica	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	x			
14	Consistencia con las variable propuesta, dimensiones e indicadores	x			
15	La estrategias responde al propósito de la propuesta	x			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por la investigadora

V. OPINION DE APLICABILIDAD

(X) El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado() El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 14 de octubre del 2020


Firma del Experto
DNI. N° 16420099



CRITERIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES

1.1. Apellidos y nombres de la experta: Dra. María Sofía Tamayo Palacios

1.2. Grado académico: Doctora en Educación

1.3. Documento de identidad: DNI N° 33340046

1.4. Centro de labores: IESPP "SCJ" -CH.

1.5. Denominación del programa motivo de validación:

Programa de Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes

1.6. Título de la Investigación:

Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403 Pimentel

1.7. Autora del Programa:

Cecilia Janneth Jara Paredes

En este contexto lo(a) he considerado como experto(a) en la materia y necesito sus valiosas opiniones. Evalúe cada aspecto con las siguientes categorías:

MB	: Muy Bueno	(18-20)
B	: Bueno	(14-17)
R	: Regular	(11-13)
D	: Deficiente	(0-10)

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL PROGRAMA:

N°	INDICADORES	CATEGORÍAS			
		MB	B	R	D
01	La redacción empleada es clara y precisa	x			
02	Los términos utilizados son propios de la Propuesta	x			
03	Está formulado con lenguaje apropiado	x			
04	Está expresado en conductas observables	x			
05	Tiene rigor científico	x			
06	Existe una organización lógica	x			
07	Formulado en relación a los objetivos de la investigación	x			
08	Expresa con claridad la intencionalidad de la investigación	x			
09	Observa coherencia con el título de la investigación	x			
10	Guarda relación con el problema e hipótesis de la investigación	x			
11	Es apropiado para la edad del estudiante	x			
12	Están caracterizados según criterios pertinentes	x			
13	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias	x			
14	Consistencia con las variable propuesta, dimensiones e indicadores	x			
15	La estrategias responde al propósito de la propuesta	x			
16	El Programa es adecuado al propósito de la propuesta	x			
17	Los métodos y técnicas empleados en el tratamiento de la información son propios de la Propuesta	x			
18	Proporciona sólidas bases teóricas y epistemológicas	x			
19	Es adecuado a la muestra representativa	x			
20	Se fundamenta en bibliografía actualizada	x			
VALORACIÓN FINAL		MB			

Adaptado por el (la) investigador(a)

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

() El Programa puede ser aplicado tal como está elaborado() El Programa debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lugar y fecha: Chiclayo, 16 de octubre del 2020


DNI N° 83340040

Anexo 4: Matriz de consistencia

TÍTULO		Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403 Pimentel				
LÍNEA DE INVESTIGACIÓN		EVALUACIÓN Y APRENDIZAJE				
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿De qué manera las estrategias lúdicas mejorarán la afectividad de los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 403?	<p>Objetivo general</p> <p>Proponer estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad de los estudiantes de tres años de la I.E.I. N° 403.</p>	La propuesta de un programa de estrategias lúdicas, permitirá mejorar el nivel de afectividad de los estudiantes de tres años de la Institución Educativa Inicial N° 403.	Variable 1. Estrategias Lúdicas	Estrategias de oralidad	Presentación personal Entonación de canciones Narración de hechos o episodios. Dialogan sobre hechos importantes. Escucha de chistes	<p>Metodología Cuantitativa no Experimental Proyectiva</p> <p>Población 35 estudiantes</p> <p>Muestra 20 estudiantes</p>
	Objetivos específicos			Estrategias de movimiento	Desplazamientos de rondas. Formación de figuras humanasJuegan a los equipos Bailan con música preferida-	
	Diagnosticar el nivel de afectividad de los estudiantes.			Estrategias mixtas	Desplazamiento y dialogo. Participación en juego colectivosBuscan tesoros escondidos. Juegan a la compra y venta de objetos.	
			Variable 2. Afectividad	Comunicación interactiva	Se relaciona demostrando empatía Demuestra adaptación con cualquiergrupo Se muestra alegre en todo momento Muestra felicidad al compartir con los otros. Demuestra integración fácil con los otros	

					<p>Demuestra creatividad imaginación Disfruta de los juegos con los demás. Entrega su amistad con facilidad a los otros.</p> <p>Demuestra cooperación en el juego.</p>	<p>Unidad de análisis Estudiantes I.E.I. N° 403 Pimentel</p>
	Diseñar y elaborar un programa de estrategias lúdicas orientadas a mejorar el nivel de afectividad de los estudiantes.			Satisfacción socioemocional	<p>Puede imitar emociones con naturalidad de risa, miedo, temor. Comparte sentimientos con los otros. Se muestra respetuoso en los juegos. Demuestra control de emociones durante el juego.</p> <p>Juega con sus compañeros respetando los acuerdos</p> <p>Muestra agradecimiento y cumplidos cuando comparte.</p> <p>Disfruta en las fiestas infantiles.</p>	
	Validar la propuesta a través de juicio de expertos.			Desarrollo actitudinal	<p>Llama la atención mediante actitudes positivas.</p> <p>Demuestra compartir sus jugos, objetos y espacios.</p> <p>Reprime sus impulsos cuando es afectado.</p> <p>Demuestra ser positivo ante la adversidad de los otros.</p> <p>Muestra actitudes positivas al saludar y despedirse</p>	

Anexo 5: Autorización de desarrollo de la investigación



GOBIERNO REGIONAL LAMBAYEQUE
UGEL CHICLAYO
DIRECCION - UGEL CHICLAYO

Firmado digitalmente por SALAZAR PISCOYA Angel Agustín FIR
16526627 hard
Unidad: DIRECCION - UGEL CHICLAYO
Cargo: DIRECTOR DE UGEL CHICLAYO
Fecha y hora de proceso:28/01/2021 - 20:45:52

id seguridad: 5011851

Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia Chiclayo 28 enero 2021

OFICIO N° 000669-2021-GR.LAMB/GRED-UGEL.CHIC [3737240 - 1]

Dra. MERCEDES COLLAZOS ALARCÓN
JEFA DE LA UNIDAD DE LA ESCUELA DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO
CHICLAYO- CORREO ELECTRÓNICO: cjarap@ugelchiclayo.edu.pe

ASUNTO: AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE PROYECTO DE TESIS.

REFERENCIA: EXPEDIENTE CON REGISTRO SISGEDO 3737240-0

Tengo a bien dirigirme a usted para saludarla cordialmente y a la vez comunicarle que de acuerdo al documento de la referencia, se autoriza a la Tesista Cecilia Janneth Jara Paredes, estudiante de la Escuela de Posgrado del III ciclo de la Maestría en Administración de la Educación, de la Universidad César Vallejo, aplicar su Proyecto de Tesis: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL NIVEL DE AFECTIVIDAD EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 403".

Es propicia la oportunidad para expresarle mi consideración y estima personal.

Atentamente,

Firmado digitalmente
ANGEL AGUSTIN SALAZAR PISCOYA
DIRECTOR DE UGEL CHICLAYO
Fecha y hora de proceso: 28/01/2021 - 20:45:52

Esta es una copia auténtica imprimible de un documento electrónico archivado por Gobierno Regional Lambayeque, aplicando lo dispuesto por el Art. 25 de D.S. 070-2013-PCM y la Tercera Disposición Complementaria Final del D.S. 026-2016-PCM. Su autenticidad e integridad pueden ser contrastadas a través de la siguiente dirección web: <https://sisgedo3.regionlambayeque.gob.pe/verifica/>

Visto electrónico de:
- DIRECCION DE GESTION PEDAGOGICA
ALI MARTIN SANCHEZ MORENO
DIRECTOR DE GESTION PEDAGOGICA
2021-01-28 19:02:34-05

Anexo 6: Propuesta de estrategias lúdicas

I. Información general

Institución formadora : Universidad César Vallejo

Denominación : Propuestas de estrategias lúdicas

Investigadora : Jara Paredes Cecilia

Janneth Institución educativa : N° 403 Pimentel

II. Fundamentación

Teniendo en cuenta las dificultades encontradas en los niños y niñas de tres años de edad de la Institución Educativa N° 403 del Distrito de Pimentel relacionada a la afectividad donde se evidencia agresividad, falta de comunicación, estrés, insatisfacción y actitudes poco sociales que en su conjunto afectan al desarrollo de sus aprendizajes. Por tal razón, se busca desarrollar la afectividad partiendo de estrategias lúdicas relacionadas a la participación social, al desarrollo personal e interactivo donde el estudiante participe con alegría, asertividad, solidaridad, empatía, naturalidad y alegría como corresponde a todo niño. A partir de este trabajo que se ejecute con el niño se podrá observar un desarrollo en la comunicación asertiva y empática integrándose con sus compañeros, demostrando amistad e interacción efectiva. Podrá exhibir satisfacción socioemocional como naturalidad en sus juegos, controlar sus emociones, ser respetuoso, respeto de los acuerdos, disfrute de las reuniones. De igual modo se podrá desarrollar las actitudes positivas frente a sus compañeros y docentes controlando sus impulsos emocionales.

III. Objetivos

Objetivo general.

Desarrollar el nivel de la afectividad a partir de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403.

Objetivos específicos.

- Seleccionar estrategias lúdicas para la planificación de actividades orientadas al desarrollo de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403.
- Diseñar un programa con actividades que contengan Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403.
- Validar la propuesta Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de afectividad en los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 403.

IV. Las estrategias lúdicas seleccionadas.

Tipos	Estrategias	Propósitos
Estrategias de oralidad	Presentación La canción Narración Diálogo El chiste	Estas estrategias tienen por objetivo establecer una relación amical a partir de la participación oral de los niños. Por ello se entonan canciones y se vigila que los niños también lo hagan, se narra hechos o acontecimientos con la intención que los niños aprendan a narrar con naturalidad. Se busca desarrollar el diálogo para que no niños dialoguen con sus amiguitos. Así como se sientan felices con los chistes. Todo esto a partir de la oralidad se fomenta el desarrollo de la afectividad.
Estrategias de movimiento	La ronda Estrategia de la figura humana La unión hace la fuerza Bailo mi música	Son estrategias que implican que el niño se mueva al son de la música, forme figuras humanas, desarrolle competencias de fuerza y baile la música de su preferencia. Esto facilita al estudiante que sea dinámico y se mueva en razón de sus amiguitos para que de manera inconsciente adquiera la afectividad en contexto con sus compañeros.

Estrategias e mixtas	La ronda dialogada Juegos colectivos El tesoro escondido Compra y venta	Estas estrategias incorporan la oralidad y el movimiento que bien se refleja en los juegos colectivos, diálogos participativos, las rondas, las operaciones cotidianas de compra y venta. Estos sirven para que el estudiante no sólo hable sino que se mueva que ejecute dimensiones integradas con el fin de desarrollar la actividad del estudiante en el encuentro con sus compañeros de clase.
-------------------------	--	---

V. Organización de las actividades

Actividad	Estrategias	Recursos y estrategias	Tiempo
Me presento diciendo: Yo soy...	<p>Entonan una canción para dar la bienvenida a los niños.</p> <p>Se presenta un payasito para que los niños se sientan alegres. El payasito se presenta con su nombre luego indica las cosas que le gusta hacer.</p> <p>El payasito se pone a bailar pidiendo a los asistentes que balen haciendo una ronda.</p> <p>Luego invita los niños a presentarse e indicar los que más les gusta hacer.</p> <p>La docente entrega un globo a cada niño con su nombre para que participen diciendo lo que más les gusta hacer.</p> <p>Cuando el niño se presenta ante sus compañeros y todos lo aplauden repitiendo ¡Bravo ... (nombre del niño) !</p> <p>Después de la presentación los niños sueltan sus globos y siempre no manotean para que siga elevándose cual fuere el globo.</p> <p>Luego indica que cojan cualquier globo.</p> <p>La docente pide que encuentren al niño cuyo nombre aparece en el globo.</p> <p>Luego entregan el globo a quien pertenecía.</p>	<p>Estrategia de presentación</p> <p>La canción</p> <p>La narración</p> <p>Música</p> <p>Globos</p> <p>Bocaditos</p> <p>Serpentina</p> <p>Otros.</p>	3 h

<p>Nos queremos mucho</p>	<p>En un teatrín se escenifica el diálogo de los padres con los hijos, teniendo como tema la función de los miembros de la familia.</p> <p>Dialogan sobre qué es lo hacen los niños en la familia.</p> <p>Se resalta la idea que todos formamos parte de una familia a quien nos debemos.</p> <p>Se forma una ronda y bailan una canción sobre la familia y sus miembros.</p> <p>En el ruedo la maestra y la auxiliar da el ejemplo el siguiente dialogo:</p> <p>Hola Juanita, sabes que te quiero como mi mejor amiguita. A lo cual responde la auxiliar Yo también te quiero mucho. Por eso te prometo jugar juntos.</p> <p>Todos participan dialogando.</p> <p>Socializan y reflexionan cómo se sintieron y a qué se comprometieron.</p>	<p>Diálogo</p> <p>La ronda dialogada</p> <p>Globos</p> <p>Títeres</p> <p>Luces de colores</p> <p>Teatrín</p>	<p>3 h</p>
<p>Jugamos a la fiesta</p>	<p>Entonan una canción sobre la fiesta en mi jardín.</p> <p>La docente propone celebrar la amistad infantil.</p> <p>Les pregunta que quieren hacer en esa fiesta propuesta.</p> <p>La maestra escenifica un dialogo con las flores sobre la fiesta del jardín, un diálogo de alegría y amistad.</p> <p>Luego hacen una rueda cogidos de las manos: primero saltan de alegría, aplauden y cantan una canción mi jardín está de fiesta.</p> <p>La docente con la auxiliar cuenta chistes y los niños aplauden.</p> <p>Bailan música que más les gusta luego toman asiento y se disponen para un compartir.</p> <p>La maestra brinda sugerencias para sentirse cómodos y felices. Con los compañeritos.</p> <p>Después de compartir se disponen a bailar.</p>	<p>La canción</p> <p>El diálogo</p> <p>El chiste</p> <p>La ronda</p> <p>El compartir</p> <p>Juego colectivo</p> <p>Música</p> <p>Viandas</p>	<p>3 h</p>

	<p>Juegan a quien se queda en la silla. Se premian a los tres últimos que se quedan jugando.</p> <p>Finalmente, se les da un mensaje de amistad y amor a los compañeros.</p>		
<p>Encontramos el tesoro de los valores</p>	<p>Se entona la canción “El amor, el amor” conjuntamente con los niños.</p> <p>Se dialoga sobre el buen comportamiento que tiene que tener un niño.</p> <p>Los niños formados en una ronda, reciben una cajita donde aparece la figura de un valor (corazón - amor, un patito – solidaridad, balanza-justicia, el reloj-puntualidad). Cada niño descubre y explica con ayuda de la docente sobre el valor y las actitudes que conlleva. Luego lo fijan en la pared para grabarlo de manera inconsciente.</p> <p>La docente brinda las orientaciones para el juego de la ronda del tesoro.</p> <p>Los niños se forman en un círculo, todos ponen sus manos hacia atrás. La auxiliar entrega una cajita a un niño. Este niño lo va pasando por detrás a otro niño y así sucesivamente hasta que la docente dice Stop. Luego pregunta ¿Quién tiene el tesoro? Y va adivinando uno por uno. Hasta que da con el niño que tiene la cajita. El niño sale y abre la cajita e identifica relacionándolo con los valores pegados en la pared. El niño describe el valor y las actitudes con ayuda de la docente. Así sucesivamente se va desarrollando el juego hasta que llegue a un punto de saturación.</p> <p>Luego se desarrolla la socialización para determinar la reflexión sobre los procesos desarrollados.</p>	<p>Estrategia de la ronda</p> <p>Estrategias del tesoro escondido.</p> <p>Cajitas, cartulinas, figuras de los valores.</p>	<p>3 h</p>

<p>Con mi equipo hago figuras</p>	<p>La docente organiza a sus niños en una ronda. Luego entonan la canción "juguemos a la ronda" Luego la docente entona una canción que tiene dominio. Luego organiza el aula en tres rondas, de las cuales una está a cargo de la auxiliar, otra de la profesora y la otra de la investigadora. Con la monitora adelante los niños bailan, se intercambian de lugares, forman serpentinas, círculos, triángulos, cuadrados, figuras, entre otras.</p>	<p>Estrategia de la figura humana La canción Obsequios Compartir.</p>	<p>3 h</p>
---	--	---	------------

VI. Evaluación

Criterios	Desempeños	Instrumento
Comunicación interactiva	Se relaciona demostrando empatía Demuestra adaptación con cualquier grupo Se muestra alegre en todo momento Muestra felicidad al compartir con los otros. Demuestra integración fácil con los otros Demuestra creatividad e imaginación Disfruta de los juegos con los demás. Entra su amistad a los otros. Demuestra cooperación en el juego.	Ficha de observación
Satisfacción socioemocional	Puede imitar emociones con naturalidad de risa, miedo, temor. Comparte sentimientos con los otros. Se muestra respetuoso en los juegos Demuestra control de emociones durante el juego. Juega con sus compañeros respetando los acuerdos Muestra agradecimiento y cumplidos cuando comparte. Disfruta en las fiestas infantiles.	Ficha de observación
Desarrollo actitudinal	Llama la atención mediante actitudes positivas. Demuestra compartir sus jugos, objetos y espacios. Reprime sus impulsos cuando es afectado. Demuestra ser positivo ante la adversidad de los otros.	Ficha de observación