



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

**PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

Programa de juegos que permitan mejorar las emociones en niños
de 5 años de una Institución Educativa, Guayaquil 2022

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

AUTORA:

Balaz Villalva, Natalia Melissa (<https://orcid.org/0000-0001-6236-8087>)

ASESORA:

Dra. Cruz Montero, Juana Maria (<https://orcid.org/0000-0002-7772-6681>)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

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

PIURA – PERÚ

2022

Dedicatoria

El presente trabajo de investigación va dedicado Primeramente a Dios por Dar-me la vida, la sabiduría, la fuerza para poder realizar este trabajo y poderlo terminar con éxito a mi madre quien es la que me inspira en seguir adelante y también mi padre que aunque no este físicamente para celebrar este logro sé que donde esta se siente orgulloso, a mi esposo e hijos quienes están allí dando esa palabra de fuerza para avanzar y poder llegar a la meta y así lograr un objetivo más en la vida y por ultimo a mis amigas quienes nos apoyamos con palabras de fortaleza.

Agradecimiento

Agradezco primeramente a Dios por dejarme ser la persona quien soy y llegar a cumplir cada meta en la vida siempre con sabiduría y por el mejor camino a mi madre, esposo e hijos que siempre me ayudan con sus mensajes de fortaleza y siempre diciéndome vamos cada que te propones algo lo terminas cumpliendo a mis maestros que durante este largo camino fueron mi guía, y con esa palabra de aliento en cada que quería mirar atrás gracias a nuestra tutora que me supo ayudar en cada duda sobre mi tesis y así poder hacer de mi trabajo el mejor y terminar con éxito.

Índice de contenidos

Carátula.....	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iv
Índice de contenidos	v
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación	14
3.2. Variables y operacionalización	15
3.3. Población, muestra y muestreo.....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	17
3.5. Procedimiento	18
3.6. Métodos de análisis de datos	19
3.7. Aspectos éticos.....	19
IV. RESULTADOS.....	21
V. DISCUSIÓN	28
VI. CONCLUSIONES	32
VII. RECOMENDACIONES	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS	40

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Población: Niñas y niños de 5 años de la I.E. "A.P.F"</i>	16
Tabla 2 <i>Nivel de las emociones en los niños</i>	21
Tabla 3 <i>Frecuencia de las emociones agradables</i>	22
Tabla 4 <i>Resumen descriptivo de las emociones agradables</i>	23
Tabla 5 <i>Frecuencia de las emociones desagradables</i>	24
Tabla 6 <i>Resumen descriptivo de las emociones desagradables</i>	25
Tabla 7 <i>Frecuencia de los aspectos de la percepción personal</i>	26
Tabla 8 <i>Resumen descriptivo de los aspectos relacionados a la percepción personal</i>	27

Índice de figuras

Figura 1 <i>Esquema de investigación</i>	14
Figura 2 <i>Nivel de las emociones de los educandos</i>	21

RESUMEN

El presente estudio denominado “Guía de Juegos que permita mejorar las emociones en niños de 5 años de una Institución Educativa, De Guayaquil 2022” tuvo por objetivo Determinar el nivel emocional en niños de 5 años de una institución Educativa de Guayaquil, 2022. El estudio presentó un enfoque cuantitativo con diseño no experimental, de tipo básico y alcance descriptivo-propositivo. La muestra del estudio ascendió a 70 educandos de 5 años de la IE “A.P.F”, a quienes se les aplicó un cuestionario como instrumento de recolección de datos, mismo que alcanzó un nivel de confiabilidad según coeficiente Alfa de Cronbach de 0.827. Tras analizar los hallazgos se pudo concluir que el nivel emocional de la mayoría de los niños de 5 años investigados, es alto, según se dedujo de la observación del comportamiento del 82.9%; este nivel se explica principalmente por el nivel también alto de las emociones agradables y un poco menos por la autopercepción de los niños, según se observó del 92.9% y 77.1%; en cambio, el manejo de las emociones desagradables, el aspecto que menos contribuye en el control de las emociones; sólo el 55.7% mostró un nivel alto, mientras que el resto, evidenció un nivel medio.

Palabras clave: Emociones, emociones agradables, emociones desagradables, percepción personal.

ABSTRACT

The present study called "Guide of Games to improve emotions in 5 year old children of an Educational Institution, Guayaquil 2022" had the objective of determining the emotional level in 5 year old children of an Educational Institution of Guayaquil, Guayaquil, 2022. The study presented a quantitative approach with non-experimental design, basic type and descriptive-propositive scope. The study sample consisted of 70 5-year-old students of the IE "A.P.F", to whom a questionnaire was applied as a data collection instrument, which reached a level of reliability according to Cronbach's Alpha coefficient of 0.827. After analyzing the findings, it was possible to conclude that the emotional level of most of the 5-year-old children investigated is high, as deduced from the observation of the behavior of 82.9%; this level is explained mainly by the also high level of pleasant emotions and a little less by the self-perception of the children, as observed by 92.9% and 77.1%; on the other hand, the management of unpleasant emotions, the aspect that contributes least to the control of emotions; only 55.7% showed a high level, while the rest, evidenced a medium level.

Keywords: Emotions, pleasant emotions, unpleasant emotions, personal perception.

I. INTRODUCCIÓN

Las emociones entendidas como expresiones naturales que los seres humanos mostramos tales como la ira, el enojo, el miedo, la tristeza (Rodríguez, 2018). Este elemento natural dentro del desarrollo del niño se concibe como parte del proceso del desarrollo emocional, además de ser comprendido como la habilidad para poder identificar y entender los propios sentimientos. El manejo emocional se vuelve un conflicto notable en los primeros años de vida, ya que la autorregulación es una habilidad que se desarrolla con el paso de los años. Para muchos escolares es difícil comprender el estado emocional de los demás correctamente; también se vuelve un problema gestionar las emociones fuertes y sus expresiones de una manera constructiva, regular el comportamiento propio, desarrollar empatía hacia los demás y establecer y conservar las relaciones con los otros (Morales, 2019).

La UNESCO (2020) en un informe manifiesta que es imprescindible abordar el control de las emociones en el contexto escolar el cual es de suma importancia en los primeros años de vida de los infantes, pues la crisis de ansiedad, estrés y presión psico-emocional ha afectado en un alto porcentaje a los niños con la llegada de la pandemia; el 58% de los estudiantes se considera vulnerable a afectaciones emocionales que influyen en sus habilidades cognitivas, con lo que se hace necesario trabajar las emociones y el manejo de las mismas desde los primeros años de escolaridad. También para la CEPAL (2020), más del 90% de los docentes no poseen una formación básica para poder manejar las emociones en los escolares, sobre todo en las edades que cursan los primeros grados de educación; este trabajo implica en formar al docente en las competencias emocionales necesarias para fortalecer este aspecto y que a su vez puedan ser promotores de trabajos de aula que gestionen esta importante habilidad.

En el Ecuador, de acuerdo con los datos del Ministerio de Educación, el manejo de las emociones es parte del desarrollo propio de los escolares de 5 años, además se evidencia que una de las mayores causas que afectan aquello es la ausencia de afectividad, alto índice de hogares disfuncionales, abandono familiar.

Ningún ser humano nace sabiendo cómo manejar sus emociones. La habilidad de los niños para lidiar con sentimientos abrumadores y para controlarlos crece con el tiempo. Los bebés experimentan emociones negativas cuando tienen hambre o el pañal mojado y emociones positivas cuando se sienten cuidados y protegidos (Preciado, 2021). Esta asociación entre las experiencias positivas y un cuidado afectuoso y sensible les proporciona una base emocional que les permite ser conscientes de sus propios sentimientos, anticiparlos, expresarlos y aprender a manejar hábilmente las interacciones con compañeros y adultos.

En una institución educativa de Guayaquil, existe una marcada necesidad por fomentar el manejo de las emociones en los escolares, ya que muchos de ellos muestran alto grado de impulsividad, descontrol emocional y carencia de autorregulación, derivado de un sobre extendido confinamiento en clase y el estrés de los padres que indirectamente se lo pasan a sus pequeños hijos más la reducción del control de los niños ya que estos se encontraban en casa todo el tiempo. Todo esto propició que los niños al estar frente a un monitor no reciban la educación pertinente para empezar con el manejo de sus emociones ocasionando lo antes acotado, lo cual despliega una serie de análisis que manifiestan la necesidad por proponer estrategias que busquen desarrollar en los niños un mejor manejo emocional.

El problema de investigación es: ¿Cómo se desarrollan las emociones en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022? Los problemas específicos se desglosan en: ¿Cómo se caracteriza la dimensión emociones agradables en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022? ¿Cómo se desarrolla la dimensión emociones desagradables en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022? Y ¿Cómo se caracteriza la dimensión percepción emocional en los niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022?

El presente estudio se justifica de forma didáctica porque atiende a la necesidad de proyectar una guía de juegos que permita mejorar las emociones en los niños y niñas de cinco años de una institución educativa. La implicación práctica se expresa en la utilidad que tendrá la propuesta de una guía de juegos, no solo para la institución en estudio, sino para escuelas de otros contextos similares que

puedan hacer uso de la propuesta. En el aspecto metodológico, este trabajo de investigación brinda la creación de un instrumento útil para la medición de las emociones en los escolares.

En este sentido, se plantean el siguiente objetivo general para el desarrollo de este proyecto de investigación es: Determinar el nivel emocional en niños de 5 años de una Institución Educativa de Guayaquil, 2022. Además, se estable como objetivos específicos los siguientes: 1. Caracterizar y establecer el nivel de la dimensión emociones agradables en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022. 2. Caracterizar y establecer el nivel de la dimensión emociones desagradables en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022. 3. Caracterizar y establecer el nivel de la dimensión percepción emocional en los niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022. 4. Proponer el programa “guía de juegos” para mejorar las emociones de las niñas y niños de una institución de Guayaquil, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

En este numeral es de precisión mencionar que se mencionaran trabajos anteriores que guardan sinergia con el tema de estudio, así como teorías educativas y conceptuales de la variable a analizar. Inicializando con trabajos anteriores que conectan con el tema estudiado.

De acuerdo con Buceta (2019) con su artículo elaborado en España, manifiesta que las emociones están presentes en la vida de las personas desde que nacen y juegan un papel relevante en la formación de la personalidad, el aprendizaje y el desarrollo integral. Por eso es tan importante trabajar las competencias emocionales en las diferentes etapas educativas y, especialmente, en infantil. Este Trabajo de Fin de Grado (TFG), que versa sobre el desarrollo emocional en niños y niñas de 5 y 6 años de Educación Infantil, consta de dos partes. La primera de ellas consiste en la elaboración de un marco teórico en el que se tratan temas como el desarrollo emocional, la definición de emoción, la clasificación y las funciones de las emociones, la enseñanza de las emociones, la necesidad de la educación emocional y el juego, y la segunda consiste en realizar una unidad didáctica centrada en el desarrollo emocional a través del juego.

Buitrago et al. (2019), con el estudio realizado en Colombia analizó comparativamente la inteligencia emocional de estudiantes colombianos de dos rangos de edad, de 3 a 4 años y de 4 a 5 años. La muestra del estudio fue de 1451 estudiantes de tres provincias del departamento de Boyacá. La investigación se realizó desde una perspectiva cuantitativa. Para la recolección de información se empleó el Inventario de Coeficiente Emocional: versión para jóvenes [EQ-i: YV]. Tanto la fiabilidad como la validez del EQ-i: YV fueron determinadas para esta muestra. Los principales resultados mostraron algunas diferencias en la inteligencia emocional según el rango de edad. Los niños obtuvieron mejores resultados que los adolescentes en las escalas de manejo del estrés y adaptabilidad.

Pérez y Filella (2019), cuyo artículo fue elaborado en España señala que a partir de la convicción de que la educación debe preparar para la vida, en los últimos años se ha generado un movimiento a favor de promover, difundir y desarrollar la

educación emocional como innovación psicopedagógica. Con un enfoque de ciclo vital, esta forma parte del currículo académico en todas sus etapas. En este artículo se aportan orientaciones para su puesta en práctica y elaborar programas en los centros educativos de cualquier nivel. Se hace una propuesta de los objetivos y contenidos curriculares más apropiados para trabajar con personas de 3 a 16 años. También se reflexiona acerca de las competencias a desarrollar, las metodologías o estrategias didácticas apropiadas y acerca de los criterios a tener en cuenta en la elaboración de los programas de educación emocional.

Preciado (2021), con su trabajo investigativo indica que a través del juego cooperativo se implementa como estrategia didáctica, para mejorar los niveles iniciales de comprensión e interpretación textual en niñas y niños de seis años de la ciudad de Cali; se trata del desarrollo de un estudio cualitativo donde la observación es un instrumento relevante, que permite reconocer las fortalezas, las dificultades y las oportunidades con las que cuentan las niñas y los niños de seis años, para comprender e interpretar textos. Durante la implementación de este proyecto de investigación se ejecutó la metodología interactiva, por lo cual fue necesario realizar algunas intervenciones pedagógicas, para la recopilación de datos que permitieran reconocer el nivel literal e inferencial de comprensión e interpretación textual en las niñas y niños; se diseñó y desarrolló una propuesta pedagógica de juegos cooperativos; se sistematizaron los avances alcanzados por las niñas y los niños, en el nivel literal e inferencial de comprensión e interpretación textual.

Alcocer et al. (2019), con el aporte de su trabajo elaborado en Milagro, tiene como objetivo exponer los principales resultados obtenidos en el análisis de la relación entre educación emocional y aprendizaje del ámbito de la convivencia en los niños de 4 a 5 años; la investigación se desarrolló con enfoque mixto, con la finalidad de describir las características de ambas variables, sus relaciones y posibles soluciones que puedan darse a las falencias evidenciadas en el centro referido. Los resultados confirmaron la existencia de insuficiencias en el ámbito de convivencia a partir de falencias en la educación emocional; en consecuencia, se propuso una guía de estrategias educativas, con actividades dirigidas a docentes a cargo del aprendizaje de los infantes, siendo estos los beneficiarios principales, ya

que podrán mejorar sus actitudes con sus compañeros de clase y con ello, el ámbito de la convivencia. Igualmente, se considera que tanto en padres de familia como institución en general serán beneficiados con dicha propuesta, mejorando la dirección del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Astudillo (2020), en el artículo realizado en Santo Domingo, manifiesta la importancia de los juegos tradicionales como estrategia metodológica que permita el desarrollo socioemocional en las niñas y niños de 2 a 5 años; permitirá ofrecer a las educadoras juegos motivadores que aplicadas de una manera adecuada y eficiente ayuden a desarrollar el área socio emocional en los párvulos del Centro De Desarrollo Infantil antes mencionado; el desarrollo integral de las niñas y niños se pueden ver afectadas por la mala práctica docente en las actividades ejecutadas y la carencia de los juegos tradicionales; los resultados obtenidos durante la investigación evidencian un aprendizaje no favorable ya que la Institución carece de una Guía Didáctica de Juegos tradicionales que estimule a las niñas y niños en su desarrollo socio emocional, de tal manera obtener un aprendizaje significativo.

Erazo y Game (2021), en la ciudad de Portoviejo desarrollaron un artículo que manifiesta la importancia de analizar técnicas de educación emocional de carácter lúdico creativa aplicadas por los docentes de inicial, para el fortalecimiento de las relaciones afectivas en situaciones de distanciamiento social en los niños y niñas; debido al inesperado confinamiento que realizaron las familias al permanecer en las casas, cambio de vida, afecto en especial a los niños por la ausencia de toda su actividad lúdica, de diversión escolar; la metodología describió la creatividad con que los maestros sujetos de estudio aplican técnicas de educación emocional a la vez se revisó material existente con respecto al tema de investigación; la población la conformaron los docentes y padres de familia de la institución educativa en estudio, la técnica utilizada fue la entrevista y la encuesta; de los resultados obtenidos se concluye que las técnicas de educación emocional con carácter lúdico utilizadas por los docentes logran que sus estudiantes se sientan motivados, seguros y que se incremente su participación debido a que se los involucra en las actividades lúdicas planificadas.

Méndez (2022), en la ciudad de Cuenca presentaron un artículo que señala la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 3 a 5 con ayuda de docentes o familias por medio de actividades lúdicas para incentivar el manejo adecuado de las emociones a fin de generar un estado de bienestar, se propone una guía didáctica cuyo contenido son actividades lúdicas que promueven el conocimiento y autocontrol de emociones; la aplicación de dicha herramienta permitirá que los niños desarrollen competencias emocionales precisas para relacionarse con el mundo que les rodea con el apoyo de sus docentes y familias. La propuesta está estructurada utilizando la metodología de la investigación cualitativa en donde se aplicó la técnica de observación directa en aula con el diálogo abierto con la docente encargada que corroboró la necesidad de estimular las habilidades emocionales de cada estudiante. Además, mediante la fundamentación teórica se demuestra la importancia de estimular la inteligencia emocional desde edades tempranas como las estrategias que ayudarán a dicho proceso; el propósito es respetar la edad del menor, aminorar las conductas disruptivas, facilitar su empleo tanto para la institución como en el hogar y sobre todo que sean atractivas.

Daza et al. (2020), en la ciudad de Guayaquil elaboraron un estudio que indica la importancia de establecer estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional de los niños de 4 y 5 años; se realizó bajo el paradigma cualitativo, mediante un estudio documental con diseño bibliográfico. Según el proceso investigativo y la gestión del conocimiento científico, fue aplicada. Como resultados, se presenta una clasificación de actividades lúdicas de acuerdo a distintos autores, lo cual permitió posteriormente establecer estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional de los niños de 4 y 5 años. Se concluyó que estas estrategias consisten en una serie de actividades lúdicas corporales dirigidas a desarrollar o potenciar emociones tales como: Confianza y seguridad personal, Control de la agresividad, empatía y entusiasmo. Sin duda, estas estrategias constituyen un aporte que permiten para contribuir con la educación emocional, cuyo fin último es el de fomentar una sociedad fundamentada en valores tales como: tolerancia, paz, cooperación y solidaridad.

Caicedo (2022), en la ciudad de Guayaquil desarrollaron un estudio respecto a la Atención Temprana para niños de 5 años, en el cual propone la orientación de actividades lúdicas que permitan identificar al niño, como parte de la sociedad, alcance su potencial de desarrollo, incluyendo competencias, destrezas y valores, que van a ser necesarios en su futuro para tener oportunidades en su vida; el aprendizaje de los niños, su capacidad de convivencia y madurez en general se han visto asociados a una educación de calidad y estos beneficios se mantienen durante lo largo de su vida. Es por esta razón que se deben promover programas orientados a mejorar las competencias y el bienestar de la población y que estos estén disponibles para las familias con niños. Al hacerlo, los beneficios se darán para todos, sobre todo para los más vulnerables. Se debe tener en cuenta que no es la riqueza lo que produce una población saludable, sino la equidad.

Es de importancia mencionar teorías que se conectan con el estudio iniciando con la teoría del juego de Groos (1898), en esta sostiene que los juegos son pre-ejercicios de las funciones necesarias que requieren los niños para la vida adulta, esta es necesaria para lograr la maduración de estos, su importancia radica en que contribuye al desarrollo y formación de sus capacidades para realizar las diversas actividades que deba realizar durante su crecimiento y cuando sea adulto. Por ende, los juegos ocupan un papel preponderante en el crecimiento emocional del infante, donde por medio de estos son capaces de empezar a entender las emociones propias, de sus compañeros y demás miembros de su entorno.

Otra teoría de interés es la teoría de la derivación por ficción de Claparède (1932), quien en su teoría sobre el juego expresa que, los juegos tienen un rol importante para el desarrollo intelectual, social, emocional y psicomotor, además de que sostiene que los juegos persiguen fines que son ficticios, de los cuales se obtiene la satisfacción y que reflejan conductas profundas del niño. Por ende, el educando al participar activamente en juegos, desarrolla su imaginación y su capacidad de entendimiento gracias a situaciones controladas por el educador que contribuyen al desarrollo físico y mental del infante.

Otra teoría vinculada a la guía de juego es la teoría constructivista de Vigotsky (1932) en relación al juego, donde sostiene que el juego ciertamente no es la actividad principal de la infancia de los niños, ya que, este dedica más tiempo

a dar solución a situaciones reales del entorno que a situaciones que son ficticias, sin embargo, este constituye la base del desarrollo de los niños en la medida que se crean zonas para el desarrollo próximo.

En referencia a las emociones es de consideración hacer mención de la teoría de la inteligencia emocional de Salovey y Mayer (1990), en esta sostienen que esta es la capacidad que tiene el ser humano para distinguir y transmitir emociones o sentimientos, asimilar la emoción por medio del pensamiento para comprenderla y analizarla con emoción y regular está en sí mismo y en los otros. Por ende, el infante debe desplegar su capacidad para entender emociones ya sean propias y de individuos que giran en su entorno, siendo imperativo que el infante entienda y exprese emociones de forma subconsciente.

Para definir la variable fáctica emociones se menciona a Godoy & Sánchez (2021), quienes manifiestan que las emociones son reacciones que se perciben y responden a ciertos estímulos del entorno ya sean, a través de estas se puede reconocer las conductas individuales y colectivas. En cuanto a la educación los niños deben aprender a ser conscientes de sus propias emociones, al igual que desarrollar las habilidades relacionadas a estas, de tal modo que puedan ser capaces de comprender lo que sienten ellos mismos y lo que sienten los demás.

Por otro lado, el manejo de las emociones se vincula de forma directa con el afrontamiento y desregulación emocional, donde las emociones facilitan al educando dominar las mismas; así como motivar a las personas de su entorno y a sí mismo. (Arango et al., 2021)

Estas emociones pueden exhibirse por medio de la empatía, habilidades sociales, popularidad, eficacia interpersonal y liderazgo; siendo la meta principal de las emociones es evitar que el individuo caiga en pensamientos negativos, donde el infante busca indirectamente controlar, manejar, reducir y evitar ambientes excesivos internos; básicamente situaciones hostiles. (López, 2005)

Asimismo, las emociones pueden considerarse como aquellas alteraciones del comportamiento de una persona que sobreponen al corazón sobre la razón facilitándole el poder sobrellevar o enfrentar situaciones de alto estrés o complicadas para el individuo (Arias y Acevedo, 2020). Por otro lado, se considera

que el complejo cúmulo de emociones de una persona tiene tanta influencia en la persona que estas se han fusionado con el sistema nervioso como una especie de tendencia innatas o automáticas que se exteriorizan por medio del corazón humano. (Quero et al., 2021)

Aunque esto es importante, las emociones y más aún en infantes deben ser contenidas y controladas, a fin de que este pueda encontrar un equilibrio en el control de estas emociones mientras acrecienta su capacidad para interactuar con la sociedad que lo rodea (Granda & Granda, 2021). Sin contar que ya sea bueno o malo una persona es la concepción del juicio racional y bien de su historia personal; así como de sus rasgos emocionales hereditarios (genéticos) que han ido traspasándose y adaptando a través del tiempo. (Bosada, 2020)

Se considera que las emociones tienen su epicentro en la autoconciencia y autoconocimiento lo cual se le suma a la conciencia social, es decir, estar al tanto de las emociones propias y como estas repercuten en todo lo que rodea al infante (Galindo y Tarrat, 2021). Bajo esta línea puede considerarse al educando como un ser netamente emocional el cual debe ser instruido a fin de que este pueda razonar y entender el comportamiento de los demás y el de él mismo pudiendo de esta forma ejercer un mayor control sobre su comportamiento individual. (García, 2019)

Con base en la primera dimensión de la variable fática emocionaes, Nobile (2017) expresa que las emociones agradables son emociones que producen una experiencia emocional positiva, es decir, que provocan un estado de motivación, de concentración y de predisposición para realizar determinada actividad y obtener resultados también positivos.

Al respecto de la segunda dimensión de las emociones, Anzelín, Marín, & Choconta (2020) definen las emociones desagradables como sentimientos que percibidos como negativos y que provocan una afectación negativa sobre la motivación, concentración, pensamiento, procesamiento de la información, rendimiento académico, entre otros. Es imposible evitar que los niños sientan emociones negativas, pues es parte de su proceso de adaptación, sin embargo, se debe enseñar a estos a controlar estas emociones y convertirlas en positivas y que no afecten sus vidas.

De acuerdo con la tercera dimensión de la emociones, Puertas et al. (2020), afirman que la percepción emocional es la capacidad que tiene el ser humano para reconocer e identificar tanto las emociones propias como las ajenas. Esta es un parte esencial de la inteligencia emocional, puesto que, a través de esta se procesa toda la información relacionada con los sentimientos, y la idea es que se pueden identificar estas emociones correctamente a fin de comprender su entorno y tomar decisiones acertadas.

Por su parte, Freud (1920) considera que los juegos son una forma de expresión para los niños, a través de este estos encuentran placer, puesto que, les ayuda a externalizar diferentes aspectos de su inconsciente. Los niños en los juegos transmiten lo que en sus vidas les ha generado alguna fuerte impresión y que ponen de manifiesto al expresarse ya sea solo o con los demás.

Llanos (2019) en su definición sobre el juego indica que, el juego es una actividad recreativa ya sea física o mental. Algunas particulares del juego son: es de necesidad innata del ser humano, produce satisfacción, se debe practicar en todas las actividades de la vida, favorece la construcción del aprendizaje, implica una participación activa y promueve el desarrollo integral en todas las dimensiones.

Para definir la variable teórica guía de juegos se menciona a Tamayo & Restrepo (2017), este expresa que una guía de juegos es un instructivo que contiene las instrucciones, información, recomendaciones, reglas, etc., con relación a los juegos. Estos cobran gran importancia dentro de la fase de aprendizaje de los niños, pues debido al componente lúdico que tienen para desarrollar el pensamiento, adquirir estructuras cognitivas, desarrollar la acción comunicativa, facilitar vínculos de relación, integración social, entre otros.

Las dimensiones entorno a la variable teórica que se han establecido son: juegos individuales, juegos grupales y juegos cooperativos.

Sobre la primera dimensión de la variable teórica guía de juegos, Daza, Anchundia, Fuentes, Anchundia & Casquete (2022) mencionan que los juegos Individuales son todas aquellas actividades o acciones recreativas que el niño puede realizar individualmente, sin la participación de otros niños pese a que puede estar acompañado, en este el niño explora y ejercita sus propias capacidades. En

este se fomenta la autoestima, independencia y responsabilidad en los niños, de tal manera que aprendan a ser autosuficientes desde pequeños, así como adquieran un compromiso por el desarrollo de sus propias actividades.

Acerca de la segunda dimensión de la guía de juegos, Tamayo & Restrepo (2017) indican que los juegos grupales son actividades dinámicas colectivas, cuyo propósito es la integración social entre los miembros que conforman cada equipo y lograr incrementar la confianza entre ellos, este ayuda al desarrollo de comportamientos, valores, conductas y el poder de aceptación.

En relación a la tercera dimensión de la variable teórica guía de juegos Cerchiaro, Barras, & Vargas (2019) describen que los juegos cooperativos son actividades lúdicas que no buscan un ejercicio competitivo, sino más bien promover un ambiente libre de expectativas ya sea de logro o de fracaso para la interacción. Estos juegos ayudan al desarrollo de las habilidades de ayuda, cuidado del uno por el otro, así como a la colaboración entre las partes involucradas.

Con la finalidad de dar fundamento epistemológico a esta investigación se tomó la teoría de Piaget (1975) sobre el juego, en esta menciona que el juego es de gran provecho para la persona dentro de un contexto como período gradual, y que a su vez es de vital importancia para el intelecto de este. Además, asocia tres estructuras básicas en relación al juego como las fases de evolución del pensamiento, estas son: el juego es un siempre ejercicio; el juego debe tener reglas en base a un acuerdo de grupo; y el juego es simbólico, ya sea abstracto o ficticio.

El juego es una construcción de conocimiento que requiere docentes que estén comprometidos con la enseñanza y que dejen de lado aquellos enfoques tradicionales, optando así por nuevos enfoques más innovadores conforme a las nuevas realidades que se presentan y así tener un óptimo desarrollo integral de los estudiantes. (Caballero, 2021)

Los niños desde corta edad deben aprender a entender sus sentimientos y saberlos llevar, pues si este no comprende estos y percibe todo de forma negativa entonces caerá en múltiples errores que serán parte de su vida cotidiana, cuando la idea principal es que sepan reconocer estos sentimientos así sean desagradables para transformarlos en positivos, dejando de lado cualquier

obstáculo que se les anteponga y superar las diversas adversidades que les da la vida (Fernández, 2021). Prácticamente es enseñarles a los niños a que, a través de una correcta comprensión de sus emociones a través de las técnicas lúdicas como lo es el juego enseñadas en el aula, puedan desarrollar mejor sus habilidades y sean personas de provecho para sí mismos y para la sociedad. (Montero, 2017)

III. METODOLOGÍA

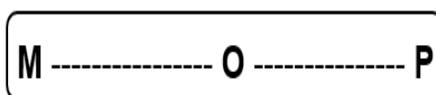
3.1. Tipo y diseño de investigación

En el estudio que se desarrolló en el proyecto de investigación tuvo sus bases en el paradigma positivista, de tipo propositivo y cuantitativo (Arias, 2020a). Se consideró de enfoque cuantitativo porque se utilizará valores numéricos para la determinación porcentual en relación a los objetivos de investigación (Cohen y Gómez, 2019). Además, fue de tipo básica porque acrecentará el acervo teórico de la variable emociones (Concytec, 2018). Fue de diseño no experimental por el hecho de que no se manipularán las variables del estudio, sino que se obtendrán los datos relevantes para la construcción de una propuesta sólida como una guía de juegos para mejorar las emociones de los niños de 5 años de la institución investigada, debiendo precisar que la propuesta no será ejecutada, sino que se tomará la información de la variable fáctica o problema para elaborar la propuesta de la investigación (Baena, 2017). El estudio fue de alcance descriptivo-propositivo debido a que se estudió el comportamiento de las emociones de los educandos de 5 años mientras se propuso una guía de juegos para mejorar estas emociones. (Arias, 2020b)

Su representación es la siguiente:

Figura 1

Esquema de investigación



Nota: Elaboración del autor

Dónde:

M= Muestra de estudio de una I.E. de Guayaquil

O= Observaciones de interés que son recogidas de la muestra

P= Propuesta de guía de juegos para mejorar las emociones de los infantes

3.2. Variables y operacionalización

Variable Teórica: Guía de Juegos

Definición conceptual

Tamayo & Restrepo (2017), estos expresan que una guía de juegos es un instructivo que contiene las instrucciones, información, recomendaciones, reglas, etc., con relación a los juegos. Estos cobran gran importancia dentro de la fase de aprendizaje de los niños, pues debido al componente lúdico que tienen para desarrollar el pensamiento, adquirir estructuras cognitivas, desarrollar la acción comunicativa, facilitar vínculos de relación, integración social, entre otros.

Definición operacional

En tal sentido se estructuró un programa que constó de 10 sesiones, para la potenciación de las emociones de las niñas y niños de la I.E. "A.P.F" ubicada en Guayaquil.

Indicadores

Los mismos que se derivaron de las dimensiones de la guía de juegos y que permitieron desplegar las sesiones de la guía.

Escala de medición

Ordinal

Variable Fáctica: Emociones

Definición conceptual

Godoy & Sánchez (2021), quienes manifiestan que las emociones son reacciones que se perciben y responden a ciertos estímulos del entorno ya sean, a través de estas se puede reconocer las conductas individuales y colectivas.

Definición operacional

Al ser la forma en que el educando se comporta y afronta estímulos externos, se elaboró un cuestionario digital el cual constó de 15 ítems en base a las dimensiones contempladas.

Indicadores

Los mismos que se derivaron de las dimensiones de la variable emociones y que permitieron desplegar los ítems del dispositivo de medición.

Escala de medición

Ordinal.

3.3. Población, muestra y muestreo

Población

Constó por todos aquellos individuos que instan similares características en concordancia a la propuesta investigativa (Hernández y Mendoza, 2018), por lo tanto, se involucra a 88 niños 5 años del nivel inicial y preparatorio de la Institución Educativa “A.P.F” de la ciudad de Guayaquil.

Tabla 1

Población: Niñas y niños de 5 años de la I.E. “A.P.F”

Aula de 5 años	Niñas	Total
Niñas	49	56.00%
Niños	39	44.00%
Total	88	100.00%

Nota: Nómima de matrícula año lectivo 2022.

Del mismo modo, se tiene en cuenta los criterios de inclusión:

A nivel operacional, se incluirá a los estudiantes de forma censal, todos participan en el estudio observatorio. Por el contenido, se considera a los estudiantes de cinco años de edad.

Así mismo se considera los siguientes criterios de exclusión:

Por la razón operacional, se exceptúan a los estudiantes que no cuentan con la edad de cinco años. En cuanto al contenido, aquellos que no corresponden a inicial y preparatoria.

Muestra

No se ha utilizado fórmulas matemáticas para el cálculo de la muestra del estudio, ya que no se ha superado los 100 individuos y por las circunstancias políticas en Ecuador, se tomó por muestra a 70 educandos de la población.

Muestreo

El muestreo del estudio fue no probabilístico, puesto que contará con la participación de una fracción de todos los sujetos del estudio (Sánchez et. al.,2018). En este sentido pudo afirmarse que se trató de un muestreo no probabilístico intencional ya que el tamaño de la muestra se erigió considerando la facilidad de encuestar a los sujetos seleccionados y el criterio del investigador.

Unidad de análisis

70 niños de 5 años.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Técnica

La técnica de investigación que se utilizó fue la observación, la misma que permitirá describir los elementos necesarios que necesita la guía de juegos en función de las necesidades de los estudiantes, respecto al manejo de las emociones en los estudiantes. De acuerdo con Sánchez et al. (2018) la observación implica tomar la información y registrarla para posteriormente llevarla a un análisis fundamentado del proceso de investigación.

Instrumento

Como instrumento de investigación se ha considerado un dispositivo de medición (el cuestionario) elaborado con los diferentes indicadores de la variable emociones (Hernández y Mendoza, 2018). La información obtenida será muy relevante y trascendente. Dicho dispositivo fue coherente, pertinente y congruente con el problema de investigación y estará conformado de 15 ítems por la variable emociones determinada en el estudio.

Validez

El estudio contó con la validez de contenido entregada por tres profesionales cuyas especialidades se vinculan con el tema de estudio, quienes estudiaron a detalle el contenido de cada ítem, así como su interacción con los indicadores de cada dimensión de la variable emociones; a la vez que analizaron la coherencia de los mismos. Pudiendo colegir con su apoyo en la validez del instrumento de medición, el cual se encuentra en los anexos del estudio.

Confiabilidad

La cual viene a ser el grado de veracidad que tiene un dispositivo de medición en un estudio (cuestionario), donde el grado de veracidad fue estimado en función al coeficiente Alfa de Cronbach mismo que dice que cualquier ponderación que este arroje que tenga cercanía al 1 indicara que el mencionado dispositivo es altamente confiable y por ende también la información que se extraiga de este (Arias, 2020c). En el estudio el instrumento de emociones alcanzó una ponderación de 0.827 la cual, por lo antes acotado, pudo afirmar que este altamente confiable.

3.5. Procedimiento

Se inició con el proceso de solicitud de la autorización de los directivos de la institución, se solicitará una reunión con las docentes para explicar el objetivo principal del trabajo de investigación, así como su apoyo al proyecto. Se llevó a cabo un análisis documental el cual permitió la implementación del marco teórico y desarrollo del dispositivo de medición sobre las emociones, el cual se cargó a

Google Forms; posterior se solicitó el poder estar en el aula de clase y aplicar el dispositivo de medición a los estudiantes de 5 años de la institución educativa después de que el link del mismo fue alcanzado a sus educadores, acto seguido se descargó y adecuó la base de dato recopilada en Google para su trabajo tanto en prueba piloto y tabulación de resultados para la obtención de hallazgos y poder concluir el estudio con sus respectivas recomendaciones.

3.6. Métodos de análisis de datos

Para los datos se aplicó un análisis descriptivo, acorde a los objetivos de tipo propositivo con una guía de juegos. Por lo tanto, el método tendrá el uso de pruebas de normalidad con observación directa; los datos estadísticos serán procesados en Microsoft Excel, con el estadístico de Rho de Spearman. También se analizará la información de forma concreta a través de procesos con estadística inferencial y descriptiva para dar cumplimiento a los objetivos de la investigación.

3.7. Aspectos éticos

Los aspectos éticos se efectuaron en el estricto cumplimiento de los criterios de la UCV, siendo de forma concreta la citación adecuada a los autores considerados en el proyecto; además, que se cumplirá con el marco del respeto de criterios éticos de la UCV, se define la autoría científica del pleno saber y se citan de forma parcial o total las fuentes necesarias y referentes al contexto del problema. Se procede al conocimiento informado

Además, las deducciones estuvieron ostentadas tal y como se tabulen cumpliendo de esta manera con el juicio de inalterabilidad; de la misma forma, dichos resultados serán comunicados a la institución con el propósito de engrandecer el quehacer de las actividades y su desempeño acorde con el principio de beneficencia. También las autorías en la investigación fueron revisadas y absolutamente respetadas, tratando de evitar el plagio, de conformidad con lo que establece la UCV sobre la materia, ante ello, en cualquier caso, el responsable del estudio se sujetó a la entidad formal de ética para las acciones sancionadoras correspondientes si lo considerado en la investigación lindara con la falsedad. Se

respetó los lineamientos éticos de la UCV y de la entidad que posibilitará la investigación.

IV. RESULTADOS

ANÁLISIS DESCRIPTIVO

4.1. Descripción de las emociones en los niños de 5 años mediante una guía de juegos en una institución de Guayaquil, 2022.

Tabla 2

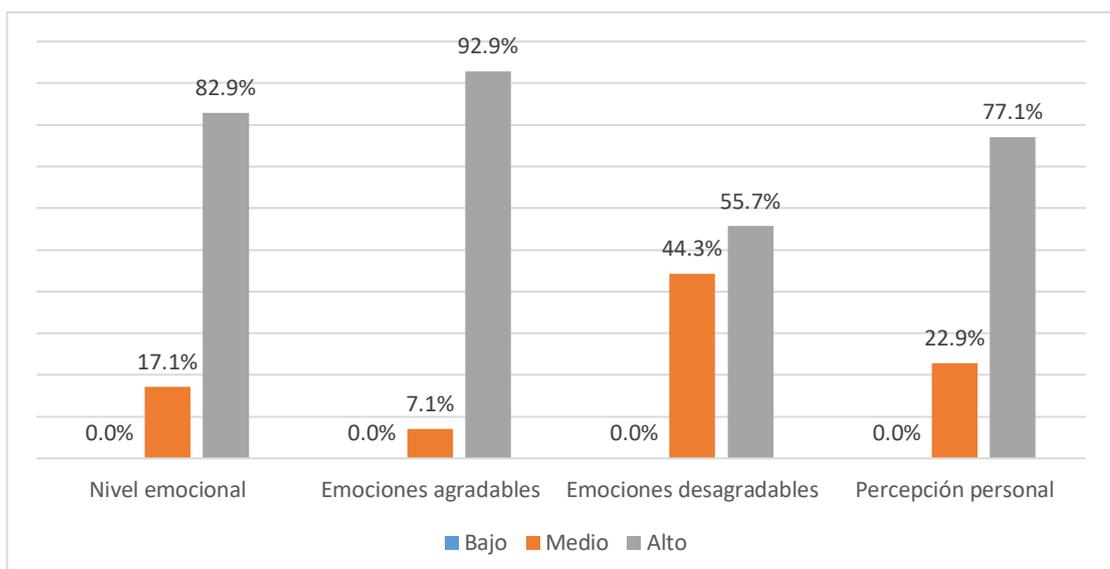
Nivel de las emociones en los niños

	Bajo		Medio		Alto		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Nivel emocional	0	0,0	12	17,1	58	82,9	70	100,0
Emociones agradables	0	0,0	5	7,1	65	92,9	70	100,0
Emociones desagradables	0	0,0	31	44,3	39	55,7	70	100,0
Percepción personal	0	0,0	16	22,9	54	77,1	70	100,0

Nota: Cuestionario aplicado a los niños

Figura 2

Nivel de las emociones de los educandos



Nota: Cuestionario aplicado a los niños

Los resultados del estudio dan cuenta que el nivel emocional de la mayoría de los niños de 5 años investigados, es alta, según se deduce de la observación del comportamiento del 82.9%; este nivel se explica principalmente por el nivel también alto de las emociones agradables y un poco menos por la autopercepción de los niños, según se observa del 92.9% y 77.1%; en cambio, el manejo de las emociones desagradables, el aspecto que menos contribuye en el control de las emociones; sólo el 55.7% muestra un nivel alto, mientras que el resto, evidencia un nivel medio.

4.2. Descripción de las emociones agradables en los niños de 5 años mediante una guía de juegos en una institución de Guayaquil, 2022.

Tabla 3

Frecuencia de las emociones agradables

Aspectos (n=70)	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
1. Te sientes seguro de ti mismo(a) cuando conversas con tus compañeros o tu profesor	0	0,0	1	1,4	12	17,1	12	17,1	45	64,3
2. Te sientes seguro de ti mismo(a) en cualquier situación	1	1,4	1	1,4	17	24,3	17	24,3	34	48,6
3. Te sientes feliz cuando tus compañeros o docentes te dan un elogio	1	1,4	1	1,4	3	4,3	12	17,1	53	75,7
4. Si tus cualidades superan tus defectos y esto te permite estar contento(a) contigo mismo(a)	0	0,0	0	0,0	9	12,9	18	25,7	43	61,4
5. Estas contento(a) con la forma en la que te ven y como los ven tus compañeros de clase	0	0,0	0	0,0	3	4,3	9	12,9	58	82,9

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados de la tabla 3, dan cuenta que la mayoría de los niños, 95.8%, evidencia estar contento (a) con la forma en la que se ven y como los ven sus compañeros de clase; luego, el 92.8%, evidencia encontrarse feliz cuando tus

compañeros o docentes les hacen un elogio, mientras que el 87.1%, entiende que sus cualidades superan sus defectos, lo que les permite estar contento(a) contigo mismo(a); una cifra un poco menor, 81.4%, señala que se siente seguro de sí mismo(a) cuando conversas con tus compañeros o tu profesor, aunque los que se sienten seguros de sí mismos(as) en cualquier situación, son un poco menos, 72,9%.

Tabla 4

Resumen descriptivo de las emociones agradables

	Media	DS
1. Te sientes seguro de ti mismo(a) cuando conversas con tus compañeros o tu profesor	4,4	,8
2. Te sientes seguro de ti mismo(a) en cualquier situación	4,2	,9
3. Te sientes feliz cuando tus compañeros o docentes te dan un elogio	4,6	,8
4. Si tus cualidades superan tus defectos y esto te permite estar contento(a) contigo mismo(a)	4,5	,7
5. Estas contento(a) con la forma en la que te vez y te ven tus compañeros de clase	4,8	,5

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Los resultados de la tabla 4 resume la valoración promedio de los aspectos relacionados a las emociones agradables; tomando en cuenta que la escala de valoración de las preguntas, varía de 1 al 5, dichas percepciones también se encuentran entre dichos valores; los resultados muestran valoraciones cuyos promedios están cerca del valor óptimo de la escala de 5 puntos, lo que da cuenta que los niños siempre están contentos(as) con la forma en la que se ven y lo ven sus compañeros, y además se sienten felices cuando éstos o los docentes les hacen algún elogio; este grupo están bastante convencidos que sus cualidades superan su defectos, lo que les permite estar contentos consigo mismo(a).

Luego hay otro grupo con promedios un poco más bajos (cercanos a los 4 puntos); los que tienen estas percepciones, casi siempre se sienten seguros de sí mismos (as) cuando conversan con sus compañeros o profesores, y también en cualquier situación.

4.3. Descripción de las emociones desagradables en los niños de 5 años mediante una guía de juegos en una institución de Guayaquil, 2022.

Tabla 5

Frecuencia de las emociones desagradables

Aspectos (n=70)	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
6. Te resulta fácil expresar tus sentimientos	0	0,0	0	0,0	24	34,3	17	24,3	29	41,4
7. Eres consciente de cómo te sientes	0	0,0	1	1,4	9	12,9	15	21,4	45	64,3
8. Eres capaz de controlar tus emociones cuando tus compañeros te fastidian	5	7,1	7	10,0	25	35,7	16	22,9	17	24,3
9. Expresas con facilidad lo que sientes	5	7,1	6	8,6	40	57,1	11	15,7	8	11,4
10. Cuando te molesta con un compañero de clases eres capaz de decirle lo que sientes	4	5,7	7	10,0	22	31,4	10	14,3	27	38,6

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

La tabla 5 da cuenta del comportamiento que muestran los estudiantes frente a las emociones desagradables; el estudio revela que el 85.7% siempre o casi siempre es consciente de cómo se siente, mientras que al 65.7%, le resulta fácil expresar sus sentimientos. Una cifra mucho menor, 52.9%, refiere con la misma frecuencia, cuando se molesta con un compañero de clases es capaz de decirle lo que sientes; luego hay una cifra mucho menor, 47.2%, que refiere que es capaz de controlar sus emociones cuando sus compañeros lo fastidian, mientras que solo el 27.1%, refiere que expresas con facilidad lo que siente.

Tabla 6

Resumen descriptivo de las emociones desagradables

	Media	DS
6. Te resulta fácil expresar tus sentimientos	4,1	,9
7. Eres consciente de cómo te sientes	4,5	,8
8. Eres capaz de controlar tus emociones cuando tus compañeros te fastidian	3,5	1,2
9. Expresas con facilidad lo que sientes	3,2	1,0
10. Cuando te molestan con un compañero de clases eres capaz de decirle lo que sientes	3,7	1,2

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

En la tabla 6 se describe los aspectos relacionados al manejo de las emociones desagradables; los promedios de alrededor de 4 puntos dejan en evidencia que los estudiantes casi siempre son conscientes de cómo se sienten y dan señales de expresar fácilmente sus sentimientos; con la misma frecuencia; los investigados dan señales asimismo de que, cuando se molestan con un compañero, son capaces de decirles lo que sienten; también evidencias capacidad para controlar sus emociones cuando sus compañeros los fastidian, aunque con un poco menos frecuencia que los aspectos anteriores.

Un aspecto que deben mejorar los niños es su capacidad para expresar con facilidad lo que sienten, según se deduce del promedio cercano a los 3 puntos.

4.4. Descripción de la percepción personal en los niños de 5 años mediante una guía de juegos en una institución de Guayaquil, 2022.

Tabla 7

Frecuencia de los aspectos de la percepción personal

Aspectos (n=70)	Nunca		Casi nunca		A veces		Casi siempre		Siempre	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
11. Consideras que eres capaz de entender las emociones de tus compañeros de clase (ejemplo: tristeza o felicidad)	2	2,9	3	4,3	19	27,1	20	28,6	26	37,1
12. Eres capaz de expresar sentimientos de alegría cuando algo bueno te pasa	0	0,0	1	1,4	3	4,3	10	14,3	56	80,0
13. Eres capaz de demostrar afecto en público hacia tus padres o compañeros	2	2,9	0	0,0	5	7,1	8	11,4	55	78,6
14. Te resulta fácil hacer amigos	0	0,0	0	0,0	13	18,6	15	21,4	42	60,0
15. Te relacionas fácilmente con tus compañeros de clase	21	30,0	11	15,7	22	31,4	8	11,4	8	11,4

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

La tabla 7 da cuenta de los aspectos relacionados a la percepción personal; se evidencia que la mayoría de los niños, 94.3%, es capaz de expresar sentimientos de alegría cuando algo bueno les pasa, mientras que el 90%, es capaz de demostrar afecto en público hacia sus padres o compañeros; una cifra un poco menor, 81.4%, demuestra que les resulta fácil hacer amigos. El estudio muestra asimismo que sólo el 65.7% es capaz de entender las emociones (de tristeza, felicidad, etc.) de sus compañeros de clase.

El aspecto menos favorable en de la percepción es la capacidad para relacionarse de los niños con los compañeros de clase; sólo el 22.8% demuestra hacerlo casi siempre o siempre, mientras que la mayoría, lo hace solo a veces o nunca.

Tabla 8

Resumen descriptivo de los aspectos relacionados a la percepción personal

	Media	DS
11. Consideras que eres capaz de entender las emociones de tus compañeros de clase (ejemplo: tristeza o felicidad)	3,9	1,0
12. Eres capaz de expresar sentimientos de alegría cuando algo bueno te pasa	4,7	,6
13. Eres capaz de demostrar afecto en público hacia tus padres o compañeros	4,6	,9
14. Te resulta fácil hacer amigos	4,4	,8
15. Te relacionas fácilmente con tus compañeros de clase	2,6	1,3

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

La tabla 8 muestra un resumen descriptivo de los aspectos evaluados dentro de la percepción; la valoración promedio de 4.7 y 4.6 puntos, cercana al valor óptimo de la escala, indica que los niños demuestran ser capaces para expresar sentimientos de alegría cuando les pasa algo bueno y también demuestran afecto en público hacia sus padres o compañeros; los niños investigados casi siempre también demuestran facilidad para hacer amigos y son capaces de entender las emociones de sus compañeros de clase, según se deduce de los promedios de 4.4 y 3.9 puntos. El estudio muestra asimismo que los estudiantes casi nunca tienen facilidad para relacionarse con facilidad con sus compañeros de clase, según lo indica el promedio de 2.6 puntos.

V. DISCUSIÓN

En lo referente a las emociones en los educandos de 5 años una IE de Guayaquil, se encontró que tras años de confinamiento por la pandemia el desarrollo emocional de estos infantes no fue el ideal debido a que no recibieron oportunamente la estimulación necesaria para irse adaptando a la vida estudiantil, donde se pudo observar situaciones como impulsividad y descontrol emocional, lo que se combinó con el descuido de los padres hacia sus hijos ya que confiaban que en su casa no habría ningún inconveniente, donde lo cierto fue que aunque físicamente se encontraban resguardados, en cuanto a su desarrollo emocional la situación fue diferente debido a que esta se da por medio de la interacción de los padres y los docentes, donde estos segundos tardaron en entrar en la vida del educando por la coyuntura mundial que tocó experimentar. Cabe señalar que el manejo de las emociones se vincula de forma directa con el afrontamiento y desregulación emocional, donde las emociones facilitan al educando dominar las mismas; así como motivar a las personas de su entorno y a sí mismo (Arango et al., 2021). Donde estas emociones pueden exhibirse por medio de la empatía, habilidades sociales, popularidad, eficacia interpersonal y liderazgo; siendo la meta principal de las emociones es evitar que el individuo caiga en pensamiento negativos, donde el infante busca indirectamente controlar, manejar, reducir y evitar ambientes excesivos internos; básicamente situaciones hostiles (López, 2005). En tal sentido a continuación se discutirán los hallazgos más resaltantes encontrados en el capítulo anterior.

Con respecto al objetivo general sobre determinar el nivel emocional en niños de 5 años de una IE de Guayaquil, los datos presentados en la tabla y figura dos dejaron entre ver que el nivel emocional de los infantes de dicha casa de estudio en su mayoría alegó que posicionó en un nivel alto según el 82,9% de estos, mientras que un 17.1% alegó que se encontraba a un nivel medio, debiendo señalar que ningún educando según su opinión se enmarcó en un nivel emocional bajo. Estos datos concuerdan con los presentados por Alcocer et al. (2019) donde se confirmó la existencia de insuficiencias en el ámbito de convivencia a partir de falencias en la educación emocional; en consecuencia, se propuso una guía de

estrategias educativas, con actividades dirigidas a docentes a cargo del aprendizaje de los infantes, siendo estos los beneficiarios principales, ya que podrían mejorar sus actitudes con sus compañeros de clase y con ello, el ámbito de la convivencia. Bajo este contexto Godoy & Sánchez (2021), manifestaron que las emociones son reacciones que se perciben y responden a ciertos estímulos del entorno ya sean, a través de estas se puede reconocer las conductas individuales y colectivas. En cuanto a la educación los niños deben aprender a ser conscientes de sus propias emociones, al igual que desarrollar las habilidades relacionadas a estas, de tal modo que puedan ser capaces de comprender lo que sienten ellos mismos y lo que sienten los demás. Ante lo mencionado anteriormente, es de consideración implementar medidas para optimizar y reforzar el nivel emocional de los educandos a fin de reducir los estragos provocados por la pandemia en la psique de los infantes quienes recién inician su vida escolar.

Con respecto al objetivo uno caracterizar y establecer el nivel de la dimensión emociones agradables en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, los datos exhibidos en la tabla 3 indicó que la mayoría de los infantes, 95.8%, evidencia estar contentos con la forma en la que se ven y como los ven sus compañeritos de clase; por otro lado, el 92.8%, evidenció encontrarse feliz cuando sus compañeros o docentes les hacen un elogio, mientras que el 87.1%, entiende que sus cualidades superan sus defectos, lo que les consiente estar contentos consigo mismos; una cifra un poco menor, 81.4%, señaló que se sienten seguros de sí mismos cuando conversan con sus compañeros o su docente. Por otro lado, los hallazgos en la tabla 4 exhibieron un resumen sintetizado de la ponderación promedio de los elementos vinculados a las emociones agradables, donde el valor óptimo es 5 y 1 el pésimo; los datos dieron cuenta que los infantes siempre están contentos(as) con la forma en la que se ven y lo ven sus compañeros, y además se sienten felices cuando éstos o los docentes les hacen algún elogio; este grupo están bastante convencidos que sus cualidades superan su defectos, lo que les permite estar contentos consigo mismos. Estos datos pueden cotejarse con los alcanzados por Erazo y Game (2021) quien concluyó que las técnicas de educación emocional con carácter lúdico utilizadas por los docentes logran que sus estudiantes se sientan motivados, seguros y que se incremente su participación debido a que se

los involucra en las actividades lúdicas planificadas. A esto Nobile (2017) expresa que las emociones agradables son emociones que producen una experiencia emocional positiva, es decir, que provocan un estado de motivación, de concentración y de predisposición para realizar determinada actividad y obtener resultados también positivos. Por ende, el educando mostró que tiene confianza en sí mismos mientras muestran cierto grado de felicidad al interactuar con sus compañeros y docentes en clase; lo cual implica que el infante empieza a reconocer sus virtudes y defectos y la de sus compañeros.

Con respecto a al objetivo dos referido a caracterizar y y establecer el nivel de la dimensión emociones desagradables en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, los hallazgos en la tabla 5 mostraron que el 85.7% son conscientes de cómo se sienten, mientras que un 65.7%, alega que le es fácil expresar sus emociones. Por otro lado, un 52.9%, refiere que le es fácil expresar lo que siente, cuando se molestan con un compañero de clases siendo capaces de decirles lo que sienten; luego hubo un valor mucho menor, 47.2%, que refirió que son capaces de controlar sus emociones cuando sus compañeros lo hostigan. Ante esto los datos en la tabla 6 indicaron que los educandos no presentan problemas para expresar sus sentimientos a la vez que están al tanto de cómo se siente según una media de 4,1 y 4,5 respectivamente, con la misma frecuencia; los investigados dan señales que cuando se molestan con un compañero, son capaces de decirles lo que sienten. Estos datos concuerdan con los alcanzados por Méndez (2022) donde se demostró la importancia de estimular la las emociones de los infantes desde edades tempranas por medio de estrategias que ayudarían a dicho proceso; con el fin de respetar la edad del menor, aminorar las conductas disruptivas, facilitar su empleo tanto para la institución como en el hogar. Ante o antes acotado, Anzelín, Marín, & Choconta (2020) definen las emociones desagradables como sentimientos que percibidos como negativos y que provocan una afectación negativa sobre la motivación, concentración, pensamiento, procesamiento de la información, rendimiento académico, entre otros. Es imposible evitar que los niños sientan emociones negativas, pues es parte de su proceso de adaptación, sin embargo, se debe enseñar a estos a controlar estas emociones y convertirlas en positivas y que no afecten sus vidas.

Por último, con respecto al objetivo tres sobre caracterizar y establecer el nivel de la dimensión percepción emocional en los niños de 5 años de una institución de Guayaquil, se encontró que el 94,3% de los infantes son capaces de expresar sus sentimientos de alegría al experimentar una situación positiva, mientras que el 90%, es capaz de demostrar afecto en público hacia sus padres o compañeros; por otro lado, el 84,4% alegó que les es fácil hacer amigos, mientras que sólo el 65,7% de los infantes manifestó que son capaces de procesar emociones tales como la felicidad, tristeza, etc. Bajo la premisa anterior los datos en la tabla 8 indicaron que la valoración promedio de la percepción personal osciló entre 4,6-4,7 puntos; donde se corroboró que los niños demuestran ser capaces para expresar sentimientos de alegría según 4,7 puntos y muestran afecto por sus padres y amigos según 4,6 de media; los niños investigados casi siempre también demuestran facilidad para hacer amigos y son capaces de entender las emociones de sus compañeros de clase en función a la media alcanzada la cual fue de 4,4 y 3,9 de media. Estos hallazgos pueden cotejarse con los alcanzados por Daza et al. (2020) donde se concluyó que por medio de la utilización de estrategias lúdicas dirigidas a desarrollar o potenciar emociones tales como: Confianza y seguridad personal, Control de la agresividad, empatía y entusiasmo. En base a lo mencionado, Puertas et al. (2020), afirmaron que la percepción emocional es la capacidad que tiene el ser humano para reconocer e identificar tanto las emociones propias como las ajenas. Esta es un parte esencial de la inteligencia emocional, puesto que, a través de esta se procesa toda la información relacionada con los sentimientos, y la idea es que se pueden identificar estas emociones correctamente a fin de comprender su entorno y tomar decisiones acertadas. Asimismo, las emociones pueden considerarse como aquellas alteraciones del comportamiento de una persona que sobreponen al corazón sobre la razón facilitándole el poder sobrellevar o enfrentar situaciones de alto estrés o complicadas para el individuo (Arias y Acevedo, 2020). Estos datos indicaron que la utilización de medios recreativos en los infantes permite mejorar sustancialmente la educación emocional de los educandos de 5 años, cuyo fin último es fomentar una sociedad fundamentada en valores.

VI. CONCLUSIONES

1. Se pudo concluir que la mayoría de los educandos exhibió un nivel emocional alto representado por el 82,9% del total de participantes del estudio, mientras que un 17,1% consideró que su manejo emocional se encontró a un nivel intermedio, debiendo señalar que las tres dimensiones de la variable emociones también exhibieron un nivel alto de control de las mismas donde la de menor rango la de emociones desagradables indicado que los educandos aun no son capaces de controlar estos contextos eficientemente.
2. Con respecto al nivel de emociones agradables, el 92.8% de los infantes, evidenció encontrarse feliz cuando sus compañeros o educadores les hacían un elogio, mientras que un 87.1%, entendió que sus cualidades superaron sus defectos, lo que les facilitó estar contentos consigo mismos; mientras que un, 81.4%, señaló que se sintieron seguros de sí mismos cuando conversan con sus compañeros o su docente.
3. Con respecto al nivel de emociones desagradables, se encontró que el 85.7% de los encuestados son conscientes de cómo se sienten, mientras que un 65.7%, alegó que les es fácil expresar sus emociones. Por otro lado, un 52.9%, refirió que les es fácil expresar lo que siente, cuando se molestan con un compañero de clases siendo capaces de señalarles lo que sienten; asimismo un, 47.2%, que refirió que son capaces de controlar sus emociones cuando sus compañeros lo fustigan.
4. En referencia a la percepción personal, el 94,3% de los infantes fueron capaces de expresar sus sentimientos de alegría cuando experimentaron una situación positiva, mientras que un 90%, fue capaz de demostrar afecto en público hacia sus padres o compañeros; por otro lado, un 84,4% alegó que les es fácil hacer amigos, mientras que sólo el 65,7% de los infantes corroboró que eran capaces de procesar emociones tales como la felicidad, tristeza, etc.

VII. RECOMENDACIONES

1. Se recomienda al directo de una Institución Educativa de Guayaquil, implementar programas con sesiones bisemanales estructurados en cooperación con el departamento de psicología a fin de brindar sesiones psicoeducativas a los padres de los niños a fin de que estos sepan como ayudar a sus hijos a desarrollar sus emociones en cooperación con el tutor y docente de la institución educativa.
2. Se recomienda a los tutores de los paralelos de 5 años implementar sesiones de juegos que le permitan a los educandos experimentar todo tipo de emociones a fin de que estos vayan comprendiéndolas poco a poco y se aprecie un desarrollo en ellos para el final de año escolar.
3. Se recomienda al director y docentes de la institución educativa proponer actividades grupales orientadas a experimentar diferentes escenarios que podrían desencadenar en una pérdida del control emocional de los educandos, a fin de que estos se vayan adaptando con mayor dinamismo a las clases del plantel educativo.
4. Se recomienda a los padres de familia llevar a cabo actividades recreativas con sus hijos a fin de que estos tomen como ejemplo el nivel de comportamiento y emociones de sus padres y derivado de estos ellos mismos sean capaces de desarrollar un propio dominio emocional.

REFERENCIAS

- Alcoser Grijalva, R., Moreno Ronquillo, B., & León García, M. (2019). La educación emocional y su incidencia en el. *Revista Ciencia Unemi*, e1-e15. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5826/582661248011/582661248011.pdf>
- Anzelín, I., Marín, A., & Choconta, J. (2020). Relación entre emoción y procesos de enseñanza-aprendizaje: estado del conocimiento. *Sophia*, 16(1), 48-64. <https://doi.org/https://doi.org/10.18634/sophiaj.16v.1i.1007>
- Arango, P., García, N., & Trujillo, V. (2021). *Educación Emocional en Niños y Niñas entre Los 4 a 7 Años: Una Estrategia Para Padres y Cuidadores Que Busca Fomentar Las Competencias Emocionales, Según El Modelo Pentagonal De Bisquerra*. Universidad CES. Obtenido de https://repository.ces.edu.co/bitstream/handle/10946/5401/1152434441_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Arias Castro, C., & Acevedo Barbosa, J. (2020). *El manejo de las emociones en los niños de primaria del Colegio Sagrado Corazón de Jesús de Armenia*. Universidad CES. Obtenido de https://repository.ces.edu.co/bitstream/handle/10946/4858/1094960078_2020.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Arias Gonzales, J. (2020a). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Arequipa, Perú: Biblioteca Nacional del Perú.
- Arias Gonzáles, J. (2020b). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting EIRL. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2238>
- Arias Gonzáles, J. (2020c). *Métodos de investigación online: herramientas digitales para recolectar datos*. info:eu-repo/semantics/book. Obtenido de <http://hdl.handle.net/20.500.12390/2237>

- Auccacusi Pumalloclla, D. C. (2020). *Tipos de apego en la niñez y su impacto en el logro de las habilidades lectoras en niños con problemas de comprensión lectora. (Tesis de maestría)*. Lima - Perú: Repositorio de la Universidad César Vallejo.
- Baena Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria. Obtenido de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Bosada, M. (27 de mayo de 2020). *educaweb*. Obtenido de <https://www.educaweb.com/noticia/2020/05/27/educacion-emocional-clave-ensenanza-aprendizaje-tiempos-coronavirus-19205/>
- Buitrago Bonilla, R. E., Herrera Torres, L., & Cárdenas Soler, R. N. (2019). Coeficiente emocional en niños y adolescentes de Boyacá, Colombia. Estudio comparativ. *Praxis&Saber*, e1-24. Obtenido de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/10002/8390
- Caballero Calderón, G. (2021). Playful activities for learning. *Polo del conocimiento*, 6(4). <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Caicedo Aspiazu, P. V. (2022). *Programa de acompañamiento educativo que fomenta el desarrollo de habilidades sociales y emocionales en los niños y niñas de 3 a 5 años de la comunidad "Bellavista" del Golfo de Guayaquil*. Guayaquil. Obtenido de http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/3342/1/Tesis_3506CAIp.pdf
- CEPAL; UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. América Latina y el Caribe: Coediciones - Libros y documentos institucionales. Obtenido de <http://hdl.handle.net/11362/45904>
- Cerchiaro, E., Barras, R., & Vargas, H. (2019). Juegos cooperativos y razonamiento prosocial en niños: efectos de un programa de intervención. *Duazary*, 16(3),

40-53. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/journal/5121/512164590004/512164590004.pdf>

Claparède, É. (1932). *La educación funcional*. Espasa-Calpe.

Cohen, N., & Gómez Rojas, G. (2019). *Metodología de la investigación, ¿para qué?: La producción de los datos y los diseños*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Teseo. Recuperado el 04 de julio de 2021, de http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20190823024606/Metodologia_para_que.pdf

Concytec. (2018). *Reglamento de calificación, clasificación y registro de los investigadores del sistema nacional de ciencia, tecnología e innovación tecnológica - Reglamento Renacyt*. CONCYTEC. Obtenido de https://portal.concytec.gob.pe/images/renacyt/reglamento_renacyt_version_final.pdf

Contreras, O., Pilar, M., Infantes, Á., & Prieto, A. (2020). Efecto de los descansos activos en la atención y concentración de los alumnos de Educación Primaria. *Revista Universitaria del Profesorado*, 34(1), 145-160. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/274/27467982009/html/>

Daza Mejía, M. M., Fuentes Merello, A. D., Anchundia Arboleda, C. C., & C. M. (2020). *Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en las escuelas de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu*. Guayaquil. Obtenido de <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3742>

Daza, M., Anchundia, C., Fuentes, A., Anchundia, C., & Casquete, R. (2022). Estrategias lúdicas corporales para potenciar la educación emocional, en la escuela de educación básica completa Benjamín Rosales Aspiazu. *Polo del Conocimiento*, 7(3), 462-478. <https://doi.org/10.23857/pc.v7i3.3742>

- Díaz Mosquera, E. N., & Nóblega, M. (2019). 'Apego y Autismo en Ecuador: Exploración de validez de contenido del Attachment Q-set (AQS). 123-136. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33210/ca.v8i2.233>.
- Fernández Poncela, A. (2021). 2020: Students, emotions, mental health, and pandemic. *Revista Andina de Educación*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.32719/26312816.2021.4.1.3>
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer*. Amorrortu Editores.
- Galindo Laguna, A., & Tarrat Fierros, B. (19 de junio de 2021). *cardiopatiascongenitas*. Obtenido de <https://cardiopatiascongenitas.net/las-emociones-en-los-ninos-y-ninas-en-situacion-de-confinamiento-covid19/>
- Game Varas, C., & Erazo Villegas, L. B. (2021). *Técnicas de educación emocional de carácter lúdico creativo aplicadas por las docentes de inicial, para el fortalecimiento de las relaciones afectivas en situaciones de distanciamiento social en los niños y niñas de la Unidad Educativa Fiscal del Milenio*. Portoviejo. Obtenido de <http://repositorio.sangregorio.edu.ec:8080/handle/123456789/1917>
- García Andrade, A. (2019). The Neuroscience of Emotions: Society Seen from the Point of View of the Individual. An Approximation to the Link between Sociology and Neuroscience. *Sociológica*, 34(96). Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-01732019000100039
- Godoy, I., & Sánchez, M. (2021). Estudio sobre la inteligencia emocional en educación primaria. *Revista Fuentes*, 23(2), 254-267. <https://doi.org/https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2021.12108>
- Granda Granda, T., & Granda Carrión, J. (2021). Emotional education and its linkage in the learning process in times of pandemic. *Orientación y Sociedad*, 21(1). Obtenido de <https://revistas.unlp.edu.ar/OrientacionYSociedad/article/view/12313>

- Groos, K. (1898). *The Play of Animals*. Appleton.
- Llanos, A. (2019). *EL juego infantil y su metodología*. Editex.
- López Cassá, É. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3). Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927009.pdf>
- Méndez Urgiles, E. T. (2022). *Guía Didáctica a través de actividades lúdicas para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial Mamy's Day Care, año lectivo 2020 - 2021*. Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/22165>
- Montero Herrera, B. (2017). Application of educational games as a teaching: A literature review. *Experiencias docentes*, 7(2). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- Nobile, M. (2017). Sobre la 'Educación Emocional': subjetividad y psicologización en la modernidad tardía. *Digithum*(20), 22-33. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/550/55053517003.pdf>
- Pérez Escoda, N. (2019). Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes. *PraxisSaber*. Obtenido de https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/8941/8389
- Piaget, J. (1975). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura Económica.
- Preciado Mosquera, Y. (2021). *Juego cooperativo como estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión e interpretación textual en niñas y niños de seis años*. Cali. Obtenido de <https://repositorio.uniajc.edu.co/handle/uniajc/318>
- Puertas, P., Zurita, F., Chacón, R., Castro, M., Ramírez, I., & González, G. (2020). La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. *Anales de Psicología*, 36(1), 84-91. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.6018/analesps.36.1.345901>

- Quero Acosta, L., Moreno Montero-Galvache, M., De León Molinari, P., Espino Aguilar, R., & Coronel Rodríguez, C. (2021). Study of the Emotional Impact of the COVID-19 Pandemic in Children from 7 to 15 Years Old of Sevilla. *Revista De Psiquiatría Infanto-Juvenil*, 38(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31766/revpsij.v38n1a4>
- Salovey, P., & Mayer, J. (1990). Emotional Intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185-211. <https://doi.org/https://doi.org/10.2190/dugg-p24e-52wk-6cdg>
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una unidad de protección, una experiencia llena de sentidosq. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1341/134152136006.pdf>
- UNESCO . (2020). *Educación a distancia para todos: Coalición Mundial por la Educación*. Artículo del Sitio Oficial de la UNESCO.
- Vigostky, L. (1932). *El papel del juego en el desarrollo*. Aprendizaje Visor.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V 1 Guía de juegos	<p>Tamayo & Restrepo (2017), este expresa que una guía de juegos es un instructivo que contiene las instrucciones, información, recomendaciones, reglas, etc., con relación a los juegos. Estos cobran gran importancia dentro de la fase de aprendizaje de los niños, pues debido al componente lúdico que tienen para desarrollar el pensamiento, adquirir estructuras cognitivas, desarrollar la acción comunicativa, facilitar vínculos de relación, integración social, entre otros</p>	<p>En tal sentido se estructuró un programa que constó de 6 sesiones, para la potenciación de las emociones de las niñas y niños de la I.E. "A.P.F" ubicada en Guayaquil.</p>	Juegos Individuales	Sesión 1-2	Ordinal
			Juegos grupales	Sesión 3-6	
			Juegos cooperativos	Sesión 7-10	

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DENIFICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
V 2 Emociones	Godoy & Sánchez (2021), quienes manifiestan que las emociones son reacciones que se perciben y responden a ciertos estímulos del entorno ya sean, a través de estas se puede reconocer las conductas individuales y colectivas.	Al ser la forma en que el educando se comporta y afronta estímulos externos, se elaboró un cuestionario digital el cual constó de 15 ítems en base a las dimensiones contempladas.	Emociones agradables	<ul style="list-style-type: none"> • Seguridad emocional • Alegría ante elogios • Conocimiento de virtudes y defectos 	1-5	Ordinal 1(Nunca) 2 (Casi nunca) 3 (A veces) 4 (Casi Siempre) 5 (Siempre)
			Emociones desagradables	<ul style="list-style-type: none"> • Compresión emocional de sí mismo • Control emocional • Expresar emociones • Conducta asertiva 	6-10	
			Percepción emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento de emociones de terceros • Expresión emocional • Relaciones interpersonales 	11-15	

Anexo 2: Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	MÉTODO	POBLACIÓN
<p>GENERAL:</p> <p>¿Cómo se desarrollan las emociones en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022?</p>	<p>GENERAL:</p> <p>Determinar el nivel emocional en niños de 5 años de una Institución Educativa de Guayaquil, 2022.</p>	<p>GENERAL:</p> <p>No aplica.</p>	<p>MÉTODO:</p> <p>Enfoque cuantitativo</p> <p>TIPO DE ESTUDIO:</p> <p>Básica</p> <p>No Experimental</p> <p>DISEÑO:</p> <p>Descriptivo-Propositivo</p>	<p>POBLACIÓN</p> <p>Estuvo compuesta por 88 Niñas y niños de 5 años de la I.E. "A.P.F" ubicada en Guayaquil.</p> <p>MUESTRA</p> <p>Estuvo conformada por 70 Niñas y niños de 5 años de la I.E. "A.P.F" ubicada en Guayaquil. Se trato de una población censal.</p>
<p>ESPECÍFICOS:</p> <p>PE1: ¿Cómo se caracteriza la dimensión emociones agradables en</p>	<p>ESPECÍFICOS:</p> <p>OE1: Caracterizar y establecer el nivel de la dimensión emociones agradables en niños de 5 años de</p>	<p>ESPECÍFICOS:</p> <p>No aplica.</p>	<p>Esquema:</p> <p>Su representación es la siguiente:</p>	

niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022?	una institución de Guayaquil, 2022.	H ₁ :	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">M ----- O ----- P</div> <p>Dónde:</p> <p>M= Muestra de estudio de la I.E. objeto de estudio</p> <p>O= Observaciones de interés que recogemos de la muestra</p> <p>P= Propuesta de guía de juegos para mejorar el nivel emocional de las niñas y niños de la I.E. "A.P.F" ubicada en Guayaquil.</p>	
PE2: ¿Cómo se desarrolla la dimensión emociones desagradables en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022?	OE2: Caracterizar y establecer el nivel de la dimensión emociones desagradables en niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022.	H ₂ :		
PE3: ¿Cómo se caracteriza la dimensión percepción emocional en los niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022?	OE3: Caracterizar y establecer el nivel de la dimensión percepción emocional en los niños de 5 años de una institución de Guayaquil, 2022.	H ₃ :		
	OE4: Proponer el programa "guía de juegos" para mejorar las emociones de las niñas y niños de una institución de Guayaquil, 2022.			

Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

CUESTIONARIO SOBRE NIVEL EMOCIONAL

Adaptado por Balaz Villalva, Natalia Melisa

El presente cuestionario es parte de una investigación para optar el título de Magíster en Psicología Educativa. La información brindada es de suma importancia no solo a nivel personal docente sino también a nivel institucional, porque servirá para conocer algunos aspectos clave sobre el nivel emocional de los estudiantes de inicial de la I.E. "A.P.F" ubicada en Guayaquil.

La encuesta presenta respuestas de carácter confidencial, estando de antemano muy agradecidos con sus respuestas. Marque con un aspa (x) la casilla que considere que se ajuste a su criterio.

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

N°	ÍTEMS	1	2	3	4	5
Dimensión: Emociones agradables						
1	Te sientes seguro de ti mismo(a) cuando conversas con tus compañeros o tu profesor					
2	Sientes que puedes estar tranquilo cuando vas a algún lado con tus papas o cuando estas en el colegio					
3	Te sientes feliz cuando tus compañeros o docentes te dan un elogio					
4	Consideras que haces más cosas buenas que malas en casa y tu escuela lo que hace que estes tranquilo(a)					
5	Estas contento(a) con la forma en la que te vez y te ven tus compañeros de clase					
Dimensión: Emociones desagradables						
6	Te resulta fácil expresar tus sentimientos					
7	Sabes cuales como se llaman las sensaciones que sientes cuando estas de buen humor o triste					

8	Eres capaz de controlar tus emociones cuando tus compañeros te fastidian					
9	Expresas con facilidad lo que sientes					
10	Cuando te molestas con un compañero de clases eres capaz de decirle lo que sientes					
Dimensión: Percepción personal						
11	Consideras que eres capaz de entender las emociones de tus compañeros de clase (ejemplo: tristeza o felicidad)					
12	Eres capaz de expresar sentimientos de alegría cuando algo bueno te pasa					
13	Eres capaz de demostrar cariño o aprecio en público hacia tus padres o compañeros					
14	Te resulta fácil hacer amigos					
15	Te relacionas fácilmente con tus compañeros de clase					

Edad:

Sexo: M () F ()

Muchas gracias por su tiempo.

Anexo 4: Confiabilidad del instrumento

	FORMATO DE REGISTRO DE CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTO	ÁREA DE INVESTIGACIÓN
---	---	-----------------------

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. ESTUDIANTE	Natalia Melisa Balaz Villalva
1.2. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	Guía de Juegos que permita mejorar las emociones en niños de 5 años de una Institución Educativa, De Guayaquil 2022
1.3. ESCUELA POSGRADO	Programa Académico de Maestría en Psicología Educativa
1.4. TIPO DE INSTRUMENTO	Cuestionario sobre emociones.
1.5. COEFICIENTE DE CONFIABILIDAD EMPLEADO	KR-20 Kuder Richardson () Alfa de Cronbach (X)
1.6. FECHA DE APLICACIÓN	29-06-2022
1.7. MUESTRA APLICADA	15

II. CONFIABILIDAD

ÍNDICE DE CONFIABILIDAD ALCANZADO	0.827
-----------------------------------	-------

III. DESCRIPCIÓN BREVE DEL PROCESO (ítems iniciales, ítem mejorados, eliminados, etc.

Ítem evaluados: 15

Ítem eliminados: 0

Para determinar la confiabilidad del instrumento se utilizó el índice de consistencia y coherencia interna Alfa de Cronbach, cuyo valor de 0.827 cae en un rango de confiabilidad alto, lo que garantiza que el instrumento es confiable para evaluar las emociones.



Docente : MSc. Lemin Abanto Cerna

Lic. ESTADÍSTICA

COESPE 506

Anexo 5: Validez de expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS EMOCIONES (1)

N°	DIMENSIONES / ÍTEMS	PERTENENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Emociones agradables							
1.	Te sientes seguro de ti mismo(a) cuando conversas con tus compañeros o tu profesor	X		X		X		
2.	Sientes que puedes estar tranquilo cuando vas a algún lado con tus papas o cuando estas en el colegio	X		X		X		
3.	Te sientes feliz cuando tus compañeros o docentes te dan un elogio	X		X		X		
4.	Consideras que haces más cosas buenas que malas en casa y tu escuela lo que hace que estes tranquilo(a)	X		X		X		
5.	Estas contento(a) con la forma en la que te vez y te ven tus compañeros de clase	X		X		X		
	Dimensión: Emociones desagradables	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
6.	Te resulta fácil expresar tus sentimientos	X		X		X		
7.	Sabes cuales como se llaman las sensaciones que sientes cuando estas de buen humor o triste	X		X		X		
8.	Eres capaz de controlar tus emociones cuando tus compañeros te fastidian	X		X		X		
9.	Crees que es difícil expresar como te sientes	X		X		X		
10.	Cuando te molestan con un compañero de clases eres capaz de decirle lo que sientes	X		X		X		

Dimensión: Percepción personal	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
11. Consideras que eres capaz de entender las emociones de tus compañeros de clase (ejemplo: tristeza o felicidad)	X		X		X		
12. Eres capaz de expresar sentimientos de alegría cuando algo bueno te pasa	X		X		X		
13. Eres capaz de demostrar cariño o aprecio en público hacia tus padres o compañeros	X		X		X		
14. Te resulta fácil hacer amigos	X		X		X		
15. Te es difícil relacionarte con tus compañeros de clase	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: aplicable (x) aplicable después de corregir () no aplicable ()

Apellidos y nombres del juez: Erika Ruperti Lucero

DNI N°: 0921156444

Especialidad del evaluador: Msc. en Psicología Educativa

24 de junio del 2022.



Firmado electrónicamente por:
**ERIKA MARISSA
RUPERTI LUCERO**

Erika Ruperti Lucero, Mgs.

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS EMOCIONES (2)

N°	DIMENSIONES /ÍTEMS	PERTENENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Emociones agradables							
	16. Te sientes seguro de ti mismo(a) cuando conversas con tus compañeros o tu profesor	X		X		X		
	17. Sientes que puedes estar tranquilo cuando vas a algún lado con tus papas o cuando estas en el colegio	X		X		X		
	18. Te sientes feliz cuando tus compañeros o docentes te dan un elogio	X		X		X		
	19. Consideras que haces más cosas buenas que malas en casa y tu escuela lo que hace que estes tranquilo(a)	X		X		X		
	20. Estas contento(a) con la forma en la que te vez y te ven tus compañeros de clase	X		X		X		
	Dimensión: Emociones desagradables	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	21. Te resulta fácil expresar tus sentimientos	X		X		X		
	22. Sabes cuales como se llaman las sensaciones que sientes cuando estas de buen humor o triste	X		X		X		
	23. Eres capaz de controlar tus emociones cuando tus compañeros te fastidian	X		X		X		
	24. Crees que es difícil expresar como te sientes	X		X		X		
	25. Cuando te molestas con un compañero de clases eres capaz de decirle lo que sientes	X		X		X		
	Dimensión: Percepción personal	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

26. Consideras que eres capaz de entender las emociones de tus compañeros de clase (ejemplo: tristeza o felicidad)	X		X		X		
27. Eres capaz de expresar sentimientos de alegría cuando algo bueno te pasa	X		X		X		
28. Eres capaz de demostrar cariño o aprecio en público hacia tus padres o compañeros	X		X		X		
29. Te resulta fácil hacer amigos	X		X		X		
30. Te es difícil relacionarte con tus compañeros de clase	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: aplicable (x) aplicable después de corregir () no aplicable ()

Apellidos y nombres del juez: Ortiz Delgado Diana Carolina

DNI N°: 091945483-5

Especialidad del evaluador: Msc. en Psicología Educativa

24 de junio del 2022.



Firmado electrónicamente por:
DIANA CAROLINA
ORTIZ DELGADO

Nombres y Apellidos

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

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LAS EMOCIONES (3)

N°	DIMENSIONES /ÍTEMS	PERTENENCIA		RELEVANCIA		CLARIDAD		OBSERVACIONES
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	Dimensión: Emociones agradables							
	31. Te sientes seguro de ti mismo(a) cuando conversas con tus compañeros o tu profesor	X		X		X		
	32. Sientes que puedes estar tranquilo cuando vas a algún lado con tus papas o cuando estas en el colegio	X		X		X		
	33. Te sientes feliz cuando tus compañeros o docentes te dan un elogio	X		X		X		
	34. Consideras que haces más cosas buenas que malas en casa y tu escuela lo que hace que estes tranquilo(a)	X		X		X		
	35. Estas contento(a) con la forma en la que te vez y te ven tus compañeros de clase	X		X		X		
	Dimensión: Emociones desagradables	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
	36. Te resulta fácil expresar tus sentimientos	X		X		X		
	37. Sabes cuales como se llaman las sensaciones que sientes cuando estas de buen humor o triste	X		X		X		
	38. Eres capaz de controlar tus emociones cuando tus compañeros te fastidian	X		X		X		
	39. Crees que es difícil expresar como te sientes	X		X		X		
	40. Cuando te molestan con un compañero de clases eres capaz de decirle lo que sientes	X		X		X		
	Dimensión: Percepción personal	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

41. Consideras que eres capaz de entender las emociones de tus compañeros de clase (ejemplo: tristeza o felicidad)	X		X		X		
42. Eres capaz de expresar sentimientos de alegría cuando algo bueno te pasa	X		X		X		
43. Eres capaz de demostrar cariño o aprecio en público hacia tus padres o compañeros	X		X		X		
44. Te resulta fácil hacer amigos	X		X		X		
45. Te es difícil relacionarte con tus compañeros de clase	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: aplicable (x) aplicable después de corregir () no aplicable ()

Apellidos y nombres del juez: Baidal Tircio Ruth Obdulia

DNI N°: 0911396406

Especialidad del evaluador: Magister en Educación Especial

24 de junio del 2022.



Firmado electrónicamente por:
RUTH OBDULIA
BAIDAL

 Nombres y Apellidos

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

Guayaquil, 17 de junio del 2022

Universidad Cesar Vallejo
Perú – Piura
Presente

De mi consideración:

De acuerdo a lo solicitado mediante oficio del 10 de junio del presente año, por la MSC. **MARIANA DEL ROCIO CALLAMPE VERA**, con C.I. 0913442265, autorizo realizar el trabajo de investigación denominado "Las emociones en niños", requisito para obtener el título de Maestra en Psicología Educativa.

Atentamente,


MSC. MARIANA CALLAMPE VERA
RECTORA



Anexo 7: Información extra a los resultados

Baremo

Nivel emocional

	Nº Preg.	Puntajes		Bajo		Medio		Alto	
		Mínimo	Máximo	Inferior	Superior	Inferior	Superior	Inferior	Superior
Nivel emocional	15	15	75	15	35	36	55	56	75
Emociones agradables	5	5	25	5	11	12	18	19	25
Emociones desagradables	5	5	25	5	11	12	18	19	25
Percepción personal	5	5	25	5	11	12	18	19	25

Nota: Cuestionario aplicado a los estudiantes

Anexo 8: Base de datos

N°	Marca temporal	Dirección de correo electrónico	Nombres y Apellidos	Edad	Género	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	Dimensión: Emociones agradables	Dimensión: Emociones desagradables	Dimensión: Percepción personal	NIVEL EMOCIONAL
1	6/17/2022 16:03:43	lisbethiniga12@gmail.com	Ashley Delgado Iñiga	5	Niña	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	1	25	23	20	68
2	6/17/2022 16:08:27	navia7575@gmail.com	Angel mendieta	5	Niño	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	1	25	25	20	70
3	6/17/2022 16:13:04	sayvith@hotmail.com	ANDRICK Nicolás Pér	5	Niño	5	5	5	5	5	5	5	2	2	4	5	5	5	1	25	19	20	64	
4	6/17/2022 16:21:16	mayravergaracarbo@gmail.com	Axel Chávez	5	Niño	4	3	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	4	5	3	22	21	22	65
5	6/17/2022 16:29:21	palloaracely047@gmail.com	JADE PALLO	5	Niña	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	3	5	5	5	1	25	21	19	65
6	6/17/2022 16:29:52	rosadolissette@outlook.com	Eimy Elizabeth Aviles	4	Niña	5	4	5	3	4	4	5	3	3	3	4	5	4	3	2	21	18	18	57
7	6/17/2022 17:08:42	orlandomariscsl@gmail.com	Caleb Mariscal Rodrig	4	Niño	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	1	25	23	21	69
8	6/17/2022 18:09:31	esequieljoshua@outlook.com	Jeremy villalobos	5	Niño	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	24	23	25	72
9	6/17/2022 18:14:50	xioerni0430@gmail.com	Kenia Emilia Loor Mer	4	Niña	5	3	5	4	5	3	3	3	3	2	4	5	5	5	1	22	14	20	56
10	6/17/2022 18:15:49	djonazareno@gmail.com	CARLOS NEHEMIAS	5	Niño	4	4	5	5	5	4	5	3	3	5	4	5	5	5	5	23	20	24	67
11	6/17/2022 19:22:02	johanna_castillo@outlook.com	YERALT DARIO NAVA	4	Niño	5	3	5	5	5	3	5	4	1	5	4	5	5	4	3	23	18	21	62
12	6/18/2022 13:36:15	wenjess_257@hotmail.com	Thiago Cuenca	4	Niño	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	5	3	18	18	18	54
13	6/24/2022 15:04:26	djonazareno@gmail.com	Carlos Nehemias Carr	5	Niño	4	4	5	5	4	5	4	3	3	5	4	4	4	5	3	22	20	20	62
14	6/24/2022 16:09:13	johanna_castillo@outlook.com	YERALT DARIO NAVA	4	Niño	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	3	5	5	4	4	25	21	21	67
15	6/29/2022 21:34:15	miquelon619301@gmail.com	Jayden Londa	5	Niño	4	5	4	3	5	4	5	4	4	5	5	5	3	3	21	22	21	64	
16	6/29/2022 21:56:13	kennyacaceres988@gmail.com	Jerson jordan evertsz	4	Niño	5	5	5	5	5	5	5	3	3	1	3	3	5	5	5	25	17	21	63
17	6/29/2022 21:59:53	edithydaniela92@gmail.com	Daniela Elizabeth Luc	5	Niña	5	5	5	5	5	4	5	5	1	5	5	5	5	5	1	25	20	21	66
18	6/29/2022 22:00:48	Genesis26febrero@gmail.com	Ninoska daleska macz	5	Niña	5	5	5	4	5	5	5	5	2	5	4	5	5	5	1	24	22	20	66
19	6/29/2022 22:01:59	brisuarez46@gmail.com	Ashley Aviles Suarez	5	Niña	5	4	4	5	5	3	3	1	3	2	2	5	5	5	1	23	12	18	53
20	6/29/2022 22:02:07	yaritaret270816@hotmail.com	Yaritza Arlet Meza Ru	5	Niña	5	3	5	5	3	3	1	3	2	1	2	3	5	4	23	12	15	50	
21	6/29/2022 22:04:07	kennyacaceres988@gmail.com	Jerson jordan evertsz	5	Niño	5	5	5	5	5	3	5	3	3	1	3	4	5	5	5	25	15	22	62
22	6/29/2022 22:04:35	rosamaria01524@gmail.com	Rubi rebecca baque ca	5	Niña	5	4	5	3	3	5	5	3	1	5	3	5	5	5	3	20	19	21	60
23	6/29/2022 22:04:44	wilmaryspaola103@gmail.com	Wilmarys Paola Carip	5	Niña	5	5	5	5	5	3	5	2	3	1	3	5	1	5	1	25	14	15	54
24	6/29/2022 22:05:10	waltercas76@hotmail.com	David castillo	5	Niño	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	23	25	23	71	
25	6/29/2022 22:08:27	maite-medina2003@hotmail.com	Romina Ramos Medin	5	Niña	3	5	3	5	5	3	5	5	3	5	5	5	5	3	21	21	23	65	
26	6/29/2022 22:09:28	Maria_coello01@hotmail.com	Axel isaias mora coell	5	Niño	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	2	25	23	22	70
27	6/29/2022 22:13:56	klr2606@gmail.com	Nehemias Adrian Niet	5	Niño	3	3	4	4	3	3	5	3	3	5	3	5	3	3	3	17	19	17	53
28	6/29/2022 22:15:30	xiomarachevez2017@gmail.com	Sulema Thais Bravo C	5	Niña	3	5	4	3	5	3	3	3	3	3	4	5	5	3	3	20	15	20	55
29	6/29/2022 22:17:19	narci_sarmiento@hotmail.com	Sofia Catalina Cerezo	5	Niña	3	3	5	4	4	4	4	4	3	2	4	5	5	4	2	19	17	20	56
30	6/29/2022 22:21:29	martinezdayimer06@gmail.com	Daiverson José Rodrig	6	Niño	5	4	5	5	5	5	5	1	4	5	4	5	5	5	1	24	20	20	64
31	6/29/2022 22:22:32	glendaliz2015@hotmail.com	Jesús Jhair Vargas D	5	Niño	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	1	24	24	20	68
32	6/29/2022 22:35:15	rodrigueztejerasadrian@gmail.com	Perla margarita Rodrig	5	Niña	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	1	25	22	21	68	
33	6/29/2022 22:37:59	ginaromerodh@gmail.com	Melissa Toala Romero	5	Niña	3	5	3	3	4	3	5	3	3	2	3	4	5	5	1	18	16	18	52
34	6/29/2022 23:18:37	xiomarachevez2017@gmail.com	Sulema Thais Bravo C	5	Niña	5	5	2	5	5	3	4	4	3	4	4	5	5	5	1	22	18	20	60
35	6/29/2022 23:25:01	matiasmena441@gmail.com	Leslie Analía Mena Ce	5	Niña	5	3	5	4	5	3	4	3	3	2	4	5	5	3	3	22	15	20	57

36	6/29/2022 23:27:32	joseline_lis@outlook.c	EZEQUIEL Velasco	5	Niño	3	5	5	5	5	4	5	5	3	3	3	4	5	4	3	23	20	19	62
37	6/29/2022 23:35:14	jacomeevelyn512@gm	Adrian Alberto Morán	5	Niño	5	1	5	5	5	5	5	1	3	3	5	5	5	5	1	21	17	21	59
38	6/29/2022 23:39:46	danielrivera9@gmail.c	Rivadeneira Alava Mat	5	Niño	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	2	25	22	22	69
39	6/29/2022 23:40:19	jacomeevelyn512@gm	Adrián Alberto Morán	5	Niño	5	2	3	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	20	21	25	66
40	6/30/2022 0:01:27	xiomarachevez2017@	Sulema Thais Bravo C	5	Niña	5	5	1	5	5	5	4	3	3	3	2	5	3	3	4	21	18	17	56
41	6/30/2022 0:17:37	evelinrodriguez804@g	Kaitlyn julie Reyez Ro	6	Niña	4	5	5	3	5	5	5	4	4	3	5	5	5	3	22	21	23	66	
42	6/30/2022 7:19:33	2109maypol@gamil.c	Mayckel David Carrera	5	Niño	5	5	5	4	5	5	5	3	3	3	3	5	5	4	5	24	19	22	65
43	6/30/2022 8:43:49	jennyandylopez14062	ANDY MATHIAS ANZ	5	Niño	5	3	5	5	5	3	5	3	3	3	5	4	5	4	3	23	17	21	61
44	6/30/2022 8:46:20	jeanpearre03@hotmail	Marlon Sleyther Molin	5	Niño	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	2	25	19	22	66
45	6/30/2022 9:12:22	caledmariscal01@gan	Caleb josue Mariscal F	4	Niño	5	5	5	4	5	5	5	4	2	5	5	5	5	5	5	24	21	25	70
46	6/30/2022 10:11:25	moravaleria456@gmai	Dafne cedeño mora	4	Niña	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	25	25	25	75
47	6/30/2022 14:00:04	ferre-divino@yahoo.co	Fiorella Flor Cardoso F	5	Niña	3	3	5	5	3	5	3	3	3	2	5	3	4	4	21	17	18	56	
48	6/30/2022 14:06:32	ferre-divino@yahoo.co	Fiorella Flor Cardoso F	5	Niña	3	3	4	5	5	4	5	3	3	4	4	5	5	4	4	20	19	22	61
49	6/30/2022 15:50:40	giss_robles@hotmail.c	Mateo Nicolas Mero R	5	Niño	5	5	5	5	5	4	4	5	1	5	5	5	5	1	25	19	21	65	
50	6/30/2022 16:02:50	angelik.nenita0927@g	Dylan Romero Mora	5	Niña	3	3	5	5	5	3	4	2	4	1	1	5	5	5	1	21	14	17	52
51	6/30/2022 16:25:30	lorenabadsola@gmail	Esther Norma Paucar	5	Niña	4	4	5	5	5	4	4	3	2	4	3	5	5	4	1	23	17	18	58
52	6/30/2022 16:52:22	milequintero1701@gm	Milan Reinaldo Vivas C	5	Niño	5	3	4	3	5	5	3	3	5	4	5	5	5	3	1	20	20	19	59
53	6/30/2022 16:57:56	marjorieleonor-mayito	Sharay Abigail Ponce	5	Niña	4	5	5	5	4	3	2	3	3	3	5	4	5	3	3	23	14	20	57
54	6/30/2022 16:59:05	doris.mili.2019@gmai	Milan merchan	5	Niño	5	4	4	4	5	5	4	2	3	3	3	4	1	5	3	22	17	16	55
55	6/30/2022 17:07:07	liar_martinez@hotmail	Amanda Sofia Haro M	5	Niña	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	2	23	22	21	66
56	6/30/2022 17:46:00	joelAaronbaquerizo@h	Joel Aaron Baquerizo	5	Niño	5	3	5	5	5	3	5	3	3	3	4	5	5	3	3	23	17	20	60
57	6/30/2022 18:04:29	mariajoseparra871@g	Jostin ariel vecilla parr	5	Niño	2	5	5	4	5	4	5	3	4	4	3	5	4	5	2	21	20	19	60
58	6/30/2022 18:40:16	leona_2308@hotmail.c	Thiago Misael Gonzab	5	Niño	4	3	4	3	4	3	5	2	3	3	3	4	4	5	2	18	16	18	52
59	6/30/2022 19:44:02	Andrea-balaz@hotmail	Abril Alejandra Muñoz	5	Niña	5	3	5	4	5	4	4	3	3	3	3	5	5	5	4	22	17	22	61
60	6/30/2022 20:47:46	ingridmateo16@gmail	Jarek leonardo jimene	4	Niño	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	1	22	21	20	63	
61	6/30/2022 20:53:28	ninoska1725@hotmail	Ashley Charlotte espir	5	Niña	5	4	5	5	5	5	5	4	3	3	4	5	5	3	24	20	22	66	
62	6/30/2022 23:13:53	dianamercedesquishp	Diana Quishpe	5	Niño	4	4	5	5	4	4	3	2	5	3	5	5	5	4	4	22	17	23	62
63	7/1/2022 22:15:33	ericka.rodriguez.varga	Edan Nájera	5	Niño	3	3	5	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	2	18	17	17	52
64	7/2/2022 8:59:27	sanchezgina735@gma	Gina Sanchez	5	Niña	3	4	5	4	5	3	3	2	4	4	3	4	5	3	3	21	16	18	55
65	7/2/2022 9:06:24	ciovasquez@hotmail.c	Jade Narvaez Vásquez	5	Niña	5	5	5	5	5	4	4	5	2	3	3	5	5	4	2	25	18	19	62
66	7/2/2022 9:06:36	gjaneliz-31@hotmail.c	Terán Sánchez Carla	5	Niña	4	4	5	5	5	3	4	3	3	3	4	5	5	3	3	23	16	20	59
67	7/2/2022 9:59:11	gjaneliz-31@hotmail.c	Paula Teran sabchez	5	Niña	4	5	5	4	5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	23	15	18	56
68	7/2/2022 11:36:53	anabajana04@gmail.c	Carlos Quijje	6	Niño	5	4	5	5	5	4	5	4	3	5	4	5	5	5	2	24	21	21	66
69	7/2/2022 14:21:01	junymove@gmail.com	JAYDEN OTONIEL M	5	Niño	5	5	4	4	3	5	5	2	2	5	5	5	5	3	3	21	19	21	61
70	7/2/2022 14:45:43	melisabalaz85@hotm	Ana Belen Ronquillo S	5	Niña	5	5	4	4	5	5	5	5	3	3	5	5	3	5	3	23	21	21	65

Anexo 9: propuesta

Guía de Juegos que permita mejorar las emociones en niños de 5 años

PROPUESTA DE PROGRAMA

“Guía de juegos para mejorar el nivel emocional de niños de 5 años”

I. DENOMINACIÓN:

Guía de juegos para mejorar el nivel emocional de niños de 5 años

II. DATOS GENERALES

Nombre del proyecto	: Guía de juegos para mejorar el nivel emocional de niños de 5 años
Total de sesiones	: 10
Número de horas	: 02
Número de días	: 56 días
Fecha de inicio	: 01/09/22
Fecha de término	: 13/10/22
Profesor responsable	: Lcda. Balaz Villalva, Natalia Melisa
Duración	: 09 semanas
Nº de alumnos	: 50
Local Asignado	: Aula Paralelo B de la Institución Educativa “A.P.F”

III. FUNDAMENTACIÓN

Los juegos educativos son actividades divertidas en la que participan todas las niñas y los niños del grupo, promoviéndose la inclusión. No se ponen castigos ni penitencias. No juegan unos contra otros. Todo el grupo gana cuando todas las niñas y niños colaboran mutuamente. Asimismo, afirma que este proceso no se puede dar individualmente, pues se necesita que los participantes intercambien opiniones y experiencias, para que todos y cada uno de los miembros logren el objetivo propuesto. La etapa preescolar es una etapa de juego, donde los niños y las niñas van conociendo la vida en un entorno social. A través del juego

comprenden las funciones sociales y las reglas sociales entre los adultos y entre los niños. Mediante el juego el niño se prepara para la vida ya que es fundamental que el niño conozca de una forma dinámica el accionar de las personas y las relaciones sociales entre ellas, y el entorno; dándole la posibilidad de experimentar situaciones que serán realidades en su vida social.

Según Brotto (1999), el juego recreativos o educativos presenta las siguientes características:

- ❖ Permite explorar y da pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de presiones.
- ❖ Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- ❖ Prima el proceso sobre el producto.
- ❖ El error se integra dentro del proceso proporcionando feedback y propiciando la ayuda de los demás.
- ❖ Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- ❖ Se puede valorar positivamente el éxito ajeno.
- ❖ Se fomentan las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.
- ❖ Se juega en grupo, con un final u objetivo común.
- ❖ Fomentan la inclusión, no la exclusión (eliminación).
- ❖ Las reglas deben permitir que se dé la ayuda mutua y la cooperación sin obligar a nadie a hacerlo.
- ❖ Fomentan la toma de decisiones, la negociación, la resolución/regulación de conflictos
- ❖ Las reglas son a menudo adaptables según la edad o número de jugadores/as, de manera que con el mismo juego se pueden presentar diferentes variantes.

Para Piaget, la etapa preoperacional comienza, cuando se ha comprendido la permanencia de objeto, y se extiende desde los dos hasta los siete años. Durante esta etapa, los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera

más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales”. Esta etapa está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella. Esta etapa tiene lugar entre los siete y doce años aproximadamente y está marcada por una disminución gradual del pensamiento egocéntrico y por la capacidad creciente de centrarse en más de un aspecto de un estímulo. Es por esta razón, que los juegos cooperativos son un instrumento útil para que cada alumno explore sus posibilidades corporales e integre momentos de aprendizaje que propician la adaptación del movimiento, a múltiples situaciones de trabajo en equipo.

Por otra parte, el clima afectivo que crean los juegos educativos, hace que cada persona se sienta libre de la presión (por rendir más o menos que los demás) eliminando la competencia, libre de la lucha por el resultado y libre para buscar soluciones en un ambiente armónico y distendido como se pretende en la aplicación del manual pedagógico dentro de las sesiones de clase.

Vigotsky (1991), conceptualiza al juego como una actividad social donde los niños logran adquirir papeles complementarios al propio. Es decir, se toma al juego como rasgo natural de la infancia; incluso aceptándolo como parte de una expresión socio cultural.

Para Freud (1970), el juego se relaciona con la expresión de los deseos que el niño no satisface en la realidad, pero sí de manera simbólica. Por lo tanto, jugar ayuda al niño a desarrollar su potencial creativo y vivir plenamente, asimilando positivamente sus miedos y angustias.

IV. OBJETIVOS

General

- ❖ Desarrollar el nivel emocional en niños de 5 años por medio de una guía de juegos.

Específicos

- ❖ Mejorar su comunicación verbal y no verbal interpersonal.
- ❖ Expresar sus emociones ante los demás
- ❖ Lograr que se valoren, desarrollando su autoestima.
- ❖ Lograr que se valoren, desarrollando su autoestima.
- ❖ Promover el trabajo cooperativo
- ❖ Desarrollar procedimientos para resolver problemas

V. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

N.º	Fecha	Hora	Sesiones
1	01/09/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 1
2	06/09/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 2
3	08/09/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 3
4	13/09/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 4
5	15/09/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 5
6	20/09/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 6
7	22/09/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 7
8	27/09/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 8
9	29/09/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 9
10	01/10/2022	01.00 – 03.00 P.M	Sesión 10

VI. SESIONES

El programa de Conociendo la tecnología se trabajará en 10 sesiones las cuales se detallarán posteriormente.

VII. PARTICIPANTES

Los participantes quia serán estudiantes de 5 años de edad de la Institución Educativa “A.P.F”.

VIII. METODOLOGÍA

El programa Guía de juegos es netamente de carácter formativo, los recursos y actividades serán desarrollados por los estudiantes participantes propiciando el desarrollo de su nivel emocional mediante la mediación del docente capacitador.

El desarrollo del programa tendrá una duración de 40 horas pedagógicas, las cuales deberán ser cumplidas en un periodo de 9 semanas. La estructura de la guía de juegos está diseñada en función a los objetivos a lograr y la duración de las unidades dependerá del criterio del docente capacitador en cuanto tiempo invertir por capacidad.

Las sesiones oscilarán entre 1 a 2 por semana dependiendo del estado social ecuatoriano actual el cual es muy inestable. En ese lapso los docentes participantes podrán interactuar en las actividades y contenidos plasmados en cada unidad.

IX. RECURSOS MATERIALES

- ❖ Recurso humano: Estudiantes de 5 años de la Institución Educativa “A.P.F”.
- ❖ Infraestructura: Aula Paralelo B de la Institución Educativa “A.P.F”
- ❖ Materiales: Recursos digitales, computadoras, laptop, USB.

XI. MARCO TEÓRICO

La propuesta de juegos cooperativos para mejora de la convivencia escolar, se sustenta en las Teorías Biológicas, según la Unesco (1980, p. 8). En documento “El Niño y el Juego”, sostiene que, el juego en los niños y niñas; responde al carácter lúdico de la naturaleza humana y es un agente que desarrolla las potencialidades innatas, la madurez de órganos óseos, músculos, cerebro y favorece el aprendizaje cognitivo y relaciones sociales; como afirma; Karl Gross (1900), citado por citado por UNICEF (2010, p.20). Por otra parte, las teorías psicológicas, sostienen que, a partir de los juegos se desarrollan las estructuras mentales cognitivas, afectivas y se adquieren experiencias adaptadas a las necesidades e intereses de la persona; como afirma; Ribes (2011, p.22), citado por Arroyo & Silva (2015, p.29). Asimismo, el fundamento sociológico, sostiene que el juego es una necesidad propia de la infancia, que busca satisfacer el

carácter impulsivo de los niños y niñas a partir de relaciones con otros, favoreciendo la construcción de su autonomía e integración social, como afirma Vigotsky (1924), citado por Arroyo & Silva (2015).

El fundamento pedagógico establece que, el aprendizaje se construye a partir de las propias experiencias en contacto con la realidad y la cooperación como elemento mediador entre los actores educativos en el cual los juegos son medios de desarrollo del pensamiento y de la actividad de aprendizaje, afirma Orlick (1990) y Ausubel (1976).

Por su parte Gardner (2006), citado por Solis, M. (2014, p. 22), “postula su teoría de las inteligencias múltiples, refiriéndose que el ser humano, posee múltiples inteligencias”; entre estas inteligencias se tiene: la Inteligencia Kinestésica, que es la capacidad de destreza motriz y la expresión de ideas y sentimientos, relacionada con la corteza motora del cerebro, la cual regula el movimiento corporal. Asimismo, se tiene la Inteligencia Intrapersonal, que refiere a la capacidad de control de emociones y actitudes de cada persona que tiene relación a la Inteligencia emocional, sustentada por Goleman (2010), que señala que todas las emociones, son en esencia, impulsos que nos llevan a actuar.

XII. CAPACIDADES A DESARROLLAR EN EL ESTUDIANTE

CAPACIDADES		
Conoce sus características personales y asume roles respetando las normas y acuerdos, como base para la convivencia	Regula sus emociones en la solución de conflictos, actuando de manera pacífica y constructiva	Manifiesta sus emociones y actitudes a través de gestos, posturas y movimientos, respetando las normas establecidas.

Sesiones de aprendizaje de la Guía de juegos para mejorar el nivel emocional de niños de 5 años

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	Mi combi segura
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	01/09/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	-Explora reconoce y valora positivamente sus características y cualidades personales mostrando confianza en sí mismo y afán de mejora	Pide que lo miren cuando logra hacer algo nuevo o difícil "Mira" o Mírame.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<p>MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ saludamos ... cantando ...¿Cómo están amigos como están? . responden muy bien, Esto es un saludo de amistad, Que bien...haremos lo posible para ser buenos amigos como están.....muy bien..... en asamblea, ubicados en ronda, recordamos las normas del juego: somos buenos amigos . ❖ Presentación de los materiales: Los estudiantes se sientan en círculo, y se les pregunta: ¿Todos están bien o alguien está mal?; Si alguien está mal a donde le llevaremos?, ¿Qué necesitamos para trasladarnos a nuestra casa? .¿Conocen Uds. un carro colectivo ? . Cada niño responderá de manera libre y autónoma, de acuerdo a su experiencia 	15 min.	<p>Google Meet</p> <p>Google Classrom</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>WhatsApp</p>
Desarrollo	<p>EXPRESIVIDAD MOTRIZ</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Los docentes elaboran una lista de los Formamos una ronda, nos tomamos de las manos y nos imaginamos que estamos viajando en una combi veloz, y vamos a salir a la Plaza de Huaraz, la combi sale lentamente y luego acelera su velocidad y para para recoger un pasajero, luego nos balanceamos, inclinando de un lado u otro; luego el chofer manda que se agrupen de dos pasajeros, luego de 4, 6, y 8. ❖ Relajación: El chofer manda que todos hagan una ronda y para no caerse todos en círculo se abrazan fuerte sin soltarse para evitar caídas o accidentes cuando la combi va a velocidad. Todos los estudiantes abrazados, cierran los ojos y respiran lentamente y escuchan la historia de las hormigas salvadoras. Luego en un papelote dibujan y colorean la ronda de amigos. 	55 min.	
Cierre	<p>Se evaluará su participación e integración al grupo, demostración de confianza y seguridad de cada estudiante. Todos en ronda, se les pregunta ¿Cómo se sintieron en la clase? ¿Qué aprendieron en la clase y para qué sirve? ¿Cómo pueden aplicar lo aprendido en su vida cotidiana? Comentan con sus profesores, padres de familia, entre compañeros acerca de la clase. Se les recomienda, el aseo personal, la higiene y la alimentación de los niños y niñas.</p>	20 min.	

Motivación y evaluación permanente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	Habilidades básicas
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	06/09/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	-Explora reconoce y valora positivamente sus características y cualidades	Explora su entorno inmediato, según su propia iniciativa y sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	❖ La maestra motiva a sus niños mediante una canción en el arca de Noe” luego se les invita a formar un círculo para iniciar el juego. La maestra invita a salir al patio.	15 min.	Maestra Niños Niñas Auxiliar Patio Tarjetas
Desarrollo	❖ El educador tiene preparados unos papelitos con nombres de animales perro, gato, caballo, carnero, vaca, etc. Cada animal tiene que estar repetido en dos papeles diferentes. El educador reparte un papel a cada jugador, que deberá imitar el sonido del animal que le ha tocado cuando escuche la palabra “JUNGLA”. Cada participante deberá encontrar a su pareja entre los diversos ruidos de la sala. Al encontrarse, dejan de imitar el sonido, de su animal y se sientan en el suelo. Cuando todas las parejas se hayan encontrado una a una deberá imitar de nuevo el sonido de su animal y el resto del grupo tendrá que adivinar a que animal está imitando.	45 min.	
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: juegos del patio	30 min.	

Motivación y evaluación permanente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	Habilidades avanzadas
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	08/09/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	-Explora reconoce y valora positivamente sus características.	Explora su entorno inmediato, según su propia iniciativa y sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra motiva a sus niños mediante una canción luego se les invita a formar un círculo, para iniciar el juego. La maestra invita a salir al patio. 	15 min.	Maestra Niños Niñas Auxiliar Canciones cuerdas Papeles de colores goma
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Con las manos y los pies descalzos manchados en tempera las estampamos sobre el gran papel en el que hay otras huellas de los compañeros y diferentes objetos, hablamos sobre las formas tamaños sobre la importancia de las manos y de los pies en nuestras vidas. ❖ La importancia de las manos y de los pies. La unión por el tacto, tocarse el roce. ❖ Los gestos: los miles de gestos que se transmiten con las manos y con los pies. Gestos de Paz 	45 min.	
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: juegos del patio	30 min.	

Motivación y evaluación permanente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	Habilidades avanzadas
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	13/09/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción	-Colaboración y tolerancia respetando las diferencias.	Explora su entorno inmediato, según su propia iniciativa y sus intereses.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra motiva a sus niños mediante una canción luego se les invita a formar un círculo, para iniciar el juego. La maestra invita a salir al patio. 	15 min.	Maestra Niños Niñas Auxiliar Canciones cuerdas Papeles de colores goma
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se colocan las sillas en círculo mirando hacia el exterior. Habrá tantas sillas como personas participantes. todos cantan una canción conocida por el grupo bailando alrededor ❖ Cuando acaba la canción cada uno se sienta en una silla ❖ Lo repetimos muchas veces mientras disfrutamos sentándonos en las sillas y comentando los posibles conflictos que surgen ❖ Después, cada vez que acaba la canción se va quitando alguna silla ❖ Les pedimos que todos se sienten en las sillas que van quedando. Nadie es eliminado. Cuando alguien se queda sin silla pide permiso para sentarse en las rodillas o al lado de otro niño ❖ Se ayudan a sentarse unas sobre otras. Cada vez menos sillas, pararemos a actividades cuando veamos que hay dificultad en que se sienten 	45 min.	
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: juegos del patio	30 min.	

Motivación y evaluación permanente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	Habilidades alternativas a la agresión
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	15/09/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción	-Colaboración y tolerancia respetando las diferencias incluyendo a otros.	Colabora en los juegos que necesita de su participación.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra motiva a sus niños mediante una canción luego se les invita a formar un círculo, para iniciar el juego. La maestra invita a salir al patio. 	15 min.	Maestra Niños Niñas Auxiliar Canciones cuerdas Papeles de colores goma
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Se forman grupos de tres a cuatro niños se dará las indicaciones ❖ Los equipos se colocan detrás de una línea a la cuenta de 3. ❖ Se quitarán las ropas que puedan para formar con ella el tendero más largo, las prendas deben relacionarse con otras ❖ Se pondrán toda la ropa de tendero a un solo integrante del equipo, luego cada niño va recuperando su ropa el tendero y pegan las figuras 	45 min.	
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: juegos del patio	30 min.	

Motivación y evaluación permanente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	Habilidades alternativas a la agresión
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	20/09/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción	-Colaboración y tolerancia respetando las diferencias incluyendo a otros.	Colabora y comparte materiales en los juegos que realiza.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra muestra algunos materiales y se les preguntara ¿Qué podemos transportar? ¿Cómo transportarnos? La maestra les invita a salir al patio. 	15 min.	Maestra Niños Niñas Auxiliar Canciones cuerdas Papeles de colores goma
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Formar grupos de 4 niños o niñas, se llevará una tela y en medio se coloca un objeto como una pelota o globos transportarlos sin hacer caer lo que llevan. ❖ Lo pueden llevar de varias formas lentas o rápidas, muy rápidas, subiendo bajando con obstáculos, entre otras. ❖ El objetivo es trasportar los objetos en equipo de la misma forma transportan los materiales en el aula. 	45 min.	
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: juegos del patio, dialogan y representan la actividad mediante un dibujo Los niños comentan sobre la actividad, actividades al aire libre	30 min.	

Motivación y evaluación permanente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	habilidad para hacer frente a situaciones conflictivas
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	22/09/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	-Autonomía toma de decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad según sus deseos necesidades e intereses.	Participa de manera espontánea en juegos de cooperación.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra motiva a los niños mostrándoles una cinta que lo moverá como una serpiente se les preguntara ¿Qué es? ¿A qué se parece? ¿Cómo se mueve? ¿podemos jugar igual? La maestra invita a salir al patio. 	15 min.	Maestra Niños Niñas Auxiliar Canciones cuerdas Papeles de colores goma
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra explica el desarrollo del juego las serpientes pierden el rabito con facilidad si se les engancha entre los árboles. Pero tiene la ventaja de que les crece al alimentarse y al moverse. ❖ Comienza la actividad cantando una canción esta es la danza de la serpiente que baja por el monte en busca de su rabito haciendo movimientos rítmicos diferentes con todos los niños. ❖ Lo pueden llevar de varias formas lentas o rápidas, muy rápidas, subiendo bajando con obstáculos, entre otras. ❖ El objetivo es trasportar los objetos en equipo de la misma forma transportan los materiales en el aula. 	45 min.	
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: juegos del patio, dialogan y representan la actividad mediante un dibujo Los niños comentan sobre la actividad, actividades al aire libre	30 min.	

Motivación y evaluación permanente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	habilidad para hacer frente a situaciones conflictivas
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	27/09/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Se relaciona con otras personas demostrando autonomía, conciencia de sus principales cualidades personales y confianza en ellas sin perder de vista su propio interés	-Autonomía toma de decisiones y realiza actividades con independencia y seguridad según sus deseos necesidades e intereses.	Realiza algunas acciones en las que solicita o presta ayuda a sus compañeros.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra motiva a los niños con una caída simulada luego les pide ayuda. Se les pregunta ¿si una compañera necesita de ustedes le ayudan? ¿Cuándo debemos ayudar? ¿a quienes debemos ayudar? 	15 min.	Maestra Niños Niñas Auxiliar Canciones cuerdas Papeles de colores goma
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra invita a una niña y se tiende en el suelo. ❖ Llega una amiga y la ayuda a levantarse, cogiéndola de las dos manos e impulsando hacia arriba. Después de lo que ha hecho una pareja lo hacen otras parejas, en otras situaciones una niña quiere sentarse en el suelo, la cogemos de las dos manos y la ayudamos a sentarse con cuidado sin soltarla, luego lo harán otros niños por parejas. Si nos agarramos de las manos, por parejas nos podemos sentar en el suelo sin soltar las manos y después podemos levantar las dos juntas, hacen un ejemplo una pareja luego lo hace todo el grupo por parejas. ❖ Comienza la actividad cantando una canción esta es la danza de la serpiente que baja por el monte en busca de su rabito haciendo movimientos rítmicos diferentes con todos los niños. ❖ Luego pregunta la docente ¿Qué pasaría si no nos ayudamos? ❖ Luego en una hoja de aplicación marcan la opción que ofrece ayuda a una persona 	45 min.	
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: juegos del patio, dialogan y representan la actividad mediante un dibujo Los niños comentan sobre la actividad, actividades al aire libre	30 min.	

Motivación y evaluación permanente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	Dominando mis sentimientos
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	29/09/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción	-Colaboración y tolerancia interactúa respetando las diferencias, incluyendo a todos.	Presta los juguetes o comparten materiales del aula cuando la docente lo requiere.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra motiva a sus niños con una noticia que ha llegado al aula mediante un sobre. Se leerá la noticia en la que se requiere la construcción de una torre en la que comparten los materiales del aula. ❖ La maestra les invita a salir al patio. 	15 min.	Maestra Niños Niñas Auxiliar Canciones cuerdas Papeles de colores Goma Crayones
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra invita a los niños a formar grupos de tres o cuatro niños. ❖ Se les brinda los materiales para empezar la construcción bloques de plásticos de madera de cajas de cartón, encajes. Etc. ❖ Se les indica que colaboren unas con otras, comparten los materiales forman las torres con sumo cuidado y entusiasmo 	45 min.	
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: representan su torre en papelotes con papeles y goma de colores, expresan lo que han trabajado.	30 min.	

Motivación y evaluación permanente

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.	U.E.	:	Institución Educativa "A.P.F"
1.2.	Nivel	:	Inicial
1.3.	Tema	:	Planificando actividades
1.4.	Población	:	Estudiantes
1.5.	Duración	:	2 horas
1.6.	Fecha	:	01/10/2022
1.7.	Docente	:	Balaz Villalva, Natalia Melisa

II. APRENDIZAJES ESPERADOS:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Convive de manera democrática en cualquier contexto o circunstancia y con todas las personas sin distinción.	-Colaboración y tolerancia interactúa respetando las diferencias, incluyendo a todos.	Conversa y juega espontáneamente con su amigo preferido, se integra al grupo espontáneamente.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:			
Fases	Estrategias/actividades de aprendizaje	Tiempo	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra motiva a sus niños con una canción “el trencito va a partir y los vagones se forman ya” los niños se forman ya en columnas se les recordara las normas de juego que no deben empujar, la maestra les invita a salir del patio. 	15 min.	Maestra Niños Niñas Auxiliar Canciones cuerdas Papeles de colores Goma Crayones
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Imitamos un tren haciendo fila y poniendo las manos sobre el hombro de su amigo de quien está adelante, avanzamos entonando la canción “El tren chucu chucu, chucu, chucu.para adelante para atrás el billete sacaras. ❖ Luego se dará indicaciones Para desarrollar el juego ❖ En el transcurso del juego se irán integrando los niños que no querían jugar ❖ Aceleran la velocidad del tren, haciendo diversos movimientos el juego terminan cuando llegan la estación. (aula) 	45 min.	
Cierre	¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Para qué lo hicimos? Actividades al aire libre: dialogan y representan la actividad mediante un dibujo.	30 min.	

Motivación y evaluación permanente