

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PRIVADA “MARIA
MONTESSORI”



Actividades lúdicas y los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años

Arequipa 2024

Trabajo de investigación presentada por:

Quispe Machaca, Alexandra Andrea

Ramos Reinoso, Diana Carolina

Para obtener el grado académico de:

Bachiller en Educación

Asesor:

Dra. Torres Ramos, Zulvi Madeleine

0009-0002-5622-1550

AREQUIPA-PERÚ

2024

23% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

- 21%  Internet sources
 - 11%  Publications
 - 10%  Submitted works (Student Papers)
-

1. DEDICATORIA

Agradezco al Señor todopoderoso por la sabiduría y la fortaleza que me ha brindado. Estoy agradecido/a a mis seres queridos por su amor constante, sus palabras de aliento y su apoyo inquebrantable a lo largo de este proceso de esfuerzo continuo para dar lo mejor de mí. Reconozco mi propia perseverancia ante las adversidades que he enfrentado y mi constante empeño por superarme cada día, siendo la mejor versión de mí mismo/a.

Alexandra y Diana

2. AGRADECIMIENTO

Agradecer Dios Todopoderoso y a mi institución de educación superior María Montessori y a mis maestros por el alto nivel de conocimientos que nos brindan cada día, por su misión de servicio y enseñanza para alcanzar las metas y objetivos de nuestro caminar.

Estoy eternamente agradecido con mis padres por su apoyo diario, trabajo constante, admiración por el progreso y estímulo para hacerlo mejor que yo a diario.

Alexandra y Diana

3. RESUMEN

El estudio de la tesis titulado "Actividades Lúdicas y los Problemas Emocionales en los Estudiantes de 4 y 5 años de Arequipa 2024" busca investigar cómo las actividades lúdicas pueden influir positivamente en la regulación emocional de los niños en edad preescolar. En el Colegio Gabriela Mistral de Arequipa, se observa que muchos niños enfrentan desafíos emocionales relacionados con la frustración, la baja tolerancia a la frustración y la dificultad para adaptarse a normas y cambios en su entorno escolar. Estas dificultades afectan su capacidad de aprendizaje y desarrollo social.

El objetivo principal de la investigación es determinar si la implementación de un programa de actividades lúdicas puede mejorar la capacidad de los niños para manejar emociones complejas, como la ira y la tristeza, y favorecer un desarrollo emocional más saludable. Se plantea que la práctica regular de actividades lúdicas facilita la conciencia y expresión emocional, ayudando a los niños a identificar y comunicar sus sentimientos de manera efectiva.

El programa de intervención incluirá actividades que promuevan la auto regulación emocional, la cooperación y la empatía. Estas actividades serán diseñadas específicamente para la edad de los niños, buscando que puedan comprender y expresar sus emociones de manera adecuada. A través de juegos de roles, actividades artísticas y físicas, se espera que los niños mejoren su capacidad para manejar las emociones difíciles y, por ende, disminuyan los problemas emocionales que enfrentan. La investigación se llevará a cabo a través de observaciones, entrevistas con docentes y padres, y evaluaciones periódicas para medir el impacto de las

actividades lúdicas en el bienestar emocional de los estudiantes. Los resultados esperados incluyen una mejora en la autorregulación emocional, una mayor conciencia de las emociones propias y ajenas, y una disminución de los comportamientos emocionales problemáticos.

PALABRAS CLAVES: ACTIVIDADES LUDICAS Y EMOCIONALES

4. ABSTRAC

The thesis titled "Playful Activities and Emotional Problems in 4- and 5-Year-Old Students in Arequipa 2024" aims to investigate how recreational activities can positively influence the emotional regulation of preschool-aged children. At the Gabriela Mistral School in Arequipa, many children face emotional challenges related to frustration, low tolerance to frustration, and difficulty adapting to rules and changes in their school environment. These difficulties affect their ability to learn and develop socially.

The main objective of the research is to determine whether the implementation of a program of playful activities can improve children's ability to manage complex emotions, such as anger and sadness, and promote healthier emotional development. It is hypothesized that regular engagement in recreational activities helps increase emotional awareness and expression, allowing children to identify and communicate their feelings effectively.

The intervention program will include activities that promote emotional self-regulation, cooperation, and empathy. These activities will be specifically designed for the children's age group, aiming to help them understand and express their emotions appropriately. Through role-playing, artistic, and physical activities, it is expected that children will improve their ability to manage difficult emotions, thereby reducing emotional problems they may experience.

The research will be conducted through observations, interviews with teachers and parents, and periodic evaluations to measure the impact of playful activities on the emotional well-being

of students. Expected results include improved emotional self-regulation, increased awareness of both their own and others' emotions, and a reduction in problematic emotional behaviors.

KEY WORDS: PLAYFUL AND EMOTIONAL ACTIVITIES

INDICE GENERAL

1.	DEDICATORIA	II
2.	AGRADECIMIENTO	III
3.	RESUMEN	IV
4.	ABSTRAC	VI
5.	INTRODUCCIÓN	XVII
6.	GENERALIDADES	XX
7.	CAPÍTULO I - EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
7.1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
7.2.	JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	5
7.3.	DELIMITACIÓN	7
7.4.	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	8
7.5.	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	8
7.5.1.	OBJETIVO GENERAL	8
7.5.2.	OBJETIVO ESPECÍFICO	9
7.6.	HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	9
7.6.1.	HIPÓTESIS GENERAL	9

7.6.2.	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS.....	10
7.6.3.	VARIABLE DE INVESTIGACIÓN.....	10
7.7.	MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	11
8.	CAPÍTULO II - MARCO TEÓRICO.....	20
8.2.	ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	20
8.3.	ANTECEDENTES NACIONALES.....	22
8.4.	ANTECEDENTES LOCALES	25
8.5.	JUEGOS LUDICOS	27
8.5.1.	EL JUEGO, ORIGEN Y EVOLUCIÓN.....	27
8.5.2.	EL ESTUDIO CLÁSICO DEL JUEGO DE PARTEN (1932)	29
8.5.3.	LA TEORÍA DEL JUEGO DE PIAGET (1932).....	30
8.5.4.	LA TEORÍA SOCIO-HISTÓRICA DE VYGOTSKY (1933).....	30
8.5.5.	LAS ACTITUDES EN EL DESARROLLO DEL JUEGO.....	31
8.6.	HABILIDADES MOTRICES	31
8.7.	DESARROLLO MOTOR DEL SER HUMANO	32
8.7.1.	REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL DESARROLLO EVOLUTIVO....	32
8.7.2.	DESARROLLO MOTOR DEL NIÑO	34
8.8.	CONTENIDOS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL	35

8.9.	CONOCIMIENTOS DEL JUEGO.....	38
8.9.1.	APRENDIZAJE EN BASE DE LA LÚDICA.....	38
8.10.	LOS DOCENTES Y EL JUEGO LÚDICO	39
8.11.	MÉTODO LÚDICO DE APRENDIZAJE.....	41
8.12.	CARACTERÍSTICAS COMO RECURSO DE APOYO:	42
8.13.	OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS:	42
8.14.	TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS.....	43
8.14.1.	LECTURA Y NARRACIÓN DE RELATOS	43
8.14.2.	VISITAS A MUSEOS Y EXPOSICIONES.....	43
8.14.3.	INTERPRETACIÓN DE FORMAS.....	43
8.14.4.	JUEGOS COLECTIVOS.....	44
8.14.5.	DIBUJO Y PINTURA	44
8.14.6.	CREATIVIDAD	44
8.14.7.	ACTITUD EN EL DESARROLLO DEL JUEGO	45
8.14.8.	ACTIVIDADES MOTRICES	45
8.14.9.	COMPORTAMIENTO.....	45
8.14.10.	CONOCIMIENTO.....	45
8.14.11.	APRENDIZAJE.....	46

8.15.	JUEGO LÚDICO	46
8.15.1.	CONCEPTO DE EMOCIONES.....	46
8.16.	EXTENSIÓN DE LA ACTIVIDADES LÚDICAS.....	46
8.16.1.	DIMENCION COGNITIVA	46
8.16.2.	DIMENCION SOCIAL	49
8.16.3.	DIMENCION EMOCIONAL.....	53
8.16.4.	DIMENCION MOTRIZ	56
8.16.5.	DIMENCION CREATIVA	59
8.16.6.	DIMENCION SOCIAFECTIVO.....	63
8.16.7.	DIMENCION CULTURAL	67
8.17.	FUNCIÓN DE LAS EMOCIONES	74
9.	CAPÍTULO III - MARCO METODOLÓGICO.....	79
9.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA	79
9.2.1.	POBLACIÓN.....	79
9.2.2.	MUESTRA	79
9.3.	UNIDAD DE ANÁLISIS.....	79
9.4.	MÉTODO DE INVESTIGACIÓN.....	80
9.5.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	80

9.6.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA	81
9.7.	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	81
9.8.	TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS DE LOS DATOS 82	
9.9.	VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.....	82
9.10.	TÉCNICAS PARA EL PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS DE DATOS	82
9.10.1.	VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD	83
10.	CAPÍTULO IV - RESULTADOS	84
10.1.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	84
10.2.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	108
11.	CAPÍTULO V.....	110
11.2.	RECOMENDACIONES	111
12.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	113
13.	WEBGRAFIA.....	116
14.	ANEXOS	119

INDICE TABLAS

Tabla 1 <i>Matriz de Operacionalización de Variables</i>	11
Tabla 2 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°1</i>	84
Tabla 3 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°2</i>	85
Tabla 4 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°3</i>	86
Tabla 5 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°4</i>	87
Tabla 6 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°5</i>	88
Tabla 7 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°6</i>	89
Tabla 8 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°7</i>	90
Tabla 9 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°8</i>	91
Tabla 10 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°9</i>	92
Tabla 11 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°10</i>	93
Tabla 12 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°11</i>	94
Tabla 13 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°12</i>	95
Tabla 14 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°13</i>	96
Tabla 15 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°14</i>	97
Tabla 16 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°15</i>	98

Tabla 17 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°16</i>	99
Tabla 18 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°17</i>	100
Tabla 19 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°18</i>	101
Tabla 20 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°19</i>	102
Tabla 21 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°20</i>	103
Tabla 22 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°21</i>	104
Tabla 23 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°22</i>	105
Tabla 24 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°23</i>	106
Tabla 25 <i>Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°24</i>	107
Tabla 26 ANEXO Matriz de Contingencia.....	141

INDICE FIGURAS

Gráfico 1	84
Gráfico 2	85
Gráfico 3	86
Gráfico 4	87
Gráfico 5	88
Gráfico 6	89
Gráfico 7	90
Gráfico 8	91
Gráfico 9	92
Gráfico 10	93
Gráfico 11	94
Gráfico 12	95
Gráfico 13	96
Gráfico 14	97
Gráfico 15	98
Gráfico 16	99

Gráfico 17 100

Gráfico 18 101

Gráfico 19 102

Gráfico 20 103

Gráfico 21 104

Gráfico 22 105

Gráfico 23 106

Gráfico 24 107

5. INTRODUCCIÓN

El desarrollo infantil es fundamental para su crecimiento integral, ya que en esta etapa los niños atraviesan un proceso crucial en sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales. En este contexto, la expresión de emociones juega un papel esencial, permitiendo a los niños regular sus sentimientos, tanto de manera espontánea como guiada, ajustar su comportamiento, identificar sus emociones y aprender a interactuar de manera más efectiva con su entorno a través de actividades lúdicas planificadas.

Según Villanueva (2011), el juego es un elemento clave en el desarrollo infantil, ya que proporciona la base para que los niños comprendan su entorno a partir de sus propias experiencias internas y externas. El autor subraya la importancia del juego durante la etapa escolar, ya que fomenta la autorregulación y facilita la participación en experiencias recreativas grupales, lo cual es esencial para el desarrollo evolutivo de los niños, promoviendo tanto su aprendizaje como sus relaciones con compañeros y adultos cercanos. En este proceso, la autorregulación emocional se vuelve crucial, pues permite establecer pautas de comportamiento y favorece la expresión adecuada de emociones. La interacción con el entorno social impulsa al niño a construir su identidad y adaptarse a su contexto. A medida que los niños aprenden a reconocer y gestionar sus emociones, no solo mejoran su autocomprensión, sino que también desarrollan habilidades sociales que se van perfeccionando con el tiempo. Al controlar mejor sus emociones, los niños adquieren mayor destreza para resolver problemas, lo que les ayuda a enfrentar desafíos y encontrar soluciones de manera más efectiva. Así, el desarrollo integral de los niños se ve

notablemente favorecido por la capacidad de regular las emociones, la cual se potencia a través de la participación en juegos y actividades recreativas.

En Perú, las emociones infantiles no se consideran una competencia central en el currículo nacional. Sin embargo, se reconocen indirectamente en el área de Personal Social, donde se mencionan capacidades como "Valorarse a sí mismo" y "Autorregular sus emociones". A pesar de ello, el aspecto socioemocional de los niños no recibe la atención adecuada en comparación con materias consideradas prioritarias, como Comunicación y Matemáticas. Es fundamental resaltar la importancia del desarrollo socioemocional, ya que la manera en que los niños gestionan sus emociones impacta en su capacidad para comportarse adecuadamente y cumplir con las normas sociales. Las actividades lúdicas juegan un papel esencial en este proceso, ya que facilitan la expresión emocional y el fortalecimiento de habilidades sociales, resultando en una mejor comprensión de los estímulos emocionales y las interacciones sociales. Este estudio busca mejorar y fortalecer los procesos mediante el uso de actividades recreativas para abordar los problemas emocionales en los niños. La meta es potenciar las habilidades comunicativas y expresivas de los niños, permitiéndoles compartir sus ideas libremente a través de diversos medios lingüísticos. Esto no solo mejorará sus interacciones, sino que también fomentará la cooperación con sus compañeros y fortalecerá sus relaciones sociales. Por lo tanto, esta investigación nos permitirá obtener una comprensión más profunda sobre las variables estudiadas, lo que plantea la siguiente pregunta:

¿Cómo podrían las actividades lúdicas contribuir a la mejora de los problemas emocionales de los niños de 4 y 5 años del Jardín Gabriela Mistral en Arequipa 2024?

Dado el enfoque cuantitativo de la investigación, se ha optado por la observación como el método principal para obtener resultados precisos.

El trabajo se divide en cinco capítulos.

Capítulo I: Se presenta el plan de investigación, iniciando con la identificación del problema. En este caso, el problema central es "Las actividades lúdicas y los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años de la escuela Gabriela Mistral en Arequipa, 2024". También se abordan la justificación, limitaciones, objetivos, hipótesis y la matriz de operacionalización de variables.

Capítulo II: Se expone el marco teórico, que incluye la definición de las actividades lúdicas, sus dimensiones, tipos e importancia, así como una definición detallada de los problemas emocionales, sus dimensiones, objetivos e importancia. Se definen los términos clave necesarios para comprender el estudio.

Capítulo III: Detalla la metodología utilizada, incluyendo el enfoque y diseño de la investigación, la descripción de la población y muestra, la organización de las variables, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, y el análisis de la validez y fiabilidad de los datos.

Capítulo IV: Se presentan los resultados obtenidos y se realiza la discusión de los mismos.

Capítulo V: Se ofrecen las conclusiones y recomendaciones finales.

6. GENERALIDADES

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDADES LÚDICAS Y LOS PROBLEMAS EMOCIONALES EN LOS
ESTUDIANTES DE 4 y 5 AÑOS AREQUIPA 2024

AUTORAS:

Alexandra, Quispe Machaca

Ramos Reinoso Diana Carolina

ASESORA:

Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

EMOCIONALES

LOCALIDAD/INSTITUCIÓN DONDE SE REALIZARÁ EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

JARDÍN GABRIELA MISTRAL

DURACIÓN

El estudio tiene una duración de 12 meses.

7. CAPÍTULO I - EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

7.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel internacional Ecuador 2019; Se llevó a cabo un proyecto de investigación con el objetivo de identificar las necesidades clave de un grupo de estudiantes de secundaria en cuanto a su capacidad de comprensión lectora. Como parte de esta investigación, se propuso utilizar un programa de actividades recreativas como una estrategia pedagógica central, con el fin de mejorar significativamente el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La investigación combinó enfoques cualitativos y cuantitativos, utilizando cuestionarios dirigidos tanto a docentes como a estudiantes. Este enfoque fue complementado con una propuesta práctica que se ajusta a las dimensiones y características del problema en la Escuela de Educación Básica Numa Pompilio Llona. Los principales hallazgos revelaron que la mitad de los estudiantes lee poco, el 70% prefiere los relatos, el 90% desea que sus profesores fomenten la lectura a través de actividades recreativas y el 40% señala dificultades en la comprensión lectora. Los resultados fueron publicados en la revista *Horizontes*, una publicación especializada en estudios educativos.

A nivel nacional, en Ayacucho (2021), se inició un estudio sobre el desarrollo neurocognitivo y motor de los niños en la primera infancia, procesos que facilitan la conexión entre las habilidades adquiridas y las interacciones sociales. En Perú, la educación inicial es la encargada de promover este progreso, aunque algunos docentes no lo implementan adecuadamente. Al final de la educación inicial, muchos niños enfrentan dificultades en habilidades como la escritura, el recorte y otras destrezas motoras finas, lo que afecta su rendimiento en niveles educativos superiores. El objetivo de la investigación fue determinar cómo

las actividades recreativas influyen en el desarrollo de la motricidad fina en los niños pequeños de la IEP *Cyberkids* en Ayacucho. El estudio utilizó un enfoque experimental con diseño preexperimental y la participación de 30 niños de 3 y 4 años. Los datos fueron recolectados mediante observaciones registradas en un pre-test y post-test. Los resultados, analizados con la prueba estadística de Wilcoxon, confirmaron que las actividades lúdicas tienen un impacto significativo en la mejora de la motricidad fina (tanto visomanual como facial y gestual) de los niños de 3 y 4 años ($p=0,000$). Como conclusión, se recomienda incorporar estas actividades en el aprendizaje de los niños en edad preescolar. Los hallazgos se publicaron en la revista *Horizontes*, en su sección dedicada a la investigación en ciencias de la educación.

En el ámbito regional, en Arequipa (2022), se realizó un análisis sobre las estrategias de regulación emocional y estilos de apego en adolescentes de una institución educativa. Este estudio resaltó la importancia de evaluar el apego y la regulación emocional, ya que impactan en diversos momentos de la vida y pueden afectar la salud mental de los individuos. El objetivo fue explorar la relación entre los tipos de apego y las estrategias de regulación emocional en adolescentes de un centro educativo en Arequipa. Para ello, se entrevistó a 85 estudiantes de secundaria, de entre 14 y 17 años, y se utilizaron los cuestionarios de apego adulto CaMir-R (32 ítems) y de autorregulación emocional ERQP (10 ítems), ambos con una fiabilidad superior a 0.72. Los datos mostraron que el 43.5% de los adolescentes presentaban un apego inseguro, y la mayoría utilizaba estrategias de reevaluación cognitiva (67.1%) y represión emocional (61.2%) de manera moderada. Aunque no se encontró una correlación significativa entre el apego evitativo e inseguro y la reevaluación cognitiva, se observó una débil correlación positiva entre los estilos de apego y

la supresión emocional ($p < 0.05$). La principal conclusión fue que los estilos de apego están levemente correlacionados con el uso de la estrategia de supresión emocional en los adolescentes. El informe fue publicado por la Universidad Católica San Pablo y está disponible en la plataforma Renati.

A nivel local, en Arequipa, Pérez Martínez, Ana (2023), en la Universidad Nacional de San Agustín, realizó un estudio cuasiexperimental con diseño pretest-posttest. Con una muestra de 50 niños de 4 y 5 años de una institución pública, aplicó un programa de actividades lúdicas para fomentar empatía, cooperación y resolución de conflictos. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la interacción, resolución de conflictos sin agresión y expresión adecuada de emociones.

A nivel local, Rodríguez López, Carlos (2021), en la Pontificia Universidad Católica del Perú en Arequipa, realizó un estudio cualitativo basado en observación participante y entrevistas a docentes y cuidadores. Con 20 niños de 3 a 5 años, se implementaron juegos colaborativos durante tres meses, tres veces por semana. Los resultados mostraron mayor tolerancia a la frustración, mejor trabajo en equipo, mejoras en la comunicación verbal y no verbal, y menor aislamiento social.

A nivel local, Gómez Sánchez, Laura (2020), en la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, realizó un estudio correlacional con 100 estudiantes de primaria. Usó cuestionarios validados para medir la inteligencia emocional y una escala de habilidades sociales, hallando una

correlación positiva significativa: los niños con mayor autocontrol emocional y empatía mostraron mejores habilidades de interacción y cooperación.

En el caso de los niños de 4 y 5 años del Jardín Gabriela Mistral en Arequipa, se observa una problemática relacionada con el manejo de las emociones. Esta situación ha empeorado desde que se reanudaron las clases presenciales tras el período de aislamiento por la pandemia de COVID-19. Aunque han pasado dos años desde el regreso a las aulas, los niños siguen enfrentando dificultades emocionales. Estos problemas se evidencian principalmente cuando se les corrige o se intenta dialogar con ellos. Si la conversación no les resulta agradable, suelen reaccionar llorando o mostrando incomodidad. También, en sus interacciones con los compañeros durante el juego, experimentan emociones tanto positivas como negativas. Si un compañero decide no jugar con ellos o les presta poca atención, los niños sienten una profunda herida emocional, expresando su tristeza y afirmando que no quieren seguir siendo amigos, lo que a menudo lleva a intensos llantos.

Estas respuestas emocionales reflejan que, a pesar de que los niños deberían aprender a identificar y comunicar sus emociones de manera adecuada en diversas situaciones cotidianas, muchos aún no logran hacerlo de manera positiva. La incapacidad para expresar las emociones de forma eficaz revela una dificultad generalizada en la gestión emocional, lo que les genera obstáculos al intentar comunicarse y manejar situaciones emocionales comunes, impactando su bienestar emocional y su capacidad para relacionarse con los demás.

Ante esta situación, se propone la implementación de actividades lúdicas como una herramienta para mejorar la expresión emocional de los niños. A través del juego, los pequeños

pueden aprender a identificar, controlar y expresar sus emociones de manera más efectiva, lo que no solo favorecería su bienestar emocional, sino que también fortalecería sus relaciones con los compañeros y su capacidad para enfrentar las situaciones emocionales diarias.

7.2.JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El problema central de esta investigación se enfoca en los desafíos emocionales que experimentan los niños del Jardín Gabriela Mistral, los cuales se manifiestan tanto en sus actividades escolares como en situaciones extracurriculares. Aunque es común que los niños atraviesen diferentes emociones durante esta etapa de su desarrollo, algunos comportamientos observados sugieren que ciertos problemas emocionales no son apropiados para su edad, lo que genera preocupación. Un aspecto particularmente recurrente es la dificultad para manejar la frustración.

Se ha notado que muchos niños tienen problemas para aceptar y seguir las reglas o acuerdos que establecen límites para su comportamiento. Esta falta de tolerancia no solo afecta sus relaciones sociales, sino que también incide negativamente en su aprendizaje y desarrollo. En actividades como la lectura o la escritura, cuando no logran los resultados esperados, suelen perder el control emocional, lo que evidencia su falta de habilidades para autorregularse. En lugar de gestionar sus emociones de manera efectiva, los niños tienden a buscar soluciones externas, lo que indica que tienen dificultades para enfrentarse a la frustración de manera autónoma.

Estos problemas emocionales no solo pueden dificultar su rendimiento académico, sino que también podrían afectar su desarrollo a largo plazo. Los niños que no desarrollan habilidades

de autorregulación pueden experimentar resistencia al aprendizaje y evitar tareas simples, lo que podría influir negativamente en su vida personal, académica y social. Por lo tanto, es crucial abordar estas dificultades emocionales de manera temprana, evitando su agravamiento y promoviendo un desarrollo integral en las etapas siguientes de la vida.

La investigación es viable, ya que se enfoca en un grupo de niños con las características necesarias para realizar un estudio apropiado, lo cual contribuirá a prevenir problemas emocionales que puedan perjudicar su proceso de aprendizaje. Generalmente, las dificultades emocionales se reflejan en comportamientos problemáticos, ya que a los niños les resulta difícil comprender y aceptar las normas y acuerdos establecidos. Esto puede derivar en respuestas emocionales desproporcionadas, especialmente en lo relacionado con la autorregulación emocional.

La importancia de este estudio radica en la detección temprana y el manejo adecuado de estos conflictos emocionales, ya que tienen un impacto directo en el desarrollo y aprendizaje de los niños de 4 y 5 años. A través de este estudio, se utilizarán diversas estrategias y técnicas orientadas a regular estos conflictos emocionales, lo que contribuirá a una mejor adaptación emocional y social tanto en el ámbito educativo como en el personal.

Para medir la efectividad del estudio, se seguirán los siguientes pasos clave: en primer lugar, se identificará con precisión los problemas emocionales que afectan a los niños de 4 y 5 años. Con base en este diagnóstico, se implementarán diversas actividades recreativas diseñadas específicamente para abordar y mejorar estos problemas emocionales en el contexto escolar.

La recolección de información se llevará a cabo mediante distintos métodos, siendo el cuestionario la herramienta principal para evaluar cómo las actividades recreativas impactan en la regulación emocional de los niños. Además, se utilizará un cuaderno de campo para complementar la recolección de observaciones cualitativas durante la realización de las actividades. La integración de estas herramientas proporcionará una visión completa, lo que permitirá realizar un análisis más detallado de los resultados y extraer conclusiones sobre la efectividad de las intervenciones realizadas en la ciudad de Arequipa.

7.3.DELIMITACIÓN

Tema: “Actividades lúdicas y los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024”

Problemática: ¿De qué manera la aplicación de actividades lúdicas mejorará los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024?

Población: Estudiantes del Nivel Inicial 3, 4, 5 años

Lugar de estudio: Jardín Gabriela Mistral del distrito de Arequipa.

Año de estudio: 2024

Duración de la Investigación: 1 Año

7.4.PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

GENERAL:

¿De qué manera la aplicación de actividades lúdicas regulará los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral- Arequipa 2024?

ESPECÍFICO

¿Cuáles son los problemas emocionales antes de la aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024?

¿Cuáles son los problemas emocionales después de la aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024?

¿De qué manera interviene la aplicación de actividades lúdicas en los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024?

7.5.OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

7.5.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo la aplicación de actividades lúdicas mejorará positivamente los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024.

7.5.2. OBJETIVO ESPECÍFICO

Determinar el nivel de los problemas emocionales antes de la Aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024.

Determinar el nivel de los problemas emocionales después de la Aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024.

Identificar los problemas emocionales para la aplicación de las actividades lúdicas de los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024.

Determinar la relación que existe en la aplicación de actividades lúdicas y los problemas emocionales de los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024.

7.6.HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

7.6.1. HIPÓTESIS GENERAL

Es probable que la aplicación de “actividades lúdicas mejore potencialmente la regulación en los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024”.

7.6.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

La aplicación de las “actividades lúdicas provocará una alta mejora en la regulación de los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024”.

Los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral evidencian mayor motivación en la aplicación de actividades lúdicas para la resolución de sus problemas emocionales.

La aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 4 y 5 años en el jardín Gabriela Mistral significaba un gran cambio de mejora para resolver los problemas emocionales.

7.6.3. VARIABLE DE INVESTIGACIÓN

Variable independiente.

Actividades Lúdicas

Variable dependiente.

Problemas emocionales

7.7. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1 *Matriz de Operacionalización de Variables*

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	SUBDIMENSIONES	INDICADORES
¿De qué manera la aplicación de actividades lúdicas regulará los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral distrito de	Actividades Lúdicas	La RAE: La lúdica es una habilidad del desarrollo humano que promueve el desarrollo psicosocial, la adquisición de conocimientos y la formación de la personalidad. Incluye una variedad de actividades que generan placer, disfrute, creatividad y aprendizaje. Se basa en la idea de que el niño puede aportar soluciones a los	Actitud en el desarrollo del juego Habilidades motrices Comportamientos Conocimientos Aprendizajes	Motivación Participación	1. ¿Influyen las actividades propuestas en la participación del niño dentro del grupo de pares? 2. ¿Responde el niño ante la presentación de nuevos retos en el entorno escolar con sus pares? 3. ¿El niño muestra iniciativa para participar e

Paucarpata Arequipa 2024?		conflictos y avanzar en diversas situaciones, lo que asegura que tenga una mejor actitud ante nuevos desafíos.			integrarse de manera autónoma en actividades grupales? 4. ¿Con frecuencia el niño se involucra de manera autónoma en juegos y tareas propuestas? 5. ¿El niño desarrolla y aplica movimientos coordinados en sus actividades? 6. ¿El niño demuestra habilidades de coordinación
------------------------------	--	--	--	--	--

				Coordinación	óculo-manual al realizar las actividades en específico?
				Cooperación	7. ¿El niño evidencia fuerza al realizar tareas físicas y relaciona esta habilidad con su coordinación, resistencia y desempeño en las actividades dadas?
				fuerza	8. ¿El niño se involucra activamente en actividades que requieren mayor esfuerzo

				físico, demostrando resistencia y determinación? 9. ¿Colabora con otros niños en las actividades realizadas? 10. ¿El niño demuestra disposición para compartir y colaborar en actividades grupales con sus compañeros? 11. ¿El niño sigue las normas y acuerdos establecidos, mostrando respeto hacia sus compañeros y
				Respeto Teóricos Aplicación

					contribuyendo a una convivencia armoniosa en el grupo? 12. ¿El niño comparte y respeta el espacio común con sus compañeros?
	Problemas emocionales	Las emociones pueden ser tan intensas que, en vez de ayudar a resolver un problema, a menudo lo empeoran. En lugar de facilitar la solución, tienden a paralizar la situación o incluso a generar más complicaciones.	Tipos de emociones Primarias:	1.Ira	13. ¿El niño manifiesta enojo con frecuencia en diversas situaciones? 14. ¿El niño, al enojarse, muestra conductas

		(Bartolomé, 2006).		2.alegría	agresivas como empujar o lastimar a sus compañeros? 15. ¿El niño muestra entusiasmo, disfrute y satisfacción al participar en sus actividades? 16. ¿El niño expresa su alegría y entusiasmo al realizar actividades junto a sus compañeros? 17. ¿El niño reacciona el ante situaciones o
--	--	--------------------	--	-----------	--

				3.asco	estímulos que considera desagradables?
					18. ¿El niño expresa de manera observable su sensación de asco a través de gestos, expresiones o comportamientos específicos?
				4.tristeza	19. ¿El niño manifiesta tristeza durante sus actividades, reflejándose en su actitud, expresiones o nivel de participación?

				5.sorpresa	20. ¿Busca consuelo al sentirse triste? 21. ¿El niño muestra reacciones emocionales y conductuales claras frente a situaciones inesperadas? 22. ¿El niño expresa asombro y curiosidad al realizar sus actividades? 23. ¿El niño muestra señales de miedo al realizar actividades
--	--	--	--	------------	--

				6. miedo	relacionadas con esta emoción, afectando su participación y desenvolvimiento? 24. ¿El niño expresa temor al participar en actividades sobre esta emoción?
--	--	--	--	----------	---

8. CAPÍTULO II - MARCO TEÓRICO

8.2.ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Cárdenas (2022) - *La enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional en los niños de inicial de una institución educativa pública en Abancay*

El objetivo principal de este estudio fue determinar cómo la enseñanza lúdica incrementa la inteligencia emocional en los niños del nivel inicial. Se utilizaron métodos de investigación cuantitativos y diseños no experimentales con una muestra de 50 participantes. Los resultados obtenidos a través de una encuesta mostraron que un pequeño porcentaje de los encuestados no estaba satisfecho con la enseñanza lúdica y la inteligencia emocional. Sin embargo, la mayoría de los estudiantes reportaron disfrutar de la enseñanza divertida, lo que tuvo un impacto positivo en su desarrollo emocional. Además, un análisis de correlación reveló una relación positiva significativa entre la enseñanza lúdica y el cociente de inteligencia emocional ($r=0.594$, $p=0.038$), lo que permitió rechazar la hipótesis nula y aceptar que la enseñanza lúdica mejora la inteligencia emocional de los niños en educación temprana.

Joya Jerez (2022) - *Promoviendo el manejo de las emociones a través del juego en niños de 3 a 5 años en aulas de preescolar y jardín de infantes en Florida (Santander, Colombia)*

Este estudio se centró en implementar estrategias para mejorar el manejo de las emociones de los niños de preescolar y jardín de infantes en Cañaveral de Florida. A través de una investigación de acción integral con métodos cualitativos, se evaluó el estado actual de la

gestión emocional y se aplicaron actividades recreativas diseñadas para apoyar este proceso. La población analizada incluyó a 81 niños, con una muestra de 39 participantes, quienes mostraron avances significativos en su capacidad para internalizar sus emociones, aceptar errores y lograr mayor autonomía emocional. Los resultados indicaron que los niños habían mejorado en su capacidad para interactuar adecuadamente con los demás y gestionar los conflictos de manera más eficiente.

Palma, Silva, Velasco (2023) - *Gestión emocional de los estudiantes de quinto grado de la institución educativa José Eusebio Caro a través de herramientas de game learning*

El estudio tuvo como objetivo proponer un método educativo basado en el aprendizaje lúdico para fortalecer la gestión emocional de los estudiantes de quinto grado. Utilizando un enfoque cualitativo, se realizaron observaciones, encuestas y entrevistas semiestructuradas con los estudiantes para explorar cómo las herramientas de game learning impactaron en el manejo de sus emociones. Los resultados indicaron que las actividades de aprendizaje lúdico contribuyeron a mejorar la regulación emocional de los estudiantes, estableciendo un vínculo positivo entre el aprendizaje recreativo y el manejo de emociones en su desarrollo.

Zambrano y Conforme (2021) - *Estrategias creativas de enseñanza en el manejo de emociones para estudiantes de secundaria*

Este estudio describió diversas estrategias creativas para abordar las emociones de los estudiantes de secundaria, con el objetivo de ayudarles a adquirir y analizar información de manera profunda., revelando que muchos docentes carecían de un conocimiento adecuado sobre las estrategias de juego, aunque mostraron disposición para aprender y aplicar estos enfoques innovadores. Utilizando métodos cualitativos y cuantitativos, se diseñó un enfoque pedagógico para fomentar la creatividad, la colaboración y la motivación en los estudiantes.

Paola Alejandra Espinosa, Yamileth Arteaga (2023) en su estudio “Recreación y juego en la educación preescolar” El objetivo central de esta investigación fue analizar la función que cumplen en el desarrollo del aprendizaje y el bienestar de los niños en edad preescolar. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo que incluyó una revisión documental y un análisis interpretativo de contenido audiovisual. Los resultados evidenciaron que el juego y las actividades recreativas favorecen el desarrollo de competencias cognitivas, socioemocionales y motoras en los infantes. Sin embargo, la eficacia de estos procesos depende en gran medida de la pertinencia y calidad de las estrategias implementadas por los docentes.

8.3.ANTECEDENTES NACIONALES

Morante (2021) - *Estrategias para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de 5 años de escuelas públicas de Chiclayo*

Este estudio se enfocó en desarrollar estrategias para mejorar la inteligencia emocional en niños de 5 años en escuelas públicas de Chiclayo. Se utilizó un enfoque cuantitativo con métodos descriptivos. Los resultados indicaron que el 68,42% de los niños evaluados presentaban un bajo nivel de desarrollo de la inteligencia emocional. A partir de esta evaluación, se concluyó que el desarrollo de estrategias para promover la inteligencia emocional en los niños sería altamente efectivo, como lo corroboraron los expertos con una tasa de aprobación del 94%. Este estudio resalta la importancia de desarrollar programas que fortalezcan las habilidades emocionales en los primeros años de vida.

Amy Andrea Arteaga Cruz y María Claudia Patricia Delgado Guerra (2023) “Conocimiento de las docentes del nivel inicial sobre el juego simbólico en el desarrollo del lenguaje oral, en colegios estatales de distritos de las regiones Lima y Junín”. El estudio dado analiza y compara el conocimiento de las docentes de educación inicial en colegios estatales de Lima y Junín sobre el juego simbólico y su influencia en el desarrollo del lenguaje oral. Se aplicó un enfoque descriptivo comparativo con 61 docentes participantes. Para la recolección de datos, se utilizó un cuestionario validado con una alta confiabilidad (0,85), abordando aspectos del juego simbólico, el lenguaje oral y el rol docente. Los hallazgos revelan que no hay diferencias significativas entre ambas regiones y que las docentes poseen un nivel de conocimiento intermedio sobre el tema.

Ruiz (2021) - *Uso del programa de actividades de juego entre estudiantes del IEE*
 N° 430 San José de Belceba, Distrito Ramón Castilla Loreto
 El propósito de este estudio fue evaluar el impacto de un programa de actividades de juego

en las habilidades sociales de los estudiantes. Se utilizó un diseño preexperimental con un pretest y posttest para medir el impacto de las actividades. Los resultados mostraron que, antes de la implementación del programa, el 47,1% de los estudiantes se encontraban en la categoría "inicio", pero después del programa, el 62,26% alcanzó la categoría de "desempeño", evidenciando una mejora significativa. Además, el 75,2% de los estudiantes manifestó que las actividades recreativas les resultaron agradables, destacando el valor de las actividades lúdicas en el desarrollo social y emocional de los niños.

I.E.E. Nuestra Señora de Fátima (2021) - *El impacto de las actividades recreativas en el desarrollo social de los estudiantes*

Este estudio tuvo como objetivo analizar cómo las actividades recreativas afectan el desarrollo social de los estudiantes de la institución educativa. A través de una lista de verificación que evaluaba diferentes dimensiones, como el uso del juego para el aprendizaje y las expresiones culturales, se concluyó que las actividades recreativas tienen un impacto positivo significativo. Estas actividades mejoran las habilidades de expresión y comunicación, promueven la expresión emocional y fortalecen la condición física, contribuyendo así a una mejor interacción social y desarrollo emocional de los niños.

Ríos (2022) - *Programa de actividades lúdicas del I.E.I. para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años*

Este estudio evaluó el impacto de los programas de actividades recreativas en el desarrollo de las habilidades sociales de niños de 5 años en el I.E.I. "Divino Niño Jesús".

Utilizando un enfoque cuantitativo y un diseño experimental, los resultados indicaron que los programas recreativos contribuyen de manera significativa al fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños. Además de favorecer el desarrollo social, estas actividades también ayudan a los niños a comprender los temas tratados de una manera divertida, motivándolos a aprender de forma dinámica y atractiva.

8.4.ANTECEDENTES LOCALES

Cuadros (2021) – *Utilizando el programa Discover My Social World para desarrollar habilidades sociales en niños y niñas de cinco años de Futures School-Arequipa, institución educativa privada en Cerro Colorado:*

Este estudio implementó el programa "Discover My Social World" con el objetivo de mejorar las habilidades sociales de niños de 5 años en la institución educativa Futures School, Arequipa. El programa consistió en trece actividades lúdicas diseñadas para fomentar distintas facetas de las habilidades sociales. Utilizando un diseño cuasiexperimental y la Lista de Verificación y Evaluación de Habilidades Sociales de Goldstein, se midieron seis dimensiones de habilidades sociales en dos grupos: uno experimental (26 estudiantes) y uno de control (26 estudiantes). Los resultados mostraron que los estudiantes del grupo experimental, que participaron en el programa, experimentaron mejoras significativas en sus competencias sociales, lo que indica que las actividades lúdicas promovieron interacciones sociales de calidad y mejoraron su desarrollo social en general.

Molina (2021) – *Resiliencia emocional y autorregulación en estudiantes de primaria de la Institución Educativa San Juan Apóstol, Arequipa:*

Este estudio investigó la relación entre la resiliencia psicológica y la autorregulación emocional en estudiantes de primaria. Utilizando métodos cuantitativos, descriptivos y correlacionales, se evaluó a una muestra de 69 estudiantes utilizando el *Inventario de Factores de Resiliencia Personal* y el *Diccionario Emocional* para medir la autorregulación emocional. Los resultados mostraron una correlación positiva y moderada entre las dos variables ($\rho = 0,449$, $p < 0,05$), indicando que los estudiantes con mayor resiliencia psicológica también muestran una mejor capacidad para autorregular sus emociones. Esto sugiere que promover la resiliencia en los niños puede mejorar su manejo emocional durante las interacciones sociales y los procesos de aprendizaje.

Garmbel y Torres (2020) – *Plan estratégico de entretenimiento "Me divertí" en el I.E.I. Cuna Jardín UNSA, Arequipa:*

El estudio evaluó el impacto del programa "Me divertí" en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 4 a 5 años en el I.E.I. Cuna Jardín UNSA, Arequipa. El programa, que incluyó 20 actividades lúdicas apropiadas para la edad, fue implementado con 15 niños de 5 años en la clase "Los Experimentadores". Utilizando un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental y observación directa, los resultados mostraron que, al inicio del programa, la mayoría de los niños (88,5%) estaban en una etapa inicial de desarrollo de habilidades sociales. Al finalizar, el 80,8% de los niños alcanzaron la etapa

avanzada, evidenciando una mejora significativa en sus habilidades sociales. Este estudio resalta la efectividad de las estrategias lúdicas para fomentar el desarrollo social en los niños pequeños y la importancia del juego en este proceso.

8.5.JUEGOS LUDICOS

8.5.1. EL JUEGO, ORIGEN Y EVOLUCIÓN

De acuerdo con la Real Academia Española (RAE), el juego se describe como un conjunto de actividades y procesos divertidos que buscan el entretenimiento. Se destaca que este tipo de actividades recreativas son esenciales para alcanzar un nivel adecuado de felicidad y desarrollar diversas habilidades. Sin embargo, a lo largo del tiempo, la concepción del juego ha evolucionado. Inicialmente, se enfocaba principalmente en las capacidades estéticas y artísticas del ser humano, considerándolo como una actividad predecible y ornamental, cuyo fin era exclusivamente el entretenimiento. Hoy en día, el juego se entiende como una herramienta educativa clave para promover el desarrollo integral de los niños.

En 1855, Spencer propuso que el juego es una manifestación de la acumulación excesiva de energía en los jóvenes. Consideraba que los niños, incapaces de dedicarse a actividades más serias, canalizaban su energía hacia actividades aparentemente superficiales, como el juego o el arte. Más tarde, Hall (1904) intentó clasificar los juegos infantiles y establecer el orden en que estos se desarrollan, basándose en la lógica evolutiva de las especies. Las teorías de Spencer y Hall fueron fundamentales

para consolidar el juego infantil como un concepto clave en la comprensión del desarrollo humano.

En 1901, Groos anticipó un enfoque funcionalista, influenciado por las ideas de Darwin, al entender el juego como una forma de utilizar los instintos que aún no están completamente desarrollados. Según Groos, los organismos participan en el juego porque esta actividad les otorga ventajas en la lucha por la supervivencia. Así, el aprendizaje en cada especie se conecta con su relación con la supervivencia, destacando la singularidad del comportamiento lúdico, que en ese entonces era considerado "poco importante", ya que se enfocaba en la acción misma y no en objetivos externos.

En 1920, el psicoanalista Sigmund Freud vinculó el juego con expresiones instintivas, especialmente aquellas relacionadas con el placer. Freud consideraba que estos impulsos inconscientes se expresan a través de procesos como los sueños, donde los símbolos esconden un contenido emocional profundo. Según Erikson, Freud veía el juego como una valiosa herramienta para la adaptación humana, ya que permite a los niños afrontar la ansiedad y los conflictos emocionales. De este modo, el juego sería una forma de aliviar tensiones y ofrecerles a los niños la oportunidad de enfrentar sus desafíos cotidianos, liberando el exceso de energía y aliviando la tensión acumulada. La terapia de juego también brinda a los niños la oportunidad de expresar sus frustraciones mientras el terapeuta observa y busca formas de superar sus conflictos, permitiéndoles sentirse menos amenazados y mostrar sus verdaderos sentimientos.

8.5.2. EL ESTUDIO CLÁSICO DEL JUEGO DE PARTEN (1932)

La socióloga Mildred Parten (1932) desarrolló una clasificación comprensiva de las etapas del juego infantil basándose en sus observaciones del juego libre en las guarderías. Según Parten, factores como la edad, el estado emocional y el contexto social afectan la participación de los niños en los distintos tipos de juego. Estas etapas incluyen:

Juego sin nada: El niño no juega de manera tradicional, simplemente realiza movimientos aleatorios o explora su entorno sin un objetivo claro.

Juego en solitario: El niño juega solo, sumido en su actividad, sin preocuparse por lo que sucede a su alrededor.

Juego del espectador: El niño observa a otros jugar y puede interactuar con ellos verbalmente, pero no participa en la acción.

Juego paralelo: El niño juega junto a otros niños sin colaborar o interactuar directamente con ellos, aunque puede imitar sus acciones.

Juegos asociativos: Aquí, los niños interactúan entre sí, pero la actividad carece de una estructura definida. El interés radica más en la interacción social que en el juego en sí.

Juego cooperativo: En esta etapa, los niños participan en juegos organizados, donde hay un propósito común y roles definidos.

8.5.3. LA TEORÍA DEL JUEGO DE PIAGET (1932)

Jean Piaget (1932) teorizó que los diferentes tipos de juego observados en el desarrollo infantil son el resultado de cambios en la estructura cognitiva de los niños. Según Piaget, los niños alternan entre diferentes formas de vida que requieren reorganizar sus patrones de comportamiento en respuesta a las demandas externas antes de establecer estructuras estables que les permitan adaptarse al entorno. Piaget propuso que el juego es una manera de fomentar el desarrollo cognitivo porque permite a los niños practicar y aprender nuevas habilidades de una forma relajada y divertida.

8.5.4. LA TEORÍA SOCIO-HISTÓRICA DE VYGOTSKY (1933)

En la misma línea, Lev Vygotsky (1933) argumentó que no se debe dividir el juego en componentes separados, como la percepción o la memoria. Para él, el juego sociodramático surge de un juego simbólico más personal que los niños desarrollan una vez que pueden diferenciar entre objetos y sus significados. Vygotsky sostenía que el juego es el motor del desarrollo cognitivo porque genera constantemente lo que él denominó la *zona de desarrollo próximo*. Según su teoría, el juego ofrece un ambiente ideal para el desarrollo cognitivo y especialmente favorece el pensamiento creativo. Vygotsky recomendaba que los padres fomentaran este tipo de juegos, pues aceleran el desarrollo de habilidades cognitivas.

8.5.5. LAS ACTITUDES EN EL DESARROLLO DEL JUEGO

Finalmente, la actitud lúdica va más allá de simplemente jugar. Representa una disposición mental abierta y acogedora ante la experiencia, convirtiendo cada momento en una oportunidad para aprender y explorar. Los juegos y juguetes son herramientas que facilitan este proceso, pero lo realmente crucial es la actitud con la que se enfrenta el juego. A menudo nos aburrirnos de los juegos tradicionales, como las cartas o las trivias, mientras que los recuerdos de viajes y salidas son mucho más placenteros. Según el personaje de Mary Poppins, el verdadero juego está en las personas, no en el juego en sí. Solo con una actitud lúdica es posible aprovechar todos los beneficios del juego.

8.6.HABILIDADES MOTRICES

A partir del esquema propuesto por Quevedo (2007), el concepto de motricidad en el ámbito de la educación física abarca un amplio rango de acciones motrices que se desarrollan a lo largo del crecimiento humano. Estas habilidades motoras incluyen movimientos fundamentales como gatear, caminar, correr, saltar, girar, lanzar, atrapar, entre otros. Desde un enfoque epistemológico, estas habilidades pueden dividirse de diversas formas en función de su complejidad y su evolución a lo largo del desarrollo humano.

8.7.DESARROLLO MOTOR DEL SER HUMANO

El movimiento, en su forma más básica, constituye la principal forma de comunicación tanto entre las personas como con el entorno. El desarrollo motor humano se entiende como un proceso gradual de cambio en el comportamiento motor a lo largo del tiempo, que refleja la interacción del organismo con su entorno. Este proceso es el resultado de un comportamiento motor innato que, desde el nacimiento, permite al ser humano realizar movimientos y reacciones que están programados genéticamente.

En los primeros años de vida, el desarrollo motor es crucial para el crecimiento y la calidad de vida de los niños. Al nacer, las capacidades estructurales y funcionales del bebé solo le permiten ejecutar movimientos muy básicos. Estos movimientos no siguen patrones complejos, pero son fundamentales, ya que se transformarán con el tiempo en habilidades motoras más elaboradas. La velocidad con la que se producen estos avances en el desarrollo motor depende de varios factores, como la maduración biológica, el aprendizaje y las influencias externas, como el entorno en el que se encuentra el niño. Por ello, es esencial estudiar cómo interactúan estos procesos y cómo contribuyen a los cambios observables en el comportamiento motriz del niño.

8.7.1. REPRESENTACIÓN GRÁFICA DEL DESARROLLO EVOLUTIVO

Movimientos Reflexivos (nacimiento - 2 meses)

Reflejos primitivos (sujeción, búsqueda, succión).

Movimientos Básicos (2 meses - 1 año)

Rodar, girar, reptar, gatear.

Movimientos de Locomoción (1 - 3 años)

Caminar, correr, saltar, trepar.

Movimientos de Manipulación (3 - 5 años)

Lanzar, recibir, golpear, atrapar.

Habilidades Complejas (5 - 7 años)

Habilidades deportivas, juegos con reglas.

Habilidades Especializadas (7 años en adelante)

Desarrollo de deportes específicos y habilidades motrices avanzadas.

Esta representación gráfica y clasificación de las habilidades motoras es fundamental para entender la relevancia del desarrollo motor en la educación infantil y el aprendizaje de los niños. Permite la creación de estrategias eficaces que favorezcan su crecimiento integral. A lo largo de la etapa de educación infantil, los niños descubren que el cuerpo y el movimiento son las principales formas de comunicación con su entorno, lo que les posibilita adquirir sus primeras experiencias y conocimientos sobre el mundo que los rodea.

8.7.2. DESARROLLO MOTOR DEL NIÑO

El desarrollo motor en niños de 0 a 6 años debe entenderse no como un conjunto de limitaciones, sino como un proceso impulsado por los niños, quienes, a través de sus instintos naturales, buscan interactuar con su entorno y optimizar sus capacidades motoras (Justo Martínez, 2000). El principal objetivo de este desarrollo es lograr el dominio y control sobre el propio cuerpo, lo que maximiza la movilidad y facilita la interacción con el entorno. Este proceso se refleja en diversas actividades motoras, desde movimientos reflejos básicos hasta la coordinación de grandes grupos musculares relacionados con el control postural, el equilibrio y la mejora del rendimiento físico.

La evolución del movimiento motor sigue cuatro principios fundamentales: la ley craneocaudal, que describe el desarrollo de la cabeza a los pies; la ley proximal-distal, que señala que el control de los movimientos progresa desde el centro del cuerpo hacia las extremidades; la ley de lo general a lo específico, que establece que primero se desarrollan movimientos amplios antes de llegar a movimientos más detallados; y la ley de desarrollo flexor-extensor, que implica que el niño empieza controlando los movimientos flexores antes que los extensores (Losada, 2009).

A los tres años, los niños son capaces de realizar movimientos como correr, girar, andar en triciclo y lanzar una pelota. A los cuatro años, las habilidades motoras continúan perfeccionándose, y los niños pueden saltar sobre una pierna, gatear, vestirse

por sí mismos, atarse los zapatos y abotonarse la ropa. Además, mejoran sus habilidades manuales, como el uso de tijeras y el dibujo. A los cinco años, los niños son más hábiles y pueden realizar actividades como patinar, escalar, saltar desde alturas y brincar la cuerda. Entre los cinco y seis años, los niños pueden ejecutar una mayor variedad de movimientos, siempre dentro de sus capacidades. A los seis años, la espontaneidad del niño empieza a disminuir, y ahora se enfoca en demostrar sus habilidades, compararse con los demás y reafirmarse. En esta etapa, la adquisición de las habilidades motoras básicas se completa, y se sientan las bases para movimientos y habilidades más complejas (Gil, Contreras & Gómez, 2008).

8.8.CONTENIDOS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

En España, la estructura del currículo de educación infantil se ha basado en tres leyes educativas principales: la LOGSE (1990), la LOCE (2002) y la LOE (2006). Estas leyes dividen el plan de estudios en áreas fundamentales para el desarrollo integral del niño, tales como:

Autoconciencia y autonomía personal

Conocimiento ambiental

Lenguaje: comunicación y expresión

Es relevante destacar que, en el nivel preescolar (0-6 años), no se ha establecido un área específica de educación física. Esta decisión responde a una visión integral del

desarrollo infantil, que promueve la integración de diversas áreas educativas. En este sentido, el artículo 4 de la actual Ley de Educación (ELA) resalta la importancia de fomentar el desarrollo global del niño mediante una variedad de experiencias de aprendizaje que abarcan los dominios cognitivo, emocional y físico.

A lo largo de esta etapa educativa, se subraya que:

"El contenido de la educación infantil se organiza en áreas relevantes para las experiencias y el desarrollo de los niños y se aborda a través de actividades integradas, significativas e interesantes para los niños."

"Los métodos de aprendizaje en estos ciclos se basan en experiencias, actividades y juegos que se desarrollan en un ambiente de afecto y confianza, con el fin de promover la autoestima y la integración social."

Dentro del marco de este currículo, las recomendaciones para actividades deportivas en la educación infantil están orientadas a apoyar el desarrollo integral de los niños. Según Gil, Contreras y Gómez (2008), estos enfoques abarcan varios aspectos clave del desarrollo humano y sus factores relacionados:

Factores perceptivo-motores: Se refieren a la capacidad de los niños para percibir y comprender su propio cuerpo y el espacio que los rodea. Esto incluye la capacidad de identificar la posición, dirección y orientación en el espacio, y el control del ritmo y la duración de los movimientos.

Factores físico-motores: Están vinculados al desarrollo del cuerpo como herramienta para el movimiento. Estos factores incluyen la adquisición de patrones de movimiento y habilidades motoras básicas, así como el control y dominio del cuerpo. A medida que los niños crecen, su cuerpo utiliza diferentes ejes de movimiento, músculos y articulaciones para ejecutar diversas posturas y movimientos que favorecen su desarrollo motor y físico.

Factores afectivo-relacionales: Incluyen aspectos emocionales y sociales como la creatividad, la confianza, la motivación, las emociones (felicidad, ira, rechazo, etc.), y las habilidades sociales. Los entornos deportivos proporcionan espacios ideales para observar el comportamiento y las interacciones de los niños, tanto con sus compañeros como con los adultos. Según Mendiara y Gil (2003), una de las estrategias más efectivas es pedir a los niños que expresen sus sentimientos y hablen de sus experiencias sin temor a ser juzgados.

Por lo tanto, nuestra intervención se orientará a fortalecer el equilibrio, la lateralidad y la coordinación motriz. Además, nos centraremos en la práctica de la relajación y la respiración, organizando el espacio, el tiempo y el ritmo, así como trabajando con gestos, posturas y el tono de la voz. También abordaremos cómo los niños interactúan con los objetos, sus compañeros y los adultos, promoviendo el desarrollo emocional y las habilidades sociales a través del movimiento. El enfoque estará en la adquisición de valores sociales y personales, así como en la expresión física, lo que implica el control y la ejecución de habilidades motrices voluntarias en un contexto relacional que refleja sus

deseos, temores y emociones. El objetivo es aplicar un enfoque psicomotor integral que utilice las capacidades expresivas, creativas y experienciales del cuerpo para fomentar una mayor comprensión de sí mismos, de los demás y del entorno desde una edad temprana. (Gill, Contreras y Gómez, 2008, págs. 80-81).

8.9.CONOCIMIENTOS DEL JUEGO

TEORÍAS DEL JUEGO LÚDICO DESDE AUTORES

8.9.1. APRENDIZAJE EN BASE DE LA LÚDICA

A lo largo del tiempo, la educación ha sido objeto de múltiples estudios que han permitido su evolución e incorporación de nuevas teorías y prácticas, adaptadas a las necesidades actuales de los niños y niñas. En la era digital, con el auge de la tecnología, han surgido diferentes métodos de aprendizaje, destacando especialmente las estrategias basadas en el juego. El aprendizaje lúdico es un enfoque pedagógico que busca crear un ambiente cómodo y estimulante en el aula, donde los estudiantes aprenden a través de actividades recreativas. Este método se utiliza frecuentemente en la educación preescolar y primaria, donde el juego forma parte fundamental del proceso de aprendizaje. Los docentes deben reconocer que los juegos no solo son una herramienta divertida, sino que también son eficaces para enseñar, permitiendo a los estudiantes aprender y aplicar conocimientos de manera práctica y significativa. La participación activa de los docentes en estas actividades enriquece la experiencia educativa, guiando y facilitando el proceso de aprendizaje.

8.10. LOS DOCENTES Y EL JUEGO LÚDICO

Las actividades que combinan educación y entretenimiento brindan a los docentes la oportunidad de introducir nuevos temas en el aula a través del juego, al mismo tiempo que refuerzan y amplían los conceptos previamente enseñados. De este modo, se convierten en una herramienta efectiva para consolidar y profundizar el aprendizaje. Además, generan un interés en los estudiantes por los contenidos tratados durante el juego (Nevado, 2008). La selección e implementación de juegos educativos exige un esfuerzo reflexivo y evaluativo por parte del profesor, quien debe planificar con antelación objetivos y métodos específicos para cada actividad (Baretta, 2006). Al organizar estos juegos, es crucial que los docentes tengan en cuenta el desarrollo cognitivo, los intereses y las necesidades de los estudiantes, así como el contexto en el que se encuentran, para garantizar que comprendan la relevancia de las actividades recreativas en su aprendizaje significativo. Esto nos lleva a los siguientes aspectos que caracterizan las nuevas adaptaciones en la era moderna de la educación:

Integración de Temas a través del Juego: Las actividades que combinan aprendizaje y diversión permiten a los maestros introducir nuevos conceptos y reforzar los ya aprendidos, despertando el interés de los estudiantes.

Planificación y Evaluación del Juego: La implementación de juegos educativos requiere reflexión y evaluación por parte del docente, quien debe planificar objetivos y

métodos específicos para cada actividad, teniendo en cuenta las necesidades y circunstancias de los estudiantes.

Importancia de la Dramatización: El uso de juegos y dramatización se ha vuelto clave en la enseñanza, ya que ayuda a involucrar a los estudiantes y fortalece su vínculo con el aprendizaje.

Rol del Docente: El éxito de los juegos educativos depende en gran medida del docente, quien debe considerar las características sociales y personales del grupo, así como seleccionar las herramientas y estrategias adecuadas para la actividad.

Desarrollo Humano y Fases Evolutivas: Teóricos como Erikson, Piaget y Gesell destacan que el desarrollo humano se produce en distintas fases, y aunque cada individuo es único, existen patrones comunes que permiten hablar de un crecimiento integral, influenciado por factores biológicos, psicológicos, sociales y emocionales.

Rol de la Familia y el Juego: Durante los primeros años de vida, la familia juega un papel fundamental en la educación del niño. Los juegos son una herramienta clave para que los niños exploren, imiten, creen y desarrollen su creatividad y pensamiento.

Herramientas Educativas Actuales: El panorama educativo actual ofrece una variedad de herramientas y métodos para apoyar el desarrollo integral del niño, promoviendo no solo el avance intelectual, sino también el crecimiento en áreas creativas, motoras y perceptivas.

Enfoque Lúdico en la Educación: Un enfoque lúdico en la educación es esencial para los educadores, ya que estimula la imaginación y creatividad del niño, facilitando un aprendizaje más profundo que va más allá del conocimiento superficial.

Innovación en el Aula: Al incorporar el juego y las artes en la educación, los docentes pueden innovar y enriquecer sus prácticas, transformando el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y creativa que favorece un desarrollo integral.

Este enfoque educativo no solo beneficia a los estudiantes, sino que también desafía a los docentes a diseñar nuevas estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje significativo y disfrutable.

8.11. MÉTODO LÚDICO DE APRENDIZAJE

En el ámbito educativo, el término "método lúdico" hace referencia a un conjunto de técnicas pedagógicas cuyo propósito principal es hacer el proceso de aprendizaje más atractivo y placentero, favoreciendo la participación activa de los estudiantes. Este enfoque no implica sustituir el tiempo de enseñanza formal por juegos recreativos, sino que las actividades lúdicas deben estar diseñadas con estrategias que refuercen y favorezcan los contenidos educativos, adaptándose a la asignatura, la edad de los estudiantes y el contexto en el que se encuentran.

8.12. CARACTERÍSTICAS COMO RECURSO DE APOYO:

Los métodos lúdicos funcionan como recursos complementarios en diversas áreas académicas, facilitando la adquisición y el desarrollo de habilidades específicas. El juego es autónomo, lo que permite a los estudiantes organizar las actividades de manera personal y única, y favorece una mejor comprensión de la realidad, contribuyendo al desarrollo de la autoafirmación en los niños. Además, promueve la socialización y juega un papel fundamental en la integración y rehabilitación, ayudando a abordar desigualdades. Aunque no siempre es necesario contar con material específico, el juego permite que los estudiantes se adapten y se desenvuelvan con mayor eficacia en el entorno escolar, participando activamente en las clases y mostrando un mayor interés y entusiasmo por el aprendizaje.

8.13. OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS:

(Martínez González, 2016) sostiene que los objetivos de las actividades de ocio educativo son los siguientes:

Guiar a los estudiantes en la toma de decisiones frente a los problemas cotidianos que puedan enfrentar.

Brindar oportunidades para ganar experiencia práctica mediante el trabajo en equipo y la evaluación de actividades organizadas por los mismos estudiantes.

Fomentar la comprensión de conocimientos teóricos en distintas áreas y promover una mayor satisfacción en el aprendizaje creativo.

Desarrollar la capacidad de los estudiantes para abordar y resolver problemas tanto cotidianos como sociales.

8.14. TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS

8.14.1. LECTURA Y NARRACIÓN DE RELATOS

Las historias no solo divierten, sino que también estimulan la imaginación y creatividad de los niños. Se pueden organizar juegos en los que los niños ideen finales alternativos o creen relatos nuevos juntos, promoviendo la narración colectiva y el pensamiento creativo.

8.14.2. VISITAS A MUSEOS Y EXPOSICIONES

Explorar museos y exposiciones no solo entretiene, sino que también incentiva la creatividad y el pensamiento imaginativo. Estas experiencias abren la puerta a nuevas ideas y perspectivas, permitiendo que los niños generen sus propias interpretaciones del arte y la historia.

8.14.3. INTERPRETACIÓN DE FORMAS

Una actividad relajante y divertida es observar las nubes o las estrellas y crear formas abstractas a partir de ellas. Esta práctica fomenta la observación y la

interpretación personal, estimulando la creatividad de los niños mientras se conectan con la naturaleza.

8.14.4. JUEGOS COLECTIVOS

Un juego creativo consiste en inventar una historia en grupo, donde una persona empieza la narrativa y otras aportan ideas para desarrollarla. Este tipo de actividad promueve la creatividad, la imaginación y la interacción social, además de fortalecer el trabajo en equipo.

8.14.5. DIBUJO Y PINTURA

El dibujo y la pintura ofrecen a los niños la libertad de expresar lo que imaginan en un formato visual. Es importante elegir materiales adecuados para la edad de los niños, para que puedan explorar y expresarse de manera cómoda y efectiva.

8.14.6. CREATIVIDAD

Participar en juegos que desafíen la imaginación es fundamental para el desarrollo de la creatividad. Por ejemplo, se puede proponer pensar en usos innovadores para objetos cotidianos o inventar historias basadas en números o formas que se vean en el cielo. Estas actividades ayudan a los niños a pensar de manera original y a expandir su capacidad creativa.

8.14.7. ACTITUD EN EL DESARROLLO DEL JUEGO

Esto implica realizar tareas con energía y entusiasmo, mostrando una actitud proactiva, tomando la iniciativa y disfrutando incluso de aquellas tareas que pueden ser repetitivas o monótonas.

8.14.8. ACTIVIDADES MOTRICES

Se refiere a la etapa del desarrollo en la que se adquieren y perfeccionan diversos movimientos articulares, como caminar, correr, saltar, trepar, lanzar y atrapar. Estos movimientos, que son fundamentales en la vida cotidiana, se conocen como habilidades motoras básicas.

8.14.9. COMPORTAMIENTO

El comportamiento es el resultado de las acciones que una persona realiza, ya sea de forma consciente o inconsciente, voluntaria o involuntaria. Es un conjunto de respuestas que una persona emite en relación con su entorno.

8.14.10. CONOCIMIENTO

El conocimiento es el proceso consciente y deliberado mediante el cual una persona llega a comprender las características y propiedades de un objeto o de un sujeto. Implica una comprensión profunda y reflexiva.

8.14.11. APRENDIZAJE

El aprendizaje es el proceso mediante el cual una persona adquiere nuevos conocimientos, habilidades o competencias, y desarrolla la capacidad de aplicar esos aprendizajes en situaciones específicas.

8.15. JUEGO LÚDICO

8.15.1. CONCEPTO DE EMOCIONES

Las emociones se manifiestan de diversas maneras y en diferentes situaciones de la vida de cada persona. Cada expresión o reacción emocional puede ser relevante o incorrecta, por lo que es crucial enseñar a los niños desde una edad temprana a comprender sus emociones, reconocerlas y saber cómo expresarlas adecuadamente. Todas las emociones son válidas y no existen emociones "malas". Lo que puede ser problemático es la forma en que expresamos esos sentimientos. Es fundamental aprender a vivir con las emociones que experimentamos cada día, ya que son una parte natural de nuestra vida y se producen como reacción a diferentes situaciones o momentos.

8.16. EXTENSIÓN DE LA ACTIVIDADES LÚDICAS

8.16.1. DIMENSION COGNITIVA

El desarrollo cognitivo se refiere a una serie de procesos mentales mediante los cuales las personas construyen conocimiento y comprenden la realidad. Este desarrollo

no solo se trata de adquirir información, sino de cómo las personas logran conectar ideas, organizar el pensamiento y transformar la realidad que les rodea.

En cuanto al desarrollo de las dimensiones cognitivas en los niños, se refiere a nuestra comprensión de cómo comienzan a conocer el mundo y cómo reconocen cuando han comprendido algo. La educación juega un papel crucial en este proceso, ya que las instituciones educativas facilitan los mecanismos para mejorar el aprendizaje y el conocimiento. Entre los tres y los cinco años, los niños atraviesan una etapa de transición entre la representación simbólica y la concreción, y el lenguaje se convierte en una herramienta esencial para la construcción de representaciones mentales.

Para comprender las capacidades cognitivas de los niños en edad preescolar, es necesario centrarse en lo que saben y pueden hacer en un momento determinado, cómo interactúan con los objetos del mundo, y cómo las personas en sus hogares, escuelas y comunidades median y facilitan ese aprendizaje. Piaget postuló que los procesos cognitivos son fundamentales para dar sentido a lo que sucede en la mente. Entre estos procesos destacan dos conceptos clave: asimilación y acomodación.

Asimilación: Es el proceso mediante el cual un sujeto clasifica nuevos elementos (perceptivos, motores o conceptuales) en esquemas ya existentes en su mente. Es decir, integra lo nuevo en las estructuras de conocimiento que ya posee.

Acomodación: Se refiere al proceso cognitivo en el que los sujetos modifican, reorganizan o crean nuevos esquemas mentales en función de la nueva información que reciben, especialmente cuando esta no encaja en sus esquemas preexistentes.

Ambos procesos requieren un equilibrio armonioso. Cuando un niño vive una situación determinada, intenta relacionarla con otras experiencias previas, si logra integrar la nueva información sin problemas, ha alcanzado un estado de equilibrio cognitivo. Sin embargo, si no puede asimilar la situación tal como es, buscará adaptarse, modificando su comprensión o creando una nueva solución. Este proceso de adaptación es clave para el desarrollo cognitivo, ya que refleja el continuo esfuerzo del niño por encontrar armonía en su interacción con el mundo.

RELACIONES CON LA NATURALEZA

Este eje se refiere a la conexión con el mundo natural, los fenómenos cósmicos y físicos, así como con la vida en general. Los niños y niñas, desde una edad temprana, buscan respuestas a sus preguntas e hipótesis sobre el medio natural y sus componentes. Esta curiosidad se manifiesta a través de su deseo de oler, observar, saborear, manipular y explorar el mundo que los rodea. Es esencial que los docentes proporcionen un entorno en el que los niños puedan experimentar, explorar y descubrir de manera directa la naturaleza. Así, los niños tienen la oportunidad de comprender y explicar los aspectos de la transformación y diversidad de los seres vivos y no vivos, así como sus funciones, ciclos de vida e interacciones con el medio ambiente.

8.16.2. DIMENSION SOCIAL

El desarrollo social se refiere a la capacidad de los niños para establecer y mantener relaciones significativas con adultos y otros niños a medida que crecen. Inicialmente, este desarrollo se basa en el vínculo afectivo entre la madre y el hijo. Una relación positiva en esta etapa temprana facilita interacciones sociales apropiadas durante el crecimiento y desarrollo del niño. En cambio, si esta relación es negativa, el niño podría necesitar una figura sustituta (como una tía o una abuela) que le brinde un entorno adecuado para formar relaciones sociales saludables y obtener una conexión emocional. A medida que los niños comienzan a expresarse verbalmente, también empiezan a reflexionar sobre sus interacciones sociales. Desde los tres años, su comportamiento en la escuela y durante el juego se convierte en un indicador importante de su capacidad para comunicarse de manera más confiada con los demás y de su conciencia del espacio exterior que lo rodea (Anteriormente, 1992).

ETAPAS DEL DESARROLLO SOCIAL

El análisis del desarrollo humano abarca una descripción de las etapas que conforman todo el ciclo de vida, comenzando desde las primeras etapas de crecimiento. Uno de los momentos más cruciales para el desarrollo social de un niño es el período que va desde el nacimiento hasta los 6 años.

□ **Reconocimiento:** El niño empieza a reconocer y reconocerse a sí mismo a través de la voz, el rostro y las expresiones.

□ **Primeras interacciones sociales:** En este período, las interacciones iniciales se caracterizan principalmente por miradas y sonidos, como los chirridos.

□ **Sonrisa social:** A medida que el bebé crece, empieza a reconocer las imágenes, como las fotos de los familiares, y sonríe como respuesta social.

□ **Desarrollo de habilidades sociales básicas (8-15 meses):** Los bebés empiezan a desarrollar habilidades sociales iniciales, como el saludo, y sus relaciones se enfocan en explorar su entorno y manipular objetos.

□ **A los 2 años:** Los niños comienzan a interactuar más con los adultos, desarrollan una identidad propia, participan en juegos sincrónicos con otros niños y aprenden hábitos y habilidades sociales fundamentales.

□ **Entre los 2 y 3 años:** Se observa un interés genuino por interactuar con otros niños y adultos, lo que fomenta relaciones sociales más dinámicas y desafiantes.

DESDE LOS 3 A LOS 6 AÑOS:

Durante esta fase, la "crisis desafiante" que comienza al final del segundo año sigue presente al inicio de esta etapa. El niño muestra comportamientos de terquedad, desafío y oposición, ya que siente la necesidad de convertirse en una parte activa de su entorno, ser consciente de su influencia y buscar atención para sentirse valorado y

apreciado. Al mismo tiempo, empieza a desarrollar una mayor independencia respecto a los adultos.

A los 3 años: Los compañeros comienzan a influir más en el proceso de socialización del niño. Las relaciones con ellos se vuelven más importantes, y empiezan a surgir actitudes de cooperación, solidaridad y la integración de normas de convivencia grupal.

A los 4 años: Los niños comienzan a formar amistades, y aunque aún presentan comportamientos egocéntricos, empiezan a participar en juegos paralelos con otros niños. Además, desarrollan la capacidad de reconocer que otras personas tienen sentimientos, necesidades e intereses propios, y comienzan a adaptarse a ellos en un entorno familiar.

Egocentrismo social: Aunque empiezan a ser conscientes de las perspectivas ajenas, es difícil para ellos distinguirlas y procesarlas al mismo tiempo debido al egocentrismo que caracteriza esta etapa. Este egocentrismo social es una fase normal del desarrollo cognitivo, donde la capacidad de empatizar aún está en formación.

LA IMPORTANCIA DEL DESARROLLO SOCIAL EN LA INFANCIA

El desarrollo social adecuado durante la infancia es fundamental para que los niños se conviertan en adultos capaces y funcionales en el futuro. Un desarrollo social saludable permite a los niños no solo hacer amigos, sino también gestionar

frustraciones, aprender sobre su entorno, comprender y expresar sus emociones, tolerar cambios y respetar las normas. Es crucial que durante estos años se fomente:

Desarrollo de la autoestima: Ayudar al niño a sentirse seguro de sí mismo y a tener una imagen positiva.

Habilidades comunicativas: Facilitar que los niños aprendan a expresar sus ideas, emociones y necesidades de manera efectiva.

Respetar la diversidad: Enseñarles a valorar y respetar las diferencias entre ellos y los demás.

Adaptarse a los límites y reglas: Guiar a los niños en la asimilación de límites y normas, esenciales para el convivir en sociedad.

Responsabilidad y empatía: Promover que los niños se sientan responsables de sus acciones y desarrollen empatía por los demás.

Cuando los niños no desarrollan adecuadamente estas habilidades (excepto en casos de discapacidades específicas o necesidades educativas especiales), pueden aparecer comportamientos negativos, dificultades de adaptación y problemas con los compañeros. El desobedecimiento de reglas y posibles problemas emocionales son comunes en estos casos, ya que los niños carecen de las herramientas necesarias para gestionar sus emociones y relaciones interpersonales.

Por ello, es crucial potenciar las habilidades emocionales desde temprana edad, tanto en el hogar como en la escuela, ya que son los dos entornos más cercanos y decisivos en el desarrollo integral del niño. El apoyo y la guía de los adultos en estas etapas de la vida son fundamentales para que los niños puedan aprender a manejar sus emociones de manera saludable y desarrollar relaciones interpersonales positivas.

8.16.3. DIMENSION EMOCIONAL

¿QUÉ ES EL DESARROLLO EMOCIONAL INFANTIL?

El desarrollo emocional infantil se refiere al proceso mediante el cual los niños aprenden a identificar, comprender y gestionar sus emociones. Desde su nacimiento, experimentan una amplia gama de sentimientos como alegría, amor, tristeza e ira, y, conforme crecen, desarrollan la habilidad de reconocer, expresar y regular estas emociones de manera adecuada. Este proceso influye directamente en su bienestar general, permitiéndoles formar relaciones saludables, enfrentar desafíos y construir una autoestima sólida mientras continúan creciendo.

FACTORES QUE AFECTAN AL DESARROLLO EMOCIONAL

El desarrollo emocional de los niños está determinado por diversos factores interrelacionados que provienen de la genética, la biología, la psicología, el entorno social y el ambiente en el que crecen. En primer lugar, la genética puede influir en

rasgos emocionales como la timidez o la extroversión. Además, los procesos neurobiológicos y las estructuras cerebrales juegan un papel crucial en la regulación emocional, lo que genera una gran diversidad en la forma en que las emociones se expresan y se gestionan. Sin embargo, la interacción temprana entre el niño y sus cuidadores principales (como los padres) tiene un impacto fundamental en el desarrollo emocional. Las relaciones seguras y afectivas proporcionan la base emocional necesaria para que los niños puedan explorar su entorno y manejar sus emociones de manera adecuada. A continuación, se destacan otros factores clave que influyen en el crecimiento emocional de los niños:

AMBIENTE FAMILIAR

El entorno en el que los niños crecen, especialmente las interacciones con padres, hermanos y otros miembros de la familia, es crucial para su desarrollo emocional. Un hogar cálido, amoroso y seguro fomenta emociones positivas y mejora la capacidad de los niños para enfrentar el estrés.

EXPERIENCIAS TEMPRANAS

Las primeras experiencias emocionales del niño juegan un papel determinante. La calidad de las relaciones tempranas, el tipo de atención que reciben y la sensibilidad de los cuidadores influyen la forma en que los niños aprenden a reconocer y responder a las emociones.

EDUCACIÓN EMOCIONAL

La educación emocional es clave para que los niños aprendan a identificar y regular sus emociones. Enseñarles habilidades como la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva les permite construir relaciones saludables y gestionar sus emociones de manera adecuada.

¿CUÁLES SON LAS ETAPAS DEL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS/AS NIÑOS/AS?

El desarrollo emocional infantil se divide en varias etapas, que marcan el progreso en la comprensión y expresión de las emociones. Aunque cada niño se desarrolla a su propio ritmo, generalmente se reconocen las siguientes etapas:

ETAPA DE LA INFANCIA TEMPRANA (0 A 2 AÑOS)

En esta etapa, los niños comienzan a experimentar emociones básicas como la alegría, tristeza, miedo y frustración. Estas emociones se manifiestan a través de comportamientos como el llanto, la necesidad de interacción y expresiones faciales.

ETAPA DE LA PRIMERA INFANCIA (2 A 6 AÑOS)

Durante este período, los niños amplían su vocabulario emocional y comienzan a reconocer las emociones de los demás. También empiezan a desarrollar habilidades

para compartir, controlar sus impulsos y conectarse con otros niños, lo cual sienta las bases para sus interacciones sociales en el futuro.

ETAPA DE LA NIÑEZ MEDIA (6 A 12 AÑOS)

En esta etapa, los niños desarrollan una comprensión más compleja de emociones como la venganza, la tristeza y el orgullo. También comienzan a comprender y procesar las emociones de los demás, adquiriendo habilidades sociales más refinadas que les permiten manejar sus sentimientos tanto en el contexto social como académico.

8.16.4. DIMENSION MOTRIZ

Durante los primeros cinco años de vida, el cerebro de un niño experimenta un desarrollo impresionante, lo que influye en su crecimiento físico, cognitivo y emocional. Este proceso incluye el desarrollo motor, que se refiere a la capacidad del niño para controlar y coordinar su cuerpo, lo que abarca tanto los movimientos gruesos como los finos. Desde el simple acto de tocar un sonajero hasta el primer paso, el niño aprende a mover su cuerpo de manera intencional, lo que implica la conexión de ciertas áreas cerebrales con los músculos. Estas habilidades motoras son esenciales para que los niños puedan interactuar con el entorno de manera efectiva y segura.

El desarrollo motor abarca dos tipos principales de habilidades: motricidad gruesa (como caminar, correr, saltar) y motricidad fina (como sostener objetos pequeños, dibujar o usar los dedos para actividades más precisas). Estas habilidades se consolidan gradualmente con el paso de los años, y cada niño sigue su propio ritmo de desarrollo, lo que hace que el proceso sea único para cada uno.

PUNTOS CLAVE PARA FOMENTAR EL DESARROLLO MOTOR INFANTIL

Fomentar el movimiento físico desde la infancia: Es crucial proporcionar experiencias que fortalezcan los músculos del bebé desde su primer año de vida. Esto puede incluir actividades simples como masajes en sus brazos y piernas, o permitirles interactuar con objetos que puedan sostener con las manos, como sonajeros o pelotas de textura suave. Estas actividades ayudan a los bebés a desarrollar la coordinación motora, estimulando sus movimientos oculares, así como la movilidad de las articulaciones, a medida que buscan y alcanzan objetos.

Fomentar el gateo y el caminar: A medida que el bebé crece, es importante estimular el gateo, ya que es una etapa fundamental en el desarrollo de la motricidad gruesa. Sin embargo, cada niño tiene su propio ritmo de aprendizaje, y su capacidad para gatear y caminar dependerá de su desarrollo individual. Cuando el niño está listo para caminar, se pueden proporcionar objetos y elementos que lo animen a dar sus

primeros pasos. Es importante reducir los riesgos de accidentes creando un ambiente seguro y estimulante.

Planificación de actividades para el movimiento: A medida que el niño comienza a caminar y moverse de manera más independiente, es fundamental seguir apoyándolo y supervisándolo mientras sus movimientos se vuelven más complejos. Se pueden crear zonas seguras de juego o actividades que favorezcan su desarrollo motriz. Por ejemplo, áreas donde el niño pueda moverse libremente sin peligro de caídas, o pistas de obstáculos donde pueda trepar, girar, saltar y correr. Estos espacios permiten que el niño practique habilidades motoras en un entorno controlado, estimulando su confianza y autonomía.

Fomentar el uso de pequeñas partes del cuerpo: Además de las actividades que desarrollan la motricidad gruesa, es importante trabajar la motricidad fina. Esto se puede lograr a través de actividades que involucren pequeños movimientos del cuerpo, como hacer muecas frente al espejo, mover los ojos de un lado a otro, o practicar levantar las cejas y mover la nariz. También se pueden realizar actividades con plastilina o arcilla que ayuden a fortalecer los músculos de las manos y los dedos. Los niños pueden aprender a colocar pequeños objetos en botellas o manipular materiales para mejorar su destreza manual.

Promover el juego y la actividad física: El juego es una herramienta fundamental para el desarrollo motor. Animar a los niños a moverse con canciones que

impliquen cambios de ritmo, detenerse de repente, o practicar el equilibrio, les ayuda a mejorar su coordinación. Se pueden incorporar juegos que imiten los movimientos de diferentes animales (como saltar como un conejo, moverse como un gusano o caminar como un gato), lo que no solo fomenta el desarrollo motor, sino también la creatividad y la imaginación.

8.16.5. DIMENSION CREATIVA

CREATIVIDAD Y JUEGO

La creatividad es una de las formas más libres y auténticas de autoexpresión. Para un niño, no hay nada más valioso que tener la oportunidad de expresar sus pensamientos y sentimientos sin temor a ser juzgado. Este proceso de creación permite que los niños exploren y reflejen sus emociones de manera profunda, lo que impacta positivamente en su bienestar emocional. Además, la creatividad durante los primeros años de vida no solo mejora la capacidad de los niños para expresarse, sino que también fomenta un desarrollo emocional y cognitivo saludable, que perdurará a lo largo de su vida.

LAS OPORTUNIDADES PARA CREATIVIDAD

Es fundamental entender que la clave de cualquier actividad creativa radica en el proceso de expresión en sí mismo, más que en el producto final. Cuando los niños se sienten libres para explorar y experimentar, están aprendiendo a confiar en sí mismos y en sus ideas. El proceso de creación les permite hacer conexiones emocionales y

cognitivas que son cruciales para su crecimiento personal y académico. Los niños no solo aprenden a resolver problemas, sino que también aprenden a valorarse a sí mismos y a reconocer la validez de sus esfuerzos.

Es importante que los educadores y cuidadores proporcionen a los niños una variedad de materiales y experiencias creativas. No se trata solo de ofrecer pinceles y colores, sino también de brindarles herramientas y recursos para que puedan expresar sus pensamientos y emociones de maneras diferentes, como utilizando arcilla, madera, papel o incluso explorando el agua o las sombras. El objetivo es darles tiempo y espacio para que se adentren en su proceso creativo, desarrollen sus ideas, y experimenten con diferentes formas de expresión.

VARIEDADES DE EXPERIENCIA

Una de las maneras más efectivas de fomentar la creatividad es permitiendo que los niños tomen decisiones por sí mismos. Proporcionarles oportunidades regulares para experimentar con materiales, explorar ideas y realizar proyectos largos les permite desarrollar autonomía y confianza en sus habilidades.

Es fundamental que los maestros y cuidadores se enfoquen en el proceso de creación, más que en el producto final. El verdadero aprendizaje ocurre cuando los niños se sienten apoyados en sus intentos y errores, y cuando se les valora por su iniciativa, independientemente del resultado, promoviendo una mentalidad de

crecimiento, en la que los niños aprenden que el esfuerzo y la perseverancia son tan importantes como el logro.

EL JUEGO CREATIVO

Una actividad creativa estrechamente vinculada con los niños pequeños es el juego creativo. Este tipo de juego ocurre cuando los niños utilizan materiales familiares de formas nuevas o poco convencionales, o cuando se sienten atraídos por representaciones dramáticas y juegos imaginativos. Nada estimula más la creatividad y el espíritu de un niño que ofrecerle suficiente tiempo para el juego libre y autodirigido a lo largo del día; mediante la repetición de habilidades físicas básicas durante el juego, los niños mejoran sus destrezas y se vuelven más competentes en actividades físicas complejas.

El juego también promueve el desarrollo mental, ya que ofrece nuevas formas de pensar y resolver problemas. Por ejemplo, los juegos con bloques permiten a los niños enfrentar desafíos mentales relacionados con conceptos como medidas, equilibrio, formas, relaciones espaciales y propiedades físicas. Uno de los aspectos más valiosos del juego es su capacidad para fomentar el desarrollo social. Las actividades sociales comienzan desde el nacimiento, y los juegos de roles y dramatizaciones permiten a los niños experimentar y comprender diferentes roles sociales. Estas actividades también les brindan oportunidades ilimitadas para desarrollar habilidades

sociales a través de interacciones con otros. A través del teatro, los niños aprenden a considerar las necesidades ajenas y a valorar diversas perspectivas.

Como cuidadores y educadores, debemos ser cuidadosos de no intervenir de manera excesiva en el juego. El juego debe surgir de las ideas y deseos del niño, no de la guía adulta. Nuestro rol es apoyar y fomentar la expresión del niño a través del juego, sin imponernos sobre él. Es fundamental involucrarnos en el juego de los niños, pero siempre respetando sus motivaciones y no las nuestras. El objetivo es promover un juego independiente que fomente la satisfacción de los niños cuando interactúan entre sí. Debemos centrarnos en el juego, planificarlo de manera que favorezca la creatividad y disfrutar del proceso.

Podemos ampliar el tiempo de juego brindando retroalimentación adecuada y haciendo preguntas que fomenten nuevas ideas; de igual manera siendo importante animar a los niños a pensar en formas innovadoras de usar los juguetes y materiales, estimulando su creatividad con propuestas novedosas, también debemos seguir apoyando sus ideas y alentarlos a encontrar nuevas soluciones a los desafíos que se les presenten. Eligiendo los equipos adecuados, que ofrezcan un balance entre desafío y accesibilidad, podemos hacer que el juego sea más estimulante y enriquecedor para los niños.

8.16.6. DIMENSION SOCIAFECTIVO

Diversos estudios destacan que el crecimiento emocional de los niños es esencial para su desarrollo integral, incluyendo los aspectos físico, emocional e intelectual. Las emociones y los sentimientos son una parte fundamental de la vida, ya que influyen en las experiencias de las personas a lo largo de su existencia. Por esta razón, la educación socioemocional es crucial para favorecer el desarrollo emocional de los niños, ayudándoles a convertirse en adultos seguros, autocontrolados y respetuosos consigo mismos. Además, esta formación fortalece otras habilidades y capacidades que los niños puedan desarrollar.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE LA EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL?

El crecimiento socioemocional de los niños es tan crucial como su desarrollo físico e intelectual. La integración de ambos aspectos favorece el progreso personal y social del niño. Existen factores únicos que pueden influir en este proceso, como las circunstancias sociales específicas o las características individuales de cada niño. Sin embargo, una educación socioemocional integral y adecuada tiene un impacto positivo en varios aspectos importantes, entre los que se destacan:

Mejor adaptación al entorno educativo, lo que favorece un mejor rendimiento académico, un enfoque más positivo hacia el aprendizaje y un mayor espíritu de cooperación con otros niños.

Desarrollo de habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales, que fortalecen el razonamiento y la capacidad de interacción.

Mayor bienestar emocional y satisfacción personal, lo que contribuye a una mejor calidad de vida.

Reducción de problemas de conducta, como la menor frecuencia de conductas agresivas, hiperactividad y aislamiento social.

¿CÓMO LLEVAR A CABO UNA BUENA EDUCACIÓN SOCIOAFECTIVA?

Para garantizar una educación socioemocional eficaz, es fundamental que estos contenidos se integren en los planes de estudio de las instituciones educativas. Esto asegurará que los niños reciban formación en habilidades socioemocionales mediante estrategias y acciones concretas. Las instituciones deben diseñar programas educativos que contemplen los siguientes objetivos:

OBJETIVOS EDUCACIONALES

El desarrollo emocional y social debe ser una prioridad en los programas educativos, con el fin de promover la autonomía, la formación de la identidad y una

comprensión profunda de los fenómenos naturales y sociales. Además, es fundamental fortalecer las habilidades de comunicación y las relaciones interpersonales, aspectos que son esenciales para la interacción social y el bienestar integral de los niños.

CONTENIDOS ACADÉMICOS

Los materiales para fomentar el crecimiento socioemocional deben estar basados en las experiencias personales de los niños. Estos recursos deben promover el trabajo en equipo y la construcción de protocolos o reglas para manejar conflictos. De esta manera, se incentiva la libertad de expresión, el pensamiento crítico y la tolerancia.

ESPACIO DE CONVIVENCIA

El ambiente en el que los niños interactúan debe reflejar las dimensiones del crecimiento personal y social. Es esencial ofrecerles un espacio donde puedan descansar, guardar sus pertenencias o separarse si lo necesitan. Sin embargo, también debe existir un área destinada a fomentar la interacción social y el trabajo en grupo, donde los niños puedan compartir y colaborar con los demás.

MATERIALES DE APRENDIZAJE

Los contenidos deben estar diseñados para apoyar la expresión personal, la comunicación y el fortalecimiento de la identidad. Además, deben incluir materiales que promuevan el desarrollo personal y social de los niños. Es crucial adaptar las

actividades al ritmo y los tiempos personales de cada niño, respetando sus ritmos biológicos y sociales.

TIEMPO O RITMO INDIVIDUAL

Es fundamental tener en cuenta el ritmo biológico y social de cada niño al planificar las actividades, permitiendo que cada uno se desarrolle a su propio ritmo sin presiones externas.

ACTIVIDADES O RUTINAS DIARIAS

Cada actividad diaria es una oportunidad para promover habilidades socioemocionales en los niños. El juego, por ejemplo, es una de las principales herramientas para el desarrollo infantil, ya que permite la expresión, la comunicación y la interacción social. Es un entorno ideal para fortalecer habilidades sociales básicas como la cooperación y la resolución de problemas.

TRABAJO EN EQUIPO CON LA FAMILIA

La colaboración con las familias debe ser una parte integral de cualquier plan educativo. Fomentar relaciones positivas entre la escuela y la familia es esencial, ya que la familia es un motor fundamental en el desarrollo socioemocional del niño. El apoyo familiar, tanto dentro como fuera del entorno educativo, fortalece el crecimiento

integral del niño y le permite enfrentar los desafíos de la vida con confianza y pensamiento crítico.

8.16.7. DIMENSION CULTURAL

La dimensión cultural juega un papel clave en el desarrollo infantil, ya que cada niño aprende desde su propio contexto cultural, lo que influye directamente en su identidad y su capacidad de interactuar con los demás.

Aunque la educación infantil ha avanzado considerablemente hacia enfoques culturalmente apropiados, persisten desafíos al comprender el papel de la cultura en el desarrollo de los niños. Es fundamental entender que lo que los niños aprenden de sus familias y educadores está profundamente arraigado en los valores de su grupo social. La adquisición de conocimiento no se limita a aspectos como arte, música o costumbres, sino que incluye las normas y comportamientos que definen la interacción social en su comunidad.

A medida que los niños desarrollan su identidad cultural, las normas de comportamiento que aprenden de su entorno familiar y comunitario les permiten comprender y comunicarse eficazmente dentro de su grupo social. Por ejemplo, los bebés pueden emitir sonidos, pero estos sonidos solo adquieren significado cuando son utilizados dentro del contexto familiar para transmitir mensajes. Así, cuando los niños comprenden las normas del habla y el lenguaje en su sociedad, adquieren la capacidad de comunicarse y ser reconocidos.

TIPOS DE EMOCIONES BÁSICAS

Pal Ekman definió las siguientes seis emociones básicas tras analizar las expresiones faciales de una tribu de Papúa Nueva Guinea.

1. PRIMARIAS

A. . IRA

La ira es una de las emociones básicas más poderosas que uno puede sentir, caracterizada por sentimientos de irritación o indignación causados por el dolor o el dolor.

B. . ALEGRÍA

La felicidad es la emoción primitiva más deseable y deseable a través de la cual expresamos la acción o sentimiento de satisfacción más deseable. Aunque las personas lo experimentan por diferentes motivos, se caracteriza por una agradable sensación de satisfacción, felicidad y dicha.

C. ASCO

Desde un punto de vista evolutivo, y en distintas etapas, el asco surgió para ayudar a las personas a distinguir entre emociones y gestos que evocan la percepción directa e indirecta del miedo. Asimismo, hoy en día se caracteriza por un sentimiento de repulsión provocado por cosas ofensivas y desagradables.

D. TRISTEZA

Es una emoción básica caracterizada por sentimientos de arrepentimiento, dolor emocional y decepción. Puede ser causado por una variedad de experiencias y circunstancias adversas, como pérdida, decepción o fracaso. Este sentimiento a menudo conduce a una disminución de la energía y el entusiasmo y puede ser una respuesta natural a situaciones difíciles que ayuda a las personas a afrontar y superar eventos negativos que muchas veces no tienen otra forma de expresarlos que los propios sentimientos.

E. SORPRESA

Una sorpresa es un breve momento emocional que ocurre después de un evento inesperado. Suele ser muy intenso y puede expresarse como un sentimiento de alegría o tristeza según la naturaleza del evento

F. Miedo

El miedo es una emoción básica y primitiva desencadenada por una amenaza percibida, ya sea real o imaginaria, y se define como un sentimiento de pavor, tensión y una respuesta fisiológica de "lucha o huida" que permite al cuerpo afrontar el riesgo. Puede desencadenarse por una variedad de situaciones, desde riesgos físicos inmediatos hasta preocupaciones más abstractas, y es esencial para la supervivencia porque ayuda a las personas a evitar situaciones potencialmente dañinas, afrontarlas como si las estuvieran enfrentando o como un momento fugaz de intuición.

DESARROLLO EMOCIONAL

Este tema está estrechamente vinculado con el crecimiento emocional humano, por lo que debe ser abordado con seriedad. Es crucial señalar que, si se siguen adecuadamente los puntos mencionados, es posible mejorar la gestión de las emociones y actuar conforme a las normas sociales vigentes. Es fundamental que los niños aprendan a comprender, gestionar y expresar sus emociones de manera saludable para evitar que se eduque de forma inapropiada a ellos mismos o a los demás. Como bien afirma Dolto (1998), *"el desarrollo emocional es el proceso mediante el cual los niños construyen su identidad, confianza en sí mismos, seguridad y protección"*.

EDUCACIÓN EMOCIONAL

La educación emocional debe comenzar desde edades tempranas para fortalecer y fomentar el desarrollo emocional de los niños. Las instituciones educativas deben integrar la educación emocional como un estándar fundamental en su currículo. De este modo, se pueden mejorar diversas habilidades emocionales a través de actividades recreativas y de aprendizaje, permitiendo una gestión más adecuada de las emociones. La educación emocional responde a las crecientes necesidades observadas en nuestra sociedad actual, aunque, lamentablemente, a menudo se le da poca importancia en el ámbito académico. Los programas educativos, por lo general, mencionan los sentimientos sin profundizar en su significado y sin reconocer su relevancia. A menudo se consideran un tema adicional, sin la importancia que realmente merecen.

El objetivo primordial de la educación emocional es fortalecer las habilidades emocionales de los individuos, tal como lo señala Bisquerra. Estas habilidades son esenciales para una vida equilibrada, ya que permiten a los niños gestionar sus emociones de manera efectiva, tanto en su vida personal como en su interacción con los demás. Sin un adecuado entrenamiento emocional, los niños pueden experimentar dificultades para enfrentar las frustraciones y decepciones que inevitablemente se presentan a lo largo de la vida.

En las instituciones educativas, surgen diversas necesidades relacionadas con el bienestar emocional, y los educadores, como expertos capacitados, tienen la responsabilidad de atender y satisfacer estas demandas. Las habilidades emocionales deben ser un componente clave en la educación integral, ya que, sin ellas, las emociones pueden acumularse y manifestarse de manera negativa, lo que puede causar daño tanto al individuo como a quienes lo rodean.

AUTOCONTROL EMOCIONAL

El autocontrol implica una correcta administración o control de las emociones propias, identificar qué sentimiento está experimentando es relevante porque se conoce cómo podemos manejar o controlar de forma más apropiada y aplicar el autocontrol de forma que fomente el bienestar personal y, por ende, el bienestar del colectivo al que se pertenece (De Mezerville, 2004).

El autocontrol impide que te comportes de forma irracional, permitiéndote guiar por tus emociones en ese instante. Es crucial distinguir entre lo que es efímero y lo que es perdurable en un contexto de crisis.

CLASIFICACIÓN DE LAS EMOCIONES

Hay diversas maneras de categorizar las emociones, pero uno de los métodos más comunes es segmentarlas en emociones primarias y secundarias. Considerando esto, Pinedo (2017) los detalla de la siguiente forma:

Las emociones primarias son innatas y se viven y manifiestan desde el nacimiento hasta el final de la vida. Se distinguen por su generación espontánea en un contexto y su rápida identificación dado que se manifiestan en movimientos corporales. Estas emociones incluyen la alegría, la melancolía, el temor y la furia

Las emociones secundarias no son innatas. son sentimientos que provienen de las emociones primarias, y pueden adquirirlos al replicar a las personas de su ambiente.

Estos sentimientos son amor, asombro, vergüenza, descontento. Las emociones colaboran estrechamente con la construcción de la identidad, también influyen en la conducta y te facilitan establecer vínculos con las personas de tu entorno, así como con la sociedad, consiguiendo no solo el bienestar individual, sino también el social.

IMPORTANCIA DE LA EMOCIÓN

Las emociones son reacciones afectivas que los seres humanos experimentan ante diversas situaciones en su vida diaria. A lo largo de la historia, la existencia y la naturaleza de las emociones ha sido un tema de debate, especialmente en el ámbito ético. Uno de los aspectos más significativos de las emociones es su impacto en el comportamiento humano, ya que pueden ser aceptadas o rechazadas por la sociedad dependiendo del contexto.

Las emociones primarias como el miedo, la ira y el deseo, en muchas ocasiones se combinan y, en su intensidad, pueden llegar a tener un impacto profundo y dramático sobre nuestras acciones y decisiones. No obstante, no siempre son beneficiosas, lo que ha generado amplios debates sobre su función y su control.

En la antigüedad, Aristóteles fue uno de los primeros filósofos en analizar las emociones de manera sistemática en su obra *Ética a Nicómaco*, pues veía a las emociones como tendencias naturales, pero subrayaba que debían estar subordinadas a la razón. Desde esta perspectiva, las emociones no son ni inherentemente buenas ni malas; su valor depende de su dirección o de cómo contribuyen al bienestar y desarrollo de la persona.

Por tanto, las emociones, lejos de ser algo que simplemente ocurre, juegan un papel fundamental en la vida humana. Son motores de nuestras acciones y decisiones, motivándonos a enfrentar retos importantes y a adaptarnos a los cambios del entorno.

8.17. FUNCIÓN DE LAS EMOCIONES

Las emociones tienen múltiples funciones dentro de los sistemas que regulan el comportamiento humano. Diversos autores han propuesto modelos para comprender las funciones que cumplen las emociones. Según Oatley y Jenkins (1996)

Algunas de las principales funciones de las emociones incluyen su papel clave en la adaptación de los organismos a su entorno, como destacó Darwin. Las emociones son fundamentales para la adaptación al medio ambiente a lo largo de la filogenia, ya que nos permiten reaccionar ante diferentes situaciones de riesgo o amenaza. Por ejemplo, el miedo nos impulsa a huir cuando estamos en peligro, lo que favorece nuestra supervivencia. Los investigadores han estudiado este papel adaptativo de las emociones, apoyando y demostrando su relevancia a través de la evolución. Además, las emociones tienen una función importante a nivel individual, ya que influyen en la forma en que nos relacionamos con los demás, ya que las emociones continúan manifestándose en nuestras interacciones.

Autores como Plutchik (1984) han identificado ocho tipos de comportamientos adaptativos, que incluyen resistir, atacar, aparearse, buscar ayuda, comunicarse, vomitar, investigar y arrestar, los cuales están relacionados con emociones como el miedo, la ira, la felicidad, la depresión, la aceptación, la frustración, el interés y la sorpresa. De manera similar, McLean (1993) propuso seis formas de conducta adaptativa: búsqueda, agresión, defensa, frustración, victoria y amor, asociadas a seis emociones básicas: deseo, ira, miedo, tristeza, alegría y excitación.

EMOCIONES POSITIVAS

La investigación sobre las emociones positivas es un campo complejo y controvertido, pero al mismo tiempo fascinante, ya que abarca aspectos biológicos, cognitivos y sociales del desarrollo humano (Vecina, 2006). Mientras los investigadores se centran en reducir los estados emocionales negativos, también es esencial promover las emociones positivas, ya que estas forman parte fundamental de la naturaleza humana y son claves para las relaciones sociales. Como señala Vecina (2006), las emociones positivas generan experiencias agradables (Lyubomirsky, 2008) que favorecen el placer y la satisfacción (Seligman, 2002), además de estimular la creatividad y aumentar el compromiso y la satisfacción (Fredrickson, 1998, 2001), lo que puede llevar a mejoras significativas en la vida del individuo (Prada, 2005).

Pero, ¿cómo distinguir entre emociones positivas y negativas? Las emociones positivas se caracterizan por estar dominadas por la alegría o la felicidad (Diener, Larsen & Lucas, 2003), suelen ser de corta duración y requieren pocos recursos para gestionarse. Además, contribuyen al desarrollo de fortalezas y virtudes personales, siendo componentes esenciales de la felicidad. Según Vecina (2006), las emociones son experiencias subjetivas influenciadas por las circunstancias personales, y son respuestas breves ante situaciones que tienen un significado personal para el individuo (Contreras y Esguerra, 2006).

Algunas de las emociones positivas más comunes incluyen la alegría, el amor y el buen humor. Fernández y Palmero (1999) señalan que los procesos afectivos comienzan

con la percepción del entorno, tanto interno como externo, lo que facilita la evaluación emocional y da lugar a experiencias que se expresan a través del lenguaje no verbal y las expresiones corporales (King, King y Diener, 2005). Las sensaciones placenteras y positivas son fundamentales para el bienestar, y se les atribuye un valor significativo en términos de las cosas buenas de la vida (Averil, 1980; Avia y Vázquez, 1998).

En conjunto, las emociones positivas no solo desempeñan un papel crucial en el crecimiento personal, sino que también contribuyen significativamente al bienestar emocional (o bienestar subjetivo), lo que se manifiesta en experiencias emocionales agradables, como la felicidad. Las personas felices, además, tienden a ser más cooperativas y dispuestas a ayudar a los demás (Oatley y Jenkins, 1996; Csikszentmihalyi, 1998).

2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

□ **Autoconciencia:** Se refiere a la capacidad de diferenciar entre sentimientos y pensamientos, y entender cómo estos afectan nuestro comportamiento. Implica reflexionar sobre uno mismo, identificar nuestras fortalezas y debilidades, y mantener una actitud positiva y confiada frente a los desafíos que enfrentamos.

□ **Autocontrol:** Es la habilidad de gestionar nuestras emociones, pensamientos y comportamientos en diferentes situaciones. Involucra el control del estrés, la capacidad de resistir impulsos y adaptarnos a lo inesperado, así como el enfoque necesario para alcanzar nuestras metas personales o académicas.

□ **Conciencia social:** Es la habilidad de percibir y empatizar con personas de diversas culturas o contextos, comprender las normas sociales y éticas, e identificar las fuentes de apoyo como la familia, la escuela y la comunidad.

□ **Habilidades de relación:** Se refiere a la capacidad de formar y mantener relaciones saludables con diferentes personas y grupos. Esto incluye habilidades como la comunicación efectiva, la escucha activa, la cooperación, la resistencia a la presión de los compañeros, la resolución positiva de conflictos y la capacidad de ofrecer y recibir apoyo.

□ **Toma de decisiones responsable:** Implica tomar decisiones éticas y respetuosas basadas en el respeto por los demás, considerando las consecuencias de nuestras acciones. Esto incluye seguir normas morales y sociales y cuidar tanto de nuestro bienestar como del de los demás (Casell, 1994).

□ **Autoconfianza:** Relacionada con la autoconciencia, es el proceso de comprender y reflexionar sobre uno mismo. A través de la observación de nuestras emociones y comportamientos, nos vamos reconociendo y desarrollando la capacidad para reducir las emociones negativas. Este proceso continuo de autodescubrimiento refuerza la confianza en nuestras capacidades.

□ **Autonomía:** Se refiere a la capacidad de los individuos para decidir y regular su comportamiento, tomar decisiones propias sobre sus reglas y relaciones dentro de los límites legales establecidos (Real Academia de España, 2022).

□ **Autorregulación:** Es la capacidad de gestionar nuestras reacciones emocionales ante distintas situaciones, controlar nuestros impulsos y ajustar nuestros pensamientos y sentimientos de acuerdo con las circunstancias (Ministerio de Sanidad de España, 2020).

□ **Desarrollo emocional:** Según Gallman y Bello (2021), el desarrollo emocional implica la capacidad de reconocer y comprender nuestras propias emociones, entender las emociones de los demás, generar confianza y seguridad, y gestionar adecuadamente nuestras emociones.

□ **Habilidades sociales:** Son aquellas capacidades interactivas que nos permiten adaptarnos, integrarnos y comunicarnos efectivamente para madurar y desarrollarnos en el entorno social (Árcaro, 2016).

□ **Diversión:** Según la etimología de "ludos", la diversión está vinculada al juego. Es un proceso fundamental en el desarrollo humano que abarca aspectos psicológicos, culturales y biológicos. Culturalmente, el juego es un elemento integral del desarrollo individual, que influye en nuestra vida cotidiana, el propósito de nuestra existencia y nuestra creatividad (Regis, 2014).

9. CAPÍTULO III - MARCO METODOLÓGICO

9.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

9.2.1. POBLACIÓN

Según Fernández y Baptista (2006, p. 239), una población se refiere al conjunto de fenómenos que están siendo estudiados, cuyas unidades comparten características comunes que se examinan para obtener datos de investigación. En este estudio, la población estuvo compuesta por niños y niñas con edades de 3, 4 y 5 años, totalizando 18 estudiantes.

9.2.2. MUESTRA

Según H. Sampieri (citado por Balestrini, 2001), "una muestra es un subconjunto de una población, es decir, un grupo de elementos seleccionados de una población definida por sus propiedades". En este caso, la muestra de estudio estuvo compuesta por niños y niñas de 4 y 5 años del Jardín Infantil Gabriela Mistral, conformado por 10 niños y 2 niñas.

9.3. UNIDAD DE ANÁLISIS

Tamayo (2012) define la unidad de análisis como la entidad más representativa del objeto de estudio que se mide en un contexto determinado. Se refiere a aquello o a quién se dirige el interés de la investigación. En este caso, la unidad de análisis corresponde a la

clase de 4 y 5 años del Jardín Infantil Gabriela Mistral, compuesta por 10 niños y 2 niñas, teniendo en su totalidad a 12 estudiantes para la aplicación de dicho estudio.

9.4.MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo con Mejía (2017), la investigación correlacional es un tipo de estudio no experimental donde se evalúan dos variables y se determina si existe una relación estadística (correlación) entre ellas, sin la manipulación de variables adicionales. Este tipo de investigación busca observar si las variables cambian juntas o independientemente. Es especialmente útil para estudiar el comportamiento de los niños en entornos naturales, ya que permite observar cómo interactúan con su entorno a través de sus reacciones y experiencias, promoviendo un aprendizaje más personalizado y profundo.

9.5.TIPO DE INVESTIGACIÓN

Según Hernández Sampieri (1994, p. 189), un diseño de investigación no experimental es aquel en el que las variables no se manipulan de forma deliberada; más bien, se observan fenómenos tal como ocurren en un entorno natural. Este enfoque nos permite comprender cómo los niños se comportan en situaciones naturales sin intervenir en su comportamiento, y posteriormente analizar los datos para identificar patrones y comprender mejor su desarrollo y relaciones sociales.

9.6.DISEÑO DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Michael Q. Patton (2002) define el diseño cualitativo como un enfoque dinámico y adaptable que busca comprender los fenómenos desde la perspectiva de quienes los viven. Resalta que la esencia de este diseño radica en la riqueza de los datos narrativos, lo que posibilita al investigador profundizar en la experiencia humana. Además, señala que este tipo de diseño es flexible y no estructurado, ajustándose continuamente a los hallazgos que surgen durante el proceso. Patton subraya que el diseño cualitativo pone énfasis en la "calidad" y en la profundidad del análisis, en lugar de enfocarse en aspectos cuantitativos, permitiendo así explorar cómo las personas perciben y viven su realidad.

9.7.TÉCNICA E INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

El uso de cuestionarios en la investigación con niños tiene varias ventajas. Permite recoger información de manera eficiente de un número amplio de niños en poco tiempo y facilita la comparación de respuestas. Además, promueve la estandarización, ya que todos los niños responden las mismas preguntas, lo que asegura la uniformidad de los datos. Este método también fomenta el desarrollo de habilidades comunicativas, ya que los niños aprenden a expresar sus pensamientos y sentimientos, promoviendo su autoconciencia. En este estudio, se diseñó un cuestionario con 24 preguntas de respuesta alternativa, que será validado por la evaluación de cinco expertos.

9.8. TÉCNICAS PARA EL PROCESAMIENTO DE ANÁLISIS DE LOS DATOS

Según González Leo (1997), la observación es un proceso sistemático y cuidadoso de recolección de información sobre el desarrollo de un objeto social. Se refiere a proyectos diseñados para la observación directa de eventos en su entorno natural.

9.9. VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

□ **Validez:** Según Martín (2004), la validez se refiere al grado en que un instrumento de medición mide lo que se propone medir o cumple con el propósito para el cual fue diseñado.

□ **Confiabilidad:** Hernández Sampieri (2013) define la confiabilidad de un instrumento como el grado en que el mismo produce resultados consistentes cuando se aplica repetidamente a la misma persona u objeto.

9.10. TÉCNICAS PARA EL PROCEDIMIENTO DE ANÁLISIS DE DATOS

La herramienta ha sido adaptada para cumplir con los criterios establecidos en el diseño y los supuestos propuestos. Está sujeta a una revisión por pares para evaluar su validez. En el estudio, se emplearon cuestionarios para la recolección de datos. Para garantizar la confidencialidad de los datos, se creó una base de datos que permitirá analizar los resultados obtenidos de los niños participantes.

1. Antes de examinar a sus hijos, los padres deben estar primero

de acuerdo

2. Después de garantizar la confidencialidad de los datos, se creó una base de datos.

9.10.1. VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD

Según Rusque M (2003), "la validez refleja la probabilidad de que un método de investigación sea capaz de responder a la pregunta planteada". Por otro lado, la confiabilidad se refiere a la capacidad del instrumento para lograr los mismos resultados bajo condiciones diferentes. La confiabilidad no se refiere directamente a los datos obtenidos, sino a la técnica o instrumento utilizado en la medición. Según Hernández y Col (2012), la confiabilidad de un instrumento se evalúa a través de diferentes métodos y se refiere a la consistencia de los resultados obtenidos al aplicar el instrumento repetidamente al mismo objeto de estudio.

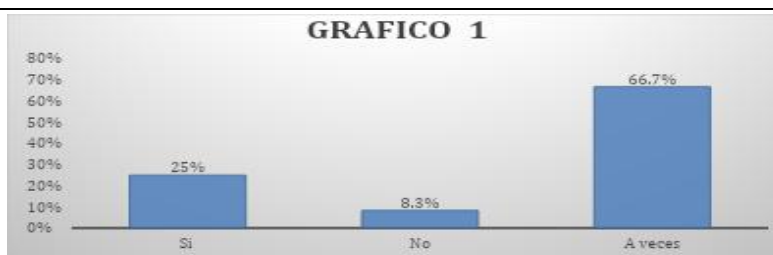
10. CAPÍTULO IV - RESULTADOS

10.1. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Tabla 2 Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°1

PREGUNTA N°1		
¿El niño manifiesta enojo con frecuencia en diversas situaciones?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	3	25%
No	8	8.3%
A veces	1	66.7%
Total	12	100%

Gráfico 1



INTERPRETACION

La mayoría de los estudiantes (66.7%) reportan que el niño se enoja "a veces". Un porcentaje menor (25%) afirma que se enoja "frecuentemente", mientras que solo el 8.3% indica que "no" se enoja.

Tabla 3 Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°2

PREGUNTA N° 2		
¿El niño, al enojarse, muestra conductas agresivas como empujar o lastimar a sus compañeros?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	0	0%
No	8	66.7%
A veces	4	33.3%
Total	12	100%

Gráfico 2



INTERPRETACION

Los resultados de la encuesta muestran que la mayoría de los estudiantes (66.7%) muestra enojo al expresar sus opiniones en el aula cuando es interrumpido por otro compañero, mientras que un tercio (33.3%) no lo demuestra y solo a veces.

Tabla 4 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°3*

PREGUNTA N° 3		
¿El niño muestra entusiasmo, disfrute y satisfacción al participar en sus actividades?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	11	91.7%
No	1	8.3%
A veces	0	0%
Total	12	100%

Gráfico 3

**INTERPRETACION**

Los resultados de la encuesta indican que la gran mayoría de los estudiantes (91.7%) afirman que el niño disfruta y se alegra al realizar sus actividades. Solo un pequeño porcentaje (8.3%) opina que no lo hace.

Tabla 5 Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°4

PREGUNTA N° 4		
¿El niño expresa su alegría y entusiasmo al realizar actividades junto a sus compañeros?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	12	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	12	100%

Gráfico 4

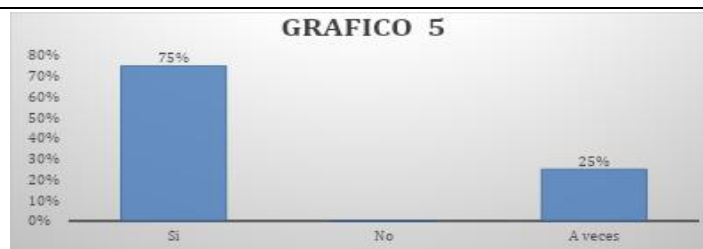
**INTERPRETACION**

Los resultados de la encuesta muestran que el 100% de los estudiantes encuestados confirmaron que los estudiantes muestran alegría al realizar actividades con sus compañeros.

Tabla 6 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°5*

PREGUNTA N° 5		
¿El niño reacciona el ante situaciones o estímulos que considera desagradables?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	9	75%
No	0	0%
A veces	3	25%
Total	12	100%

Gráfico 5

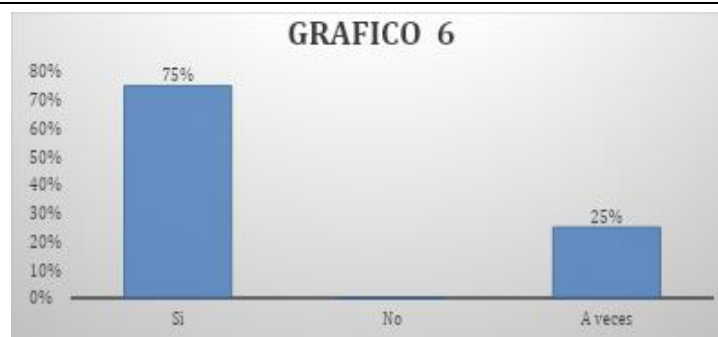
**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (75%) afirman que el niño sí reacciona ante cosas desagradables, mientras que un 25% respondió que lo hace "a veces"

Tabla 7 Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°6

PREGUNTA N° 6		
¿El niño expresa de manera observable su sensación de asco a través de gestos, expresiones o comportamientos específicos?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	9	75%
No	0	0%
A veces	3	25%
Total	12	100%

Gráfico 6

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (75%) afirman que el niño sí muestra comportamientos al sentir asco, mientras que un 25% respondió que lo hace "a veces"

Tabla 8 Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°7

PREGUNTA N° 7		
¿El niño manifiesta tristeza durante sus actividades, reflejándose en su actitud, expresiones o nivel de participación?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	5	41.7%
No	4	33.3%
A veces	3	25%
Total	12	100%

Gráfico 7



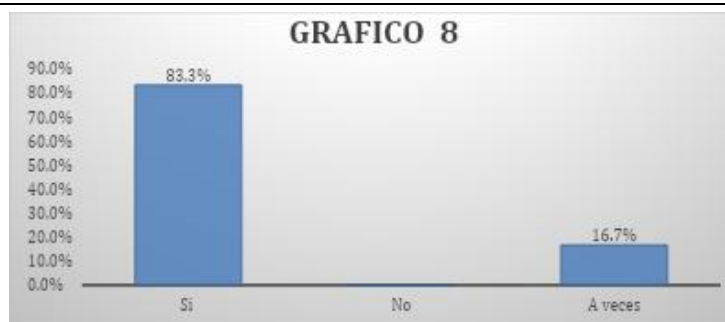
INTERPRETACION

La encuesta muestra que la mayoría de los estudiantes (41.7%) afirman que el niño sí manifiesta tristeza en sus actividades. Un 33.3% opina que "no" lo hace y un 25% responde que "a veces" lo hace.

Tabla 9 Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°8

PREGUNTA N° 8		
¿Busca consuelo al sentirse triste?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	10	83.3%
No	0	0%
A veces	2	16.7%
Total	12	100%

Gráfico 8

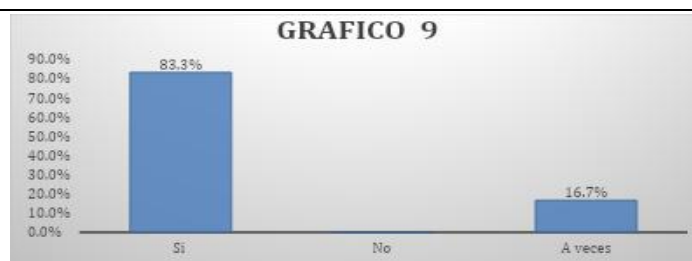
**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (83.3%) afirman que el niño sí busca consuelo cuando se siente triste, mientras que un 16.7% respondió que lo hace "a veces".

Tabla 10 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°9*

PREGUNTA N° 9		
¿El niño muestra reacciones emocionales y conductuales claras frente a situaciones inesperadas?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	10	83.3%
No	0	0%
A veces	2	16.7%
Total	12	100%

Gráfico 9

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (83.3%) afirman que el niño sí reacciona ante situaciones inesperadas, mientras que un 16.7% respondió que lo hace "a veces".

Tabla 11 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°10*

PREGUNTA N° 10		
¿El niño expresa asombro y curiosidad al realizar sus actividades?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	11	91.7%
No	0	0%
A veces	1	8.3%
Total	12	100%

Gráfico 10

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (91.7%) afirman que el niño sí demuestra asombro en sus actividades, mientras que un 8.3% respondió que lo hace "a veces".

Tabla 12 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°11*

PREGUNTA N° 11		
¿El niño muestra señales de miedo al realizar actividades relacionadas con esta emoción, afectando su participación y desenvolvimiento?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	6	50%
No	6	50%
A veces	0	0%
Total	12	100%

Gráfico 11

**INTERPRETACION**

La encuesta muestra resultados divididos: la mitad de los estudiantes (50%) afirman que el niño sí siente miedo al realizar actividades relacionadas con la emoción, mientras que la otra mitad (50%) opina que no lo hace.

Tabla 13 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°12*

PREGUNTA N° 12		
¿El niño expresa temor al participar en actividades sobre esta emoción?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	8	66.7%
No	3	25%
A veces	1	8.3%
Total	12	100%

Gráfico 12

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que una mayoría significativa de los estudiantes (66.7%) afirman que el niño sí demuestra sus miedos y temor al realizar actividades dirigidas a la emoción en cuestión. Un 25% respondió que "no" lo hace y un 8.3% respondió que "a veces" lo hace.

Tabla 14 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°13*

PREGUNTA N° 13		
¿Influyen las actividades propuestas en la participación del niño dentro del grupo de pares?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	10	83.3%
No	1	8.4%
A veces	1	8.3%
Total	12	100%

Gráfico 13

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (83.3%) afirman que las actividades sí influyen al niño a participar con sus compañeros. Un pequeño porcentaje (8.4%) opina que no lo hace, y otro 8.3% responde que "a veces" lo hace.

Tabla 15 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°14*

PREGUNTA N° 14		
¿Responde el niño ante la presentación de nuevos retos en el entorno escolar con sus pares?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	12	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	12	100%

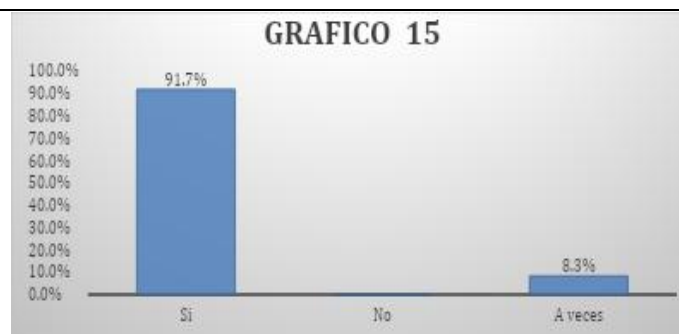
Gráfico 14

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que todos los estudiantes (100%) afirman que el niño reacciona ante nuevos retos de manera estimulante.

Tabla 16 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°15*

PREGUNTA N° 15		
¿El niño muestra iniciativa para participar e integrarse de manera autónoma en actividades grupales?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	11	91.7%
No	0	0%
A veces	1	8.3%
Total	12	100%

Gráfico 15**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la gran mayoría de los estudiantes (91.7%) afirman que el niño sí participa y se integra en actividades grupales por sí solo. Un pequeño porcentaje (8.3%) respondió que lo hace "a veces"

Tabla 17 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°16*

PREGUNTA N° 16		
¿Con frecuencia el niño se involucra de manera autónoma en juegos y tareas propuestas?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	12	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	12	100%

Gráfico 16



INTERPRETACION

La encuesta indica que todos los estudiantes (100%) afirman que el niño se involucra frecuentemente en juegos y tareas a realizar de forma autónoma.

Tabla 18 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°17***PREGUNTA N° 17**

¿El niño desarrolla y aplica movimientos coordinados en sus actividades?

Alternativa	Estudiantes	%
Si	10	83.3%
No	0	0%
A veces	2	16.7%
Total	12	100%

Gráfico 17

**INTERPRETACION**

El 83.3% de los estudiantes respondieron "Sí", indicando que el niño sí desarrolla y aplica movimientos de manera coordinada. Y el 16.7% de los estudiantes "A veces", indicando que algunos estudiantes no siempre demuestran coordinación en las actividades dadas.

Tabla 19 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°18*

PREGUNTA N° 18		
¿Colabora con otros niños en las actividades realizadas?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	8	66.7%
No	0	0%
A veces	4	33.3%
Total	12	100%

Gráfico 18

**INTERPRETACION**

La mayoría de los estudiantes (66.7%) creen que el niño sí comparte y respeta el espacio con sus compañeros. Sin embargo, un porcentaje significativo (33.3%) considera que el niño no siempre lo hace. Esto sugiere que el niño puede tener dificultades para compartir y colaborar en el espacio en algunas ocasiones.

Tabla 20 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°19***PREGUNTA N° 19**

¿El niño se involucra activamente en actividades que requieren mayor esfuerzo físico, demostrando resistencia y determinación?

Alternativa	Estudiantes	%
Si	12	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	12	100%

Gráfico 19

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que todos los estudiantes (100%) afirman que el niño sí maneja movimientos que requieren fuerza en sus actividades.

Tabla 21 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°20*

PREGUNTA N° 20		
¿El niño evidencia fuerza al realizar tareas físicas y relaciona esta habilidad con su coordinación, resistencia y desempeño en las actividades dadas?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	12	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	12	100%

Gráfico 20

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que todos los estudiantes (100%) afirman que el niño sí realiza tareas que implican fuerza en su coordinación óculo-manual.

Tabla 22 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°21*

PREGUNTA N° 21		
¿El niño sigue las normas y acuerdos establecidos, mostrando respeto hacia sus compañeros y contribuyendo a una convivencia armoniosa en el grupo?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	8	66.7%
No	0	0%
A veces	4	33.3%
Total	12	100%

Gráfico 21

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (66.7%) afirman que el niño sí demuestra respeto por los acuerdos dados, mientras que un 33.3% respondió que "a veces" lo hace.

Tabla 23 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°22*

PREGUNTA N° 22		
¿El niño comparte y respeta el espacio común con sus compañeros?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	9	75%
No	0	0%
A veces	3	25%
Total	12	100%

Gráfico 22

**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (75%) afirman que el niño sí comparte y respeta el espacio común de trabajo, mientras que un 25% respondió que "a veces" lo hace.

Tabla 24 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°23*

PREGUNTA N° 23		
¿Colabora con otros niños en las actividades realizadas?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	10	83.3%
No	0	0%
A veces	2	16.7%
Total	12	100%

Gráfico 23



INTERPRETACION

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (83.3%) afirman que el niño sí colabora con otros niños en las actividades realizadas. Un pequeño porcentaje (16.7%) respondió que lo hace "a veces".

Tabla 25 *Porcentajes de respuesta respecto la pregunta N°24*

REGUNTA N° 24		
¿El niño demuestra disposición para compartir y colaborar en actividades grupales con sus compañeros?		
Alternativa	Estudiantes	%
Si	8	66.7%
No	0	0%
A veces	3	33.3%
Total	12	100%

Gráfico 24**INTERPRETACION**

La encuesta indica que la mayoría de los estudiantes (66.7%) afirman que el niño sí comparte y respeta el espacio con sus compañeros, mientras que un 33.3% respondió que "a veces" lo hace.

10.2. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Velástegui (2013) sostiene que las actividades que resultan interesantes son una manera natural de integrar a los estudiantes en su entorno, lo que les permite adquirir conocimientos, interactuar con los demás y comprender las reglas y actividades de la sociedad a la que pertenecen. En este sentido, el entretenimiento se presenta como un elemento clave en el proceso de integración social de los niños, y debe basarse en los principios fundamentales de la educación, tales como la plenitud, la participación y la diversión, que se enfocan en el desarrollo cognitivo, comunicativo, socioemocional, físico, estético, ético y espiritual. El juego, en particular, juega un papel crucial en la construcción de la confianza en uno mismo, la independencia y el desarrollo de la identidad, por lo que se considera una de las actividades más importantes tanto en el ámbito recreativo como educativo.

Esta actividad se desarrolla de manera natural en todas las culturas, pero para que se fomente de manera efectiva en el ámbito educativo, los docentes deben crear el entorno adecuado y los momentos propicios para que los niños puedan participar en ella. Las actividades lúdicas son, por lo tanto, estrategias educativas muy relevantes, ya que se ha comprobado que la falta de juego en la vida de los estudiantes puede tener un impacto negativo en su rendimiento académico. La carencia de estas prácticas recreativas puede resultar en bajos logros educativos, dado que el juego contribuye al desarrollo de las habilidades y capacidades necesarias para un aprendizaje significativo.

El aprendizaje, según Velástegui, implica adquirir, examinar y comprender información externa para luego integrarla de manera coherente a la vida diaria del individuo. Este proceso de aprendizaje requiere que los estudiantes abandonen nociones preconcebidas y adopten nuevos comportamientos y conocimientos. Esto se logra cuando la nueva información se vincula con conceptos previamente adquiridos que ya forman parte de la estructura cognitiva del individuo, actuando como anclas para el nuevo aprendizaje. En este sentido, se puede aprender de manera significativa si la nueva información se conecta con ideas, conceptos o proposiciones que son claras y accesibles en la estructura cognitiva del estudiante.

Se entiende que el aprendizaje es un proceso que implica la adquisición o transformación de habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores mediante la enseñanza, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. A través de este proceso, los individuos aprenden habilidades específicas, obtienen nueva información y adoptan estrategias de acción que les permiten adaptarse a nuevos desafíos. Es fundamental que este aprendizaje tenga un sentido para el estudiante, ya que solo así se logrará un proceso educativo efectivo y duradero.

En el contexto de las instituciones educativas, por ejemplo, en Arequipa 2024, el 85% de los estudiantes de 4 y 5 años participan activamente en actividades lúdicas y emocionales, lo que contribuye positivamente a su desarrollo emocional y académico. Sin embargo, el 15% restante de los estudiantes no participa en estas actividades lúdicas, lo que genera un impacto emocional considerable en ellos. Este dato resalta la importancia de

las actividades lúdicas en el bienestar emocional y el proceso de aprendizaje de los niños, evidenciando que la falta de participación en este tipo de actividades puede ser un factor crítico que afecte el desarrollo y el aprendizaje significativo de los estudiantes.

11. CAPÍTULO V

Mejora en la identificación y expresión emocional: Las actividades lúdicas favorecen que los niños reconozcan y expresen de manera más efectiva sus emociones, incluyendo aquellas que suelen ser más difíciles de manejar, como la ira y la tristeza. Esto contribuye a un mayor autoconocimiento emocional y facilita el manejo de sus emociones, promoviendo una expresión emocional equilibrada en lugar de suprimir las emociones positivas.

Desarrollo de habilidades sociales y cooperativas: Las actividades realizadas en grupo mejoran significativamente las habilidades de cooperación entre los niños, promoviendo el respeto mutuo y la empatía.

Reducción de comportamientos disruptivos: Las actividades enfocadas en el manejo emocional han permitido reducir conductas agresivas o destructivas, especialmente en niños que previamente tenían dificultades para controlar la ira o la frustración.

Fortalecimiento de la motivación y la participación: Los niños han mostrado un aumento en su motivación y disposición para participar en las actividades propuestas, ya que

estas son actividades recreativas que fomentan la interacción y el disfrute. Además, los niños respetan los tiempos y acuerdos establecidos durante las actividades.

Diferencias en la respuesta emocional: Se ha observado que las reacciones de los niños ante el juego varían individualmente. Esto subraya la importancia de adaptar las actividades a las necesidades particulares de cada niño, respetando su propio ritmo de desarrollo.

11.2. RECOMENDACIONES

Implementar actividades lúdicas emocionales de forma regular: Es fundamental que el jardín infantil incorpore de manera sistemática actividades lúdicas centradas en el reconocimiento y expresión de emociones.

Fomentar más espacios de cooperación y juego grupal: Para seguir potenciando las habilidades sociales y la empatía, se recomienda que el jardín cree más oportunidades para juegos cooperativos y actividades grupales.

Capacitar al personal docente en estrategias de manejo emocional: Es aconsejable que el equipo educativo reciba formación en técnicas lúdicas y gestión emocional infantil, ya sea a través de charlas o actividades dirigidas por especialistas en el área. Esta formación permitirá identificar y abordar de manera preventiva los comportamientos disruptivos, contribuyendo al desarrollo integral de los niños y mejorando la dinámica de la institución educativa Gabriela Mistral.

Incorporar la ludoterapia en situaciones específicas: Dado el éxito observado en la reducción de comportamientos disruptivos, se sugiere que el jardín considere el uso de la ludoterapia como una herramienta especializada para aquellos niños que presenten dificultades recurrentes en la regulación emocional.

Evaluar periódicamente el progreso emocional de los niños: Es recomendable establecer un sistema de seguimiento que permita evaluar de manera periódica el progreso emocional y social de los niños, mediante informes o la revisión constante de un cuaderno de incidencias sobre comportamientos disruptivos.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acevedo Muriel, A. F. & Murcia Rubiano, Á. M. (2017).” La inteligencia emocional y el proceso de aprendizaje de estudiantes de quinto de primaria en una Institución Educativa Departamental Nacionalizada. *El Ágora USB*, 17(22), 545-555”.

Aguaded Gómez, M. C. & Valencia Valencia, J. (2017). “Estrategias para potenciar la inteligencia emocional en educación infantil: aplicación del modelo de Mayer y Salovey. *Tendencias pedagógicas* (30), 175-190.”

Alcoser Grijalva, R., León García, M. & Moreno Ronquillo, B. (2019). “La educación emocional y su incidencia en el aprendizaje de la convivencia en inicial 2. *Revista Ciencia Unemi*, 12(31), 102-115.”

Andrade Cedeño, G. J., Pinargote Salvatierra, L. P., Rojas Rojas, J. A. & Pinargote Zambrano, Á. H. (2018).” La estimulación temprana y su incidencia en el desarrollo de la inteligencia Emocional en el primer grado de básica de la Unidad Educativa Juan Montalvo Fiallos, El Carmen, Manabí, Ecuador. *Tlatemoani Revista Académica de Investigación*, 9(29), 22-42.”

Antonio Agirre, I., Esnaola Echániz, I. & Rodríguez Fernández, A. (2017).” La medida de la inteligencia emocional en el ámbito psicoeducativo. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 88 (31.1), 53-64.”

Cevallos Briones, E. T. & Navarrete Pita, Y. (2021).” Impacto emocional en niños de 3 a 5 años por aislamiento en su entorno familiar a consecuencia del COVID-19: caso unidad educativa “Los Andes”. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 9(NE), 1-17.”

Gutiérrez Tapias, M. (2018).” Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar su relación con el desarrollo emocional y aprender a aprender. *Revista Tendencias Pedagógicas*, 31, 83-96. 10.15366/tp2018.31.004”

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. & Baptista Lucio, P. (2014). “Metodología de la Investigación. Editorial Mc Graw Hill Education.”

Mayer, J. D. & Salovey, P. (1997). “What is emotional intelligence? En Salovey, P. & Sluyter, D. (eds.), *Emotional development and emotional intelligence: Implications for educators* (pp 3-31). Nueva York: Basic Books.”

Loor, L. Del R., Navarrete Pita, Y. & Pico Mieles, J. G. (2021).” Desarrollo de la educación ambiental en estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica “Eloy Alfaro”. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 9 (NE-2), 73-90.”

Pacheco Salazar, B. (2017). “Educación emocional en la formación docente: clave para la mejora escolar. *Ciencia y Sociedad*, 42(1), 104-110”.
<https://revistas.intec.edu.do/index.php/ciso/article/view/1061>

Peña Julca, M. (2021).” La educación emocional en niños del nivel preescolar: una revisión sistemática. *Revista Científica TecnoHumanismo*,” 1(12), 1-21. 10.53673/th.v1i11.78

Pérez Escoda, N. & Filella Guiu, G. (2019).” Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes. *Praxis & Saber*, 10(24), 23-44”.

Puertas Molero, P., Zurita Ortega, F., Chacón Cuberos, R., Castro Sánchez, M., Ramírez Granizo, I. & González Valero, G. (2020). “La inteligencia emocional en el ámbito educativo: un meta-análisis. *Anales de Psicología*, 36(1), 84-91. 10.6018/analesps.345901”

Pulido Acosta, F. & Herrera Clavero, F. (2017). “La influencia de las emociones sobre el rendimiento académico. *Ciencias Psicológicas*, 11(1), 29-39”.

Smile and Lear-Español. (18 de abril de 2022). “Las emociones básicas para niños - Alegría, tristeza, miedo, ira, asco y sorpresa [Archivo de Vídeo] Youtube”.

Super Simple Español. (18 de abril de 2022).” Si estás feliz”

Valenzuela Santoyo, A. C. & Portillo Peñuelas, S. A. (2018).” La inteligencia emocional en educación primaria y su relación con el rendimiento académico. *Revista. Electrónica Educare*, 22(3), 1-15”.

Villalva Cevallos, M. & Copo Castro, J. (2020). “Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa 19 de Septiembre. *Revista Científico-educacional de la provincia Granma*, 16, 324-333”.

13. WEBGRAFIA

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/7537/1/PI-000920.pdf>

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22165/4/UPS-CT009644.pdf>

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19777/Tesis%20de%20grado%20fortalecimiento%20de%20la%20inteligencia%20de%20la%20inteligencia%20emocional%20a%20traves%20del%20juego%20cooperativo%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/102106/Jorge_AGE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/6744/T010_43759016_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/ef6041bc-13d1-4e0d-9bff-995d74784d47/content>

<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3150132>

<https://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/7016/TEI00096C78.pdf?sequence=5&isAllowed=y>

<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/49546/TESIS-INTELIGENCIA-EMOCIONAL-EN-NI%C3%91OS.pdf?sequence=1>

<https://awenpsicologia.com/emociones-basicas-cuales-son-emociones-primarias-secundarias/>

<http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/2754/1/TIC%20-%20PDF.pdf>

<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/49546/TESIS-INTELIGENCIA-EMOCIONAL-EN-NI%C3%91OS.pdf?sequence=1>

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18055/TEJADA_CCAY_AHUILLCA_NATHALY_ZARELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

<https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/118533/7/TFP%20Cristina%20Perera.pdf>

<https://www.redalyc.org/pdf/292/29232614006.pdf>

<https://www.somosmamas.com.ar/para-chicos/juegos-ludicos-para-ninos/>

<https://core.ac.uk/download/pdf/235855127.pdf>

<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/educacion-colegio/metodo-ludico/>

<https://www.euroinnova.com/blog/aprendizaje-ludico>

<https://colegiolideria.com/los-juegos-ludicos-en-la-ensenanza-de-ele/>

“””<https://es.scribd.com/document/328399051/El-Desarrollo-Del-Comportamiento-Ludico>

<https://repositorio.unan.edu.ni/16184/1/20293.pdf>

https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/eal/metodologia_cuantitativa.html#:~:text=La%20metodolog%C3%ADa%20cuantitativa%20de%20acuerdo,o%20fen%C3%B3meno%20objeto%20de%20estudio.

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lad/blanco_s_nl/capitulo3.pdf

<http://virtual.urbe.edu/tesispub/0094051/cap03.pdf>

http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S1729-48272013000100013&script=sci_arttext

<https://repositorio.unsa.edu.pe/items/95440792-c44d-4c8c-bb21-c5be6371d513/full>

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/79702?show=full>

<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3187532>

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1815-76962021000200600&lng=es&nrm=iso&tlng=es

https://www.researchgate.net/publication/380008012_Recreacion_y_juego_en_la_educacion_preescolar

14. ANEXOS

INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

VALIDACION DEL INSTRUMENTO

1. Datos generales:

- Apellidos y nombres del experto: Dra. Zulvi Torres Ramos
- Cargo e Institución donde labora: Evaluadora, Validadora de Instrumento
 - Nombre del Instrumento: Actividades lúdicas y los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del Jardín "Gabriela Mistral"
 - Cuestionarios
 - Autores del Instrumento:
 - Se diseñó los cuestionarios tomando en cuenta trabajos relacionados a la presente investigación
 - Título de Investigación:
 - Actividades lúdicas y los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del Jardín "Gabriela Mistral"

2. Aspectos de validación

	Criterios	deficiente	baja	regular	buena	Muy buena
1. CLARIDAD	Esta formulado con el lenguaje apropiado				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en condiciones observables				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de la ciencia y tecnología				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar los aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos de la Investigación.	1		X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, Indicadores y las variables				X	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico				X	

10. PERTENENCIA	El instrumento es adecuado al tipo de investigación.				X	
CONTEO TOTAL DE MARCAS		A	B	C	D	E

3. Coeficiente de validez: $(1XA) + (2XB) + (3XC) + (4XD) + (5XE) = 0.70$

Calificación global: (ubique el coeficiente de validez obtenido en el intervalo respectivo y marque con una aspa en el círculo asociado).

Categoría	Intervalo
Desaprobado ()	0,00-0,60
Observado ()	<0,60-0,70
Aprobado (X)	<0,70-1,00

4. Opinión de aplicabilidad



Firma del evaluador:



INSTRUMENTO

ACTIVIDADES LÚDICAS Y LOS PROBLEMAS EMOCIONALES EN LOS
ESTUDIANTES DE 4 y 5 AÑOS AREQUIPA 2024

CUESTIONARIO

NOMBRES Y APELLIDOS DEL NIÑO:

EDAD:

FECHA:

El cuestionario siguiente nos concede poder monitorear el desarrollo psicomotor, detectar habilidades motoras como la coordinación, fuerza y destreza en actividades físicas y juegos, simultáneamente identificar necesidades educativas y conocer áreas específicas donde el niño puede necesitar apoyo, ya sea en el desarrollo cognitivo, emocional o motor.

RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS, MARCANDO LAS ALTERNATIVAS SI, NO, A VECES CON UNA X:

¿El niño manifiesta enojo con frecuencia en diversas situaciones?

Si

No

A veces

¿El niño, al enojarse, muestra conductas agresivas como empujar o lastimar a sus compañeros?

Si

No

A veces

¿El niño muestra entusiasmo, disfrute y satisfacción al participar en sus actividades?

Si

No

A veces

¿El niño expresa su alegría y entusiasmo al realizar actividades junto a sus compañeros?

Si

No

A veces

¿El niño reacciona el ante situaciones o estímulos que considera desagradables?

Si

No

A veces

¿El niño expresa de manera observable su sensación de asco a través de gestos, expresiones o comportamientos específicos?

Si

No

A veces

¿El niño manifiesta tristeza durante sus actividades, reflejándose en su actitud, expresiones o nivel de participación?

Si

No

A veces

¿Busca consuelo al sentirse triste?

Si

No

A veces

¿El niño muestra reacciones emocionales y conductuales claras frente a situaciones inesperadas?

Si

No

A veces

¿El niño expresa asombro y curiosidad al realizar sus actividades?

Si

No

A veces

¿ El niño muestra señales de miedo al realizar actividades relacionadas con esta emoción, afectando su participación y desenvolvimiento?

Si

No

A veces

¿El niño expresa temor al participar en actividades sobre esta emoción?

Si

No

A veces

¿Influyen las actividades propuestas en la participación del niño dentro del grupo de pares?

Si

No

A veces

¿Influyen las actividades propuestas en la participación del niño dentro del grupo de pares?

Si

No

A veces

¿El niño muestra iniciativa para participar e integrarse de manera autónoma en actividades grupales?

Si

No

A veces

¿Con frecuencia el niño se involucra de manera autónoma en juegos y tareas propuestas?

Si

No

A veces

¿El niño desarrolla y aplica movimientos coordinados en sus actividades?

Si

No

A veces

¿El niño demuestra habilidades de coordinación óculo-manual al realizar las actividades en específico?

Si

No

A veces

¿El niño evidencia fuerza al realizar tareas físicas y relaciona esta habilidad con su coordinación, resistencia y desempeño en las actividades dadas?

Si

No

A veces

¿El niño realiza actividades donde se requiere mayor esfuerzo y relaciona esta habilidad con su coordinación, resistencia y desempeño en las actividades dadas?

Si

No

A veces

¿Colabora con otros niños en las actividades realizadas?

Si

No

A veces

¿El niño demuestra disposición para compartir y colaborar en actividades grupales con sus compañeros?

Si

No

A veces

¿El niño sigue las normas y acuerdos establecidos, mostrando respeto hacia sus compañeros y contribuyendo a una convivencia armoniosa en el grupo?

Si

No

A veces

¿El niño comparte y respeta el espacio común con sus compañeros?

Si

No

A veces

Notas Adicionales:

Firma del Observador:

Al terminar las actividades lúdicas procederemos a llenar el cuestionario, Lo que nos proporcionara poder identificar las observaciones después de cada actividad realizada por los niños de 4 y 5 años.

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD: "Explorando Emociones y Habilidades"

Duración: 45 min. con intervalos de tiempo para cada actividad a realizar.

Objetivo: Desarrollar y observar emociones y habilidades sociales en los niños mediante juegos y actividades.

Actividades:

El Rincón de las Emociones (45 min.)

Objetivo: Desarrollar la inteligencia emocional en los niños al identificar y expresar diferentes emociones a través de la imitación y la reflexión sobre situaciones cotidianas.

Materiales:

Imágenes o tarjetas con ilustraciones de marionetas o personajes que muestren diferentes expresiones emocionales (enfado, alegría, asco, tristeza, sorpresa, miedo).

Un espacio amplio donde los niños puedan moverse libremente.

Desarrollo de la Dinámica:

Introducción (5 minutos):

Se reúne a los niños en un círculo y les explicamos que hoy explorarán las emociones a través de imágenes y marionetas.

Se pregunta a los niños si pueden nombrar algunas emociones y qué situaciones conocen que puedan provocar esas emociones.

Presentación de Imágenes/Marionetas (10 minutos):

Se muestra una por una las imágenes o marionetas, describiendo la emoción que representa cada una.

Se pide a los niños que observen detenidamente y que piensen en lo que cada expresión transmite.

Imitación (15 minutos):

Seleccionamos una emoción y pedimos a los niños que imiten la expresión de esa emoción.

Después de que todos hayan imitado la emoción, les preguntamos en qué situaciones se sentirían así. Por ejemplo, para la alegría, pueden mencionar situaciones como jugar con amigos, recibir un regalo, o ver a un familiar. Para el enfado, pueden hablar sobre perder un juego o no obtener lo que quieren.

Reflexión en Grupo (10 minutos):

Luego de explorar todas las emociones, se reúne nuevamente a los niños en círculo y les preguntamos qué emoción les fue más fácil imitar y cuál les costó más.

Se anima a los niños a compartir experiencias personales relacionadas con cada emoción. Puedes usar preguntas como: "¿Alguna vez se han sentido así? ¿Qué ocurrió en esa situación?"

Cierre (5 minutos):

Concluimos la dinámica resaltando la importancia de reconocer y expresar nuestras emociones.

Explicamos que todas las emociones son normales y que está bien sentirse de diferentes maneras en distintas situaciones.

Carrera de Motivación (45 min.)

Objetivo: Fomentar la motivación y el trabajo en equipo a través de una actividad física que estimule a los niños a participar activamente en un entorno lúdico.

Materiales:

Objetos atractivos y motivadores (juguetes, pelotas, medallas, golosinas, o cualquier artículo que les llame la atención). envueltos en cajas.

Conos o cintas para delimitar la pista de carrera.

Un silbato para iniciar y finalizar la carrera.

Opcional: música alegre para crear un ambiente más dinámico.

Desarrollo de la Dinámica:**Preparación del Espacio (10 minutos):**

Seleccionamos un área amplia y segura donde los niños puedan correr sin obstáculos.

Delimitamos una pista de carrera usando conos o cintas, marcando claramente el inicio y el final de la carrera.

Se colocan los objetos motivadores al final de la pista, asegurándose de que sean visibles y atractivos para los niños en cajas.

Introducción (5 minutos):

Reunimos a los niños y les explicamos la dinámica del juego. Diles que correrán hacia un objetivo emocionante al final de la pista.

Preguntamos qué objetos les gustaría encontrar al final de la carrera y los animamos a compartir sus ideas.

Inicio de la Carrera (10 minutos):

Se organiza a los niños en grupos o líneas, según la cantidad de participantes.

Se explica que, al sonar el silbato o la música, deben correr hacia el final de la pista para alcanzar los objetos motivadores.

Puedes hacer varias rondas, alternando la posición de los objetos para mantener el interés de lo que irán retirando de cada caja.

Observación y Reflexión (10 minutos):

Mientras los niños corren, observa cuáles son los objetos que más los motivan a participar y cómo reaccionan al alcanzarlos, según el color.

Después de cada carrera, reunimos a los niños nuevamente y preguntamos:

¿Qué les motivó a correr más rápido?

¿Cómo se sintieron al alcanzar el objeto?

¿Qué les gustaría encontrar en la próxima carrera?

Cierre (5 minutos):

Se concluye la actividad resaltando la importancia de la motivación y cómo los diferentes estímulos pueden influir en nuestra participación en actividades.

Se anima a los niños a pensar en otras situaciones donde se sientan motivados a actuar y compartir esos momentos con el grupo.

Juego de la Coordinación (45 min.)

Objetivo: Desarrollar y mejorar la coordinación física de los niños a través de actividades lúdicas que requieren movimientos precisos y fuerza.

Materiales:

Cinta adhesiva o cuerdas para marcar una línea recta en el suelo.

Cronómetro (opcional, para medir tiempos en actividades).

Música alegre (opcional, para animar las actividades).

Desarrollo de la Dinámica:**Preparación del Espacio (10 minutos):**

Busca un área amplia y segura donde los niños puedan moverse libremente.

Marca una línea recta en el suelo con cinta adhesiva o coloca una cuerda, asegurándose de que sea visible y entendible para los niños.

Introducción (5 minutos):

Reunimos a los niños y explicamos que realizarán una actividad que ayudarán a mejorar su coordinación física.

Preguntamos si conocen la importancia de la coordinación y equilibrio en actividades de juego.

Actividades de Coordinación (10 minutos):**Caminar en Línea Recta**

Invita a los niños a caminar sobre la línea marcada, recordando el camino por donde están caminando, primero con los ojos abiertos y luego en la segunda vuelta con los ojos cerrados (con supervisión).

Pedimos que mantengan el equilibrio y se concentren en sus movimientos.

Observamos si logran mantener el equilibrio y cómo se adaptan al desafío por sí solos.

Observación y Reflexión (10 minutos):

Se reúne a los niños después de las actividades y preguntamos cómo se sintieron al realizar cada tarea en el camino trazado, ¿Qué paso les pareció más fácil o más difícil?, ¿Cómo manejaron los desafíos en cada secuencia? y ¿Cómo utilizaron su coordinación y equilibrio?

Cierre (5 minutos):

Se concluye la actividad destacando la importancia de la coordinación física en la vida diaria y cómo pueden seguir mejorando a través del juego.

Se anima a los niños a practicar estas habilidades en casa, resaltando que jugar es una forma divertida de aprender.

La Isla de la Cooperación (45 min.)

Objetivo: Fomentar la colaboración, la comunicación y la resolución de problemas entre los niños mientras participan en un juego creativo y dinámico.

Materiales:

Alfombras pequeñas, tapetes o papeles grandes que sirvan como "islas".

Dado interactivo

Cinta adhesiva

Música (opcional, para añadir emoción y ritmo al juego).

Desarrollo de la Dinámica:

Preparación del Espacio (10 minutos):

Se busca un área amplia y segura donde los niños puedan moverse sin obstáculos.

Se distribuyen las alfombras o papeles en el suelo para crear la "isla".

Introducción (5 minutos):

Se reúne a los niños y explicamos que jugarán a “Cruzar la Isla”.

Se les dice que deben trabajar juntos para moverse de la isla hacia la meta de llegada, sin tocar los espacios que están marcados como lava y agua, una vez toquen estos por el lanzamiento del dado tendrán que abandonar la isla dejando a sus demás compañeros avanzar y observar quienes van llegando a la meta dirigida.

Se enfatiza que la cooperación es clave para lograrlo.

Observación y Reflexión (10 minutos):

Se reúne a los niños después de la actividad y preguntamos cómo se sintieron al trabajar en equipo, al ir alentando a sus demás compañeros que seguían en el camino a la meta. ¿Qué estrategias utilizaron para cruzar la isla?, ¿Cómo se sintieron al cooperar alentando a los demás?

Cierre (5 minutos):

Se concluye la actividad resaltando la importancia de la colaboración y la comunicación en cualquier tipo de trabajo en equipo.

Animamos a los niños a aplicar estas habilidades en otras actividades diarias, recordándoles que trabajar juntos puede hacer las cosas más divertidas y efectivas.

El Baile del Respeto (45 min.)

Objetivo: Fomentar el respeto por el espacio personal de los demás y la conciencia corporal a través de un juego musical divertido y dinámico.

Materiales:

Altavoces o un dispositivo para reproducir música.

Una selección de canciones animadas y apropiadas para la edad de los niños.

Un espacio amplio y libre de obstáculos para bailar.

Desarrollo de la Dinámica:

Preparación del Espacio (5 minutos):

Organizamos un área amplia donde los niños puedan moverse libremente sin riesgo de chocar con objetos o personas.

Aseguramos de que el suelo esté libre de obstáculos y que haya suficiente espacio para que todos se muevan.

Introducción (5 minutos):

Reunimos a los niños y explicamos que jugarán al "Baile del Espacio".

Indicamos que mientras bailan, deben estar atentos y respetar el espacio de sus compañeros para no chocarse. (hacemos una demostración de cómo moverse en un área compartida.)

Dinámica del Juego (30 minutos):**Paso 1: Comienza el Baile (5 minutos):**

Se inicia la música y se anima a los niños a bailar libremente, expresándose y disfrutando del ritmo.

Observamos cómo se mueven y si están manteniendo una distancia adecuada entre ellos.

Paso 2: Detener la Música (20 minutos):

Después de un tiempo, se detiene la música de forma inesperada. Los niños deben congelarse en su posición, respetando el espacio de los demás.

Si un niño se mueve o toca a otro, puedes hacer una pausa y recordarle al grupo la importancia de respetar el espacio de cada uno en este juego.

Después de unos segundos, se reanuda la música y los niños continúan bailando. Luego se repite este proceso varias veces, variando el tiempo que dejas la música sonando antes de detenerla nuevamente.

Paso 3: Variaciones (5 minutos):

Para hacer el juego más interesante, añadimos variaciones:

Cambiamos el estilo de música o el ritmo para que los niños se adapten a diferentes movimientos.

Se pide a los niños que realicen un movimiento específico (por ejemplo, girar, saltar) cuando la música está sonando, pero siempre respetando el espacio de los demás.

Observación y Reflexión (10 minutos):

Al finalizar el juego, reunimos a los niños y preguntamos cómo se sintieron mientras bailaban.

¿Fue fácil respetar el espacio de los demás?

¿Cómo se sintieron al detenerse cuando la música se detuvo?

¿Qué movimientos disfrutaron más?

Cierre (5 minutos):

Concluimos la actividad resaltando la importancia del respeto mutuo y la atención a los demás durante cualquier actividad grupal.

Animamos a los niños a pensar en otras formas de respetar el espacio personal en sus juegos y actividades diarias

Evaluación:

Al finalizar el taller, se utiliza el cuestionario observacional para evaluar y observar cómo los niños expresan emociones, se motivan, participan, coordinan, muestran fuerza, cooperan y respetan a los demás. Lo que nos proporcionara poder identificar las observaciones después de cada actividad realizada por los niños de 4 y 5 años, mientras se divierten y aprenden a través del juego.

MATRIZ DE CONTINGENCIA

ACTIVIDADES LÚDICAS Y LOS PROBLEMAS EMOCIONALES EN LOS ESTUDIANTES DE 4 y 5 AÑOS DEL JARDÍN GABRIELA MISTRAL AREQUIPA 2024

AUTOR(A): QUISPE MACHACA ALEXANDRA Y RAMOS REINOSO DIANA CAROLINA

PROGRAMA DE EDUCACION

ESPECIALIDAD: EDUCACION INICIAL

Tabla 26 *ANEXO Matriz de Contingencia*

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA/ DISEÑO
GENERAL ¿De qué manera la aplicación de actividades lúdicas regulará los	GENERAL Determinar cómo la aplicación de actividades lúdicas mejorará	GENERAL Es probable que la aplicación de actividades		Actitudes en el desarrollo del juego	¿El niño demuestra disposición para compartir y colaborar en actividades grupales con sus compañeros?	TIPO: NO EXPERIMENTAL

	Determinar el nivel de los problemas emocionales antes de la Aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024. Determinar el nivel de los problemas	La aplicación de las actividades lúdicas provocará una alta mejora en la regulación de los problemas emocionales en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024.		1.Ira 2.alegría 3.asco 4.tristeza 5.sorpresa	coordinación, resistencia y desempeño en las actividades dadas? ¿El niño se involucra activamente en actividades que requieren mayor esfuerzo físico, demostrando resistencia y determinación? ¿Colabora con otros niños en las actividades realizadas? ¿El niño desarrolla y aplica movimientos coordinados en sus actividades?	INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS CUESTIONARIO / ENCUESTA POBLACION: Son los estudiantes de 3, 4 Y 5 años de la institución educativa Jardín Gabriela Mistral.
--	--	---	--	---	--	--

	emocionales después de la Aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024. Determinar la relación que existe en la aplicación de actividades lúdicas y los problemas	Los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral evidencian mayor motivación en la aplicación de actividades lúdicas para la resolución de sus problemas emocionales.	Problemas emocionales	6. miedo	¿Con frecuencia el niño se involucra de manera autónoma en juegos y tareas propuestas? ¿El niño muestra iniciativa para participar e integrarse de manera autónoma en actividades grupales? ¿Responde el niño ante la presentación de nuevos retos en el entorno escolar con sus pares? ¿Influyen las actividades propuestas en la participación del niño dentro del grupo de pares?	MUESTRA: Son de 12 estudiantes de las edades de 4 y 5 años. TECNICA DE ANALISIS ESTADISTICO Para obtener los resultados
--	---	---	-----------------------	----------	--	---

	emocionales de los estudiantes de 4 y 5 años del jardín Gabriela Mistral-Arequipa 2024.	La aplicación de actividades lúdicas en los estudiantes de 4 y 5 años en el jardín Gabriela Mistral significaba un gran cambio de mejora para resolver los problemas emocionales.			¿El niño expresa temor al participar en actividades sobre esta emoción? ¿El niño muestra señales de miedo al realizar actividades relacionadas con esta emoción, afectando su participación y desenvolvimiento? ¿El niño expresa asombro y curiosidad al realizar sus actividades? ¿El niño muestra reacciones emocionales y conductuales	utilizaremos el programa de Excel.
--	--	--	--	--	---	---

					claras frente a situaciones inesperadas? ¿Busca consuelo al sentirse triste? ¿Busca consuelo al sentirse triste? ¿El niño expresa de manera observable su sensación de asco a través de gestos, expresiones o comportamientos específicos? ¿El niño reacciona el ante situaciones o estímulos que considera desagradables?	
--	--	--	--	--	---	--

					¿El niño expresa su alegría y entusiasmo al realizar actividades junto a sus compañeros? ¿El niño muestra entusiasmo, disfrute y satisfacción al participar en sus actividades? ¿El niño, al enojarse, muestra conductas agresivas como empujar o lastimar a sus compañeros? ¿El niño manifiesta enojo con frecuencia en diversas situaciones?	
--	--	--	--	--	--	--

EVIDENCIA FOTOGRÁFICAS



INTERPRETACION

En la imagen observamos que se solicita el permiso para la aplicación del instrumento de tesis, consistiendo en actividades lúdicas que nos permitirán desarrollar nuestro estudio y demostrar nuestro objetivo de investigación, esta reunión fue llevada a cabo en el día con la disposición presente de la Sra. directora del Jardín Gabriela Mistral y mi persona Diana Ramos Reinoso y Alexandra Quispe Machaca.



INTERPRETACION

El rincón de las emociones

Diana Ramos presentó la actividad de las emociones en la que los niños reconocen diversas emociones y luego las interiorizaron en acciones de imitación e interpretaciones variadas según cada niño iba participando, mientras Alexandra iba prestando atención para algún requerimiento de apoyo de intervención en la actividad dada, además de tener en cuenta sus anotaciones en las fichas de observación en el proceso de la ejecución.



INTERPRETACION

Juego de la Coordinación

Diana Carolina invitó a los niños a sentarse para escuchar las indicaciones de Alexandra, mientras que ella estaba mostrando los materiales, así mismo les recordó los acuerdos de convivencia y desarrollo para la ejecución del juego.



INTERPRETACION

Juego de la Coordinación

Alexandra Quispe, Diana Ramos estaban observando como realizan los niños y niñas la actividad de manera libre y autónoma permitiendo así a los niños actuar por sí mismo, los niños mostraron interés hacia la actividad y dieron a conocer su emoción así misma satisfacción al realizarlo.



INTERPRETACION

La Isla de la cooperación

Alexandra estaba motivando a realizar la actividad, los niños estaban muy atentos y felices por la actividad lúdica, mientras que Diana Ramos estaba anotando lo que observaba.



INTERPRETACION

El Baile del Respeto

Diana Ramos les motivó a realizar la actividad lúdica, los niños realizaron movimientos de acuerdo a lo que escuchaban la música, mientras Alexandra Quispe estaba observando, así mismo llenando la ficha de observación abierta para luego contrastar con el cuestionario final de medición.