



Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión

Escuela de Posgrado

**Actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N° 086
“Divino Niño Jesús” - Huacho, durante el año escolar 2020**

Tesis

**Para optar el Grado Académico de Maestra en Ciencias de la Gestión Educativa con
Mención en Pedagogía**

Autor

Flor de María Acevedo Huasupoma

Asesor

Dra. Norvina Marlina Marcelo Angulo

Huacho – Perú

2024



Reconocimiento - No Comercial – Sin Derivadas - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Reconocimiento: Debe otorgar el crédito correspondiente, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se realizaron cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de ninguna manera que sugiera que el licenciante lo respalda a usted o su uso. **No Comercial:** No puede utilizar el material con fines comerciales. **Sin Derivadas:** Si remezcla, transforma o construye sobre el material, no puede distribuir el material modificado. **Sin restricciones adicionales:** No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros de hacer cualquier cosa que permita la licencia.



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

LICENCIADA

(Resolución de Consejo Directivo N° 012-2020-SUNEDU/CD de fecha 27/01/2020)

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

Escuela de Posgrado

INFORMACIÓN

DATOS DEL AUTOR (ES):		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	FECHA DE SUSTENTACIÓN
Flor de María Acevedo Huasupoma	15615279	26 – 05 -2023
DATOS DEL ASESOR:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Norvina Marlina Marcelo Angulo	15766260	0000-0002-9998-8260
DATOS DE LOS MIEMBROS DE JURADOS – PREGRADO/POSGRADO-MAESTRÍA-DOCTORADO:		
NOMBRES Y APELLIDOS	DNI	CÓDIGO ORCID
Raymundo Javier Hajar Guzman	15685212	0000-0002-6182-0542
Victoria Flor Carrillo Torres	15724523	0000-0002-6476-1592
Robert Sandro Natividad Muñoz	15726124	0000-0003-3054-0027

ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°086 "DIVINO NIÑO JESUS"- HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2020

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	doczz.net Fuente de Internet	1%
3	Submitted to Universidad San Ignacio de Loyola Trabajo del estudiante	1%
4	repositorio.ug.edu.ec Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	Submitted to American Public University System Trabajo del estudiante	1%

TESIS

**ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DE
LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. N°086 “DIVINO NIÑO
JESUS” - HUACHO, DURANTE EL AÑO ESCOLAR 2020**

JURADO EVALUADOR

Dr. RAYMUNDO JAVIER HIJAR GUZMAN

PRESIDENTE

Dra. VICTORIA FLOR CARRILLO TORRES

SECRETARIO

Mg. ROBERT SANDRO NATIVIDAD MUÑOZ

VOCAL

}

DEDICATORIA

Esta investigación está dedicada a los niños que enseñe en mi práctica profesional he disfrutado con ellos a lo largo de los años, primero conocí su inocencia, para luego explorar con ellos la naturaleza y el mundo que nos rodea, de ellos aprendí qué guardan en ellos la sensibilidad dar amor al prójimo, vivimos actividades y aprendizajes juntos, seguramente nunca lo olvidaremos, siempre los guardare en mi corazón.

Flor de María Acevedo Huasupoma

AGRADECIMIENTO

Consideración y agradecimiento muy especial a la Dra. proNorvina Marlena Marcelo Ángulo, quien de manera desinteresada e incondicional ha mostrado paciencia y apoyo continuo en la planificación, desarrollo y culminación de esta tesis.

Mi más sincero y fraterno agradecimiento también a las autoridades del I.E.I., docentes, padres de familia y niños de 4 años. N°086 Divino Niño Jesús del distrito de Huacho quien me brindó su valioso tiempo dedicado al desarrollo, lineamientos y asesoría metodológica del PEA, así como la planeación, desarrollo e implementación de este centro de investigación.

En mi familia tengo que enfatizar a las personas que dieron la vida, mis padres, ellos siempre me han alentado, me han ofrecido su confianza, ayuda y consejos, gracias a ellos puedo vencer las dificultades y retos que me trae la vida, muchas gracias.

Flor de María Acevedo Huasupoma

ÍNDICE

<u>DEDICATORIA</u>	viii
<u>AGRADECIMIENTO</u>	ix
<u>RESUMEN</u>	xiii
<u>ABSTRACT</u>	xiv
<u>CAPÍTULO I</u>	1
<u>PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</u>	1
<u>1.1 Descripción de la realidad problemática</u>	1
<u>1.2 Formulación del problema</u>	2
<u>1.2.1 Problema general</u>	2
<u>1.2.2 Problemas específicos</u>	3
<u>1.3 Objetivos de la investigación</u>	3
<u>1.3.1 Objetivo general</u>	3
<u>1.3.2 Objetivos específicos</u>	3
<u>1.4 Justificación de la investigación</u>	3
<u>1.5 Delimitaciones del estudio</u>	5
<u>1.6 Viabilidad del estudio</u>	5
<u>CAPÍTULO II</u>	6
<u>MARCO TEÓRICO</u>	6
<u>2.1 Antecedentes de la investigación</u>	6
<u>2.1.1 Investigaciones internacionales</u>	6
<u>2.1.2 Investigaciones nacionales</u>	7
<u>2.2 Bases teóricas</u>	10
<u>2.2.1. Actividad lúdica</u>	10
<u>2.2.1.1. Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparède (1932)</u>	10
<u>2.2.1.2. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)</u>	11
<u>2.2.1.3. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)</u>	13
<u>2.2.2. Desarrollo emocional</u>	14
<u>2.2.2.1. La emoción</u>	15
<u>2.3 Bases filosóficas</u>	18
<u>2.3.1. Actividad lúdica</u>	18
<u>2.3.1.1. Definición</u>	18

<u>2.3.1.2. Actividades lúdicas en la educación</u>	19
<u>2.3.1.3. Importancia de las actividades lúdicas</u>	22
<u>2.3.1.5. Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana</u>	24
<u>2.3.1.5. Tipos de actividades lúdicas</u>	25
<u>2.3.1.6. Ámbitos de las actividades lúdicas</u>	27
<u>2.3.1.7. La nueva pedagogía en las actividades lúdicas</u>	28
<u>2.3.1.8. Las actividades lúdicas como estrategias didácticas</u>	29
<u>2.3.2. Desarrollo emocional</u>	30
<u>2.3.2.1. Las emociones y su importancia</u>	30
<u>2.3.2.2. ¿Qué es la inteligencia emocional o educación emocional?</u>	31
<u>2.3.2.3. Objetivos de la educación emocional</u>	33
<u>2.3.2.4. Las emociones en el aula</u>	34
<u>2.3.2.5. El desarrollo de habilidades sociales y emocionales</u>	35
<u>2.3.2.6. Ventajas de la educación emocional</u>	36
<u>2.3.2.7. Caracterización de la etapa del desarrollo: niñez intermedia</u>	38
<u>2.3.2.8. El desarrollo de la toma de perceptiva emocional y la comprensión de las emociones</u>	39
<u>2.3.2.9. La autorregulación emocional</u>	40
<u>2.4 Definición de términos básicos</u>	41
<u>2.5 Hipótesis de investigación</u>	42
<u>2.5.1 Hipótesis general</u>	43
<u>2.5.2 Hipótesis específicas</u>	43
<u>2.6 Operacionalización de las variables</u>	43
<u>CAPÍTULO III</u>	45
<u>METODOLOGÍA</u>	45
<u>3.1 Diseño metodológico</u>	45
<u>3.2 Población y muestra</u>	45
<u>3.2.1 Población</u>	45
<u>3.2.2 Muestra</u>	45
<u>3.3 Técnicas de recolección de datos</u>	45
<u>3.4 Técnicas para el procesamiento de la información</u>	45
<u>CAPÍTULO IV</u>	46
<u>RESULTADOS</u>	46
<u>4.1 Análisis de resultados</u>	46
<u>4.2 Contrastación de hipótesis</u>	76

<u>CAPÍTULO V</u>	77
<u>DISCUSIÓN</u>	77
<u>5.1</u> <u>Discusión de resultados</u>	77
<u>CAPÍTULO VI</u>	78
<u>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</u>	78
<u>6.1</u> <u>Conclusiones</u>	78
<u>6.2</u> <u>Recomendaciones</u>	79
<u>REFERENCIAS</u>	80
<u>7.1</u> <u>Fuentes documentales</u>	80
<u>7.2</u> <u>Fuentes bibliográficas</u>	81
<u>ANEXOS</u>	84

RESUMEN

El presente estudio tiene como propósito general, “determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020”. Para este fin la pregunta de investigación siguiente: “¿De qué manera influye la actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 Divino Niño Jesús, Huacho, durante el año escolar 2020?”. La pregunta de investigación fue respondida por medio de una lista de cotejo de actividades lúdicas en el desarrollo emocional de los niños de 5 años, la cual constó de una tabla de doble entrada con 15 ítems y 2 alternativas, y se le asignó un valor cuantitativo para procesar los datos con El sistema estadístico SPSS, que fue desarrollado por el equipo de apoyo al investigador, se aplicó a los 100 sujetos de la muestra para la selección probabilística. Los resultados guardan relación con lo que sostienen Gonzales & Rodríguez (2018) en su investigación concluyeron que las actividades lúdicas son importantes y fundamentales en el proceso de aprendizaje porque es una actividad natural para los niños y su desarrollo hace que todo aprendizaje sea natural, divertido, estimulante y ameno. Hacer estas actividades puede mejorar las habilidades e intereses de su hijo.

Palabras clave: actividad lúdica, desarrollo emocional, enseñanza, juego, actitud, autogestión, relaciones interpersonales y autoconciencia.

ABSTRACT

The present study has as a general purpose, "to determine the influence exerted by playful activity on the emotional development of 5-year-old children from the I.E.I. N°086 "Divino Niño Jesús", Huacho, during the 2020 school year". To this end, the following research question: "How does playful activity influence the emotional development of 5-year-old children from the I.E.I. N°086 Divine Child Jesus, Huacho, during the 2020 school year? The research question was answered through a checklist of recreational activities in the emotional development of 5-year-old children, which consisted of a double-entry table with 15 items and 2 alternatives, and was assigned a quantitative value. to process the data with The SPSS statistical system, which was developed by the researcher support team, was applied to the 100 subjects in the sample for probabilistic selection. The results are related to what Gonzales & Rodríguez (2018) maintain in their research, they concluded that playful activities are important and fundamental in the learning process because it is a natural activity for children and its development makes all learning natural, fun, stimulating and enjoyable. Doing these activities can enhance your child's skills and interests.

Keywords: playful activity, emotional development, teaching, play, attitude, self-management, interpersonal relationships and self-awareness.

INTRODUCCIÓN

La integración de los niños en la vida escolar y los nuevos estilos de vida significa que tienen una gran responsabilidad con los padres y maestros, no solo de considerar el desarrollo intelectual, sino también de participar en el desarrollo emocional del niño, lo que ayuda a una buena manera de aprender de un niño, no tienen problemas de adaptabilidad ni de autoestima.

En este marco, he elaborado el presente estudio de investigación, que busca determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020; el mismo que se divide en seis capítulos:

El primer capítulo corresponde al método del problema, en el cual describo la realidad del problema, planteo el problema, y determino el objetivo de la investigación, el motivo y la definición de la investigación. En el capítulo dos, desarrollo el marco teórico en el que considero el contexto de investigación, fundamentos teóricos, fundamentos filosóficos, definiciones de términos básicos, supuestos de investigación y operacionalización de variables.

En el Capítulo 3 presento la metodología de investigación utilizada, en el Capítulo 4 presento los hallazgos junto con el análisis de los resultados y el contraste de hipótesis, en el Capítulo 5 presento la discusión, y en el Capítulo 6 presento las conclusiones y recomendaciones del presente estudio. Además de la bibliografía de investigación y los anexos.

Así desarrolle mis tesis mediante proceso o paso descrito en cada capítulo. Espero que a través del avance de esta investigación se desarrolle nueva información y se creen novedosas ideas y preguntas para la investigación en distintos campos del conocimiento.

Para las investigaciones, es necesario emplear correctamente el método científico, teniendo un fuerte deseo de superación y un pensamiento de innovación.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

El trabajo tiene como finalidad investigar cómo las actividades lúdicas pueden ayudar al desarrollo emocional de los niños y niñas, al mismo tiempo causarán grandes problemas a los niños en sus áreas de impacto social, plantando actividades para elaborar un mejor desarrollo en los niños y mejorar su desarrollo emocional.

Por eso es necesario investigar el desarrollo emocional de los infantes apartado de sus familiares y luego separados de sus amigos y maestros, lo que es un duro golpe para ellos. En este caso, las estrategias de integración interesantes son fundamentales, pero no se tienen en cuenta, seguimos siguiendo el orden del currículum y del plan, dando prioridad a la cognición antes que a la emoción.

El juego preescolar es fundamental porque allí se desarrollan todas las destrezas y habilidades que se consideran herramientas básicas de enseñanza, especialmente en los juegos simbólicos, que brindan a los niños experiencias, conocimientos y herramientas útiles para la vida.

Los juegos ocupan una parte trascendente de la vida de los niños. Para ellos es importante moverse, gritar y saltar; cantar canciones con información sobre el orden, la limpieza, la cooperación y la alimentación. En la escuela de hoy, no hay un entorno para niños y niñas, pueden desempeñar un papel y desarrollar sus habilidades.

A través de la investigación de campo, se ha examinados que los niños(as) rara vez existen en la práctica de actividades lúdicas, este es el factor decisivo para que formen y aprendan valores logrando el equilibrio emocional y mejorando las habilidades sociales. Su cognición progresa y están completamente educados.

Las actividades lúdicas dan la bienvenida a las personas, la independencia y la confianza en uno mismo son uno de los movimientos creativos y básicos del desarrollo integral del niño. En todas las culturas humanas, esta actividad es promovida de manera voluntaria y natural. Los docentes deben tener el espacio para aplicar dinámicamente métodos, técnicas y estrategias para que puedan trabajar con sus alumnos para lograr lo que el trabajo propone.

Dados los valores de la educación preescolar en nuestro país, se permite iniciar actividades educativas con énfasis en actividades lúdicas. Perciben, conocen y entender el mundo gracias a los juegos, ya que el hecho demuestra que los niños y las niñas pueden adquirir fácilmente un conocimiento cada vez mayor que hace que las experiencias de vida sean cada vez más. Los niños no desarrollan sus habilidades porque las estrategias que se utilizan en la escuela son inadecuadas a causa de la poca organización, planificación y experiencia de los educadores en las primeras etapas, esta situación no aumenta la inteligencia y la imaginación del proceso de aprendizaje.

Al visitar la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, se descubrió como debido a la gran cantidad de niños y niñas que allí reciben educación, los maestros no contaban con la ayuda suficiente para desarrollar actividades de entretenimiento para niños y niñas de preescolar. El aula y la falta de espacio físico dificultan el desarrollo socioemocional a través de interesantes métodos de enseñanza.

El problema está en la zona marginal, los escasos recursos económicos de la familia, el desconocimiento, la familia se traslada del campo a la ciudad, hay una nueva visión para un futuro mejor. Otras familias emigran por problemas familiares. Nos encontraremos una serie de conflictos y los niños se verán afectados. En esta institución tenemos niños combativos, maltratados y abandonados por familiares.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿De qué manera influye la actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo influye la lúdica como instrumentos para la enseñanza en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020?
- ¿Cómo influye la lúdica como expresión de la cultura en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020?
- ¿Cómo influye la lúdica como herramienta o juego en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020?
- ¿Cómo influye la lúdica como actitud frente a la vida en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.

1.3.2 Objetivos específicos

- Conocer la influencia que ejerce la lúdica como instrumentos para la enseñanza en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.
- Establecer la influencia que ejerce la lúdica como expresión de la cultura en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.
- Conocer la influencia que ejerce la lúdica como herramienta o juego en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.
- Establecer la influencia que ejerce la lúdica como actitud frente a la vida en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.

1.4 Justificación de la investigación

Los infantes requieren una buena enseñanza, para que aprendan a realizar operaciones e interpretaciones, para una enseñanza permanente donde puedan aprender a tomar el control de sí mismos y saber enfrentar situaciones difíciles y resolver cualquier problema.

Se habla mucho de la educación constructivista, donde los menores tienen sus propios conocimientos basados en la experiencia, pero es cuestionable que esto sea cierto en el sistema educativo actual. Los padres y maestros deben preguntarse si los niños que pasan de cuatro a cinco horas en un salón de clases de la primera infancia tienen todas las herramientas que pueden ayudarlos, no solo cognitivamente sino también social y emocionalmente.

Hoy nuestros alumnos, hijos, amigos o familiares saben lo importante que es tener valores y empatía con los demás. El mundo incluso mejorará, siempre que podamos ponernos en el lugar del otro.

Las investigaciones sobre las emociones y las estrategias que ayudan a desarrollar las emociones se centran básicamente en los sentimientos, las actitudes, la capacidad humana de escuchar y aprender de los demás. El control de las emociones ayuda a ser una persona más agradable frente a los demás y a establecer conexiones con los demás. Una mejor forma de organizarnos para que podamos desempeñarnos mejor donde estemos.

Cuando los niños son la etapa ideal para iniciar la enseñanza del correcto manejo de las emociones, esto afectará la vida adulta, moviéndose en la dirección que saben que se puede llevar a cabo en la vida de todos e incluso en la vida de quienes los rodean, porque aprenderán a hacer lo correcto, lo incorrecto, decisiones violentas, más inteligentes y racionales.

Los problemas observados están relacionados con muchos entornos educativos, las normas y reglamentos de las entidades educativas son la forma más sencilla de cumplir con las metas del plan, ignorando la formación socioemocional. Es por ello que él y su docente deben reconocer la incidencia de los juegos y orientarlo a las actividades lúdicas, las cuales promoverán su desarrollo social y emocional, afectando así su aprendizaje, porque esta es la forma natural y básica de aprender.

1.5 Delimitaciones del estudio

- Delimitación espacial

El estudio se realizó con los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús” del Distrito de Huacho.

- Delimitación temporal

Durante el año escolar 2017

1.6 Viabilidad del estudio

Existen temas de indagación en mis programas de estudio de pregrado y posgrado que me dejan estudiar la teoría y la práctica de los métodos científicos aplicados, que me permiten organizar, realizar y culminar favorablemente mi propuesta de investigación.

Los profesores de posgrado indicado en la estimulación temprana contribuyeron en mi investigación como co-asesores porque estaban directa o indirectamente involucrados en los temas relacionados con las variables que estudié a medida que se desarrollaba el aprendizaje.

La institución educativa de educación inicial de mi investigación está ubicada cerca de mi casa, lo que me ahorra tiempo y dinero.

Poder acceder a Internet me ha facilitado hacer otras investigaciones para comprender los métodos sugeridos y los errores que puede cometer la investigación, para que mi investigación pueda tener éxito y contribuir al desarrollo de la sociedad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Investigaciones internacionales

Moyolema (2015), en su tesis titulada *“Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos “c” y “d” de la unidad educativa Francisco Flor-Gustavo Egüés de la ciudad de Ambato provincia de Tungurahua”* aprobada por la Universidad técnica de Ambato, donde el investigador se planteó “descubrir actividades de aprendizaje lúdico en el pensamiento crítico y reflexivo de los niños de los niños de 5° sección “C” y “D” de la unidad de aprendizaje Francisco Flor - Gustavo Egüez de la ciudad de Ambato, provincia de Tungurahua”. Desarrollo una investigación de tipo bibliográfica de nivel documental, la población estuvo constituida por 68 estudiantes y 5 docentes. Finalmente, el investigador determino que: Según la encuesta, las actividades de aprendizaje con los niños “C” y “D” de cinco años pueden resultar repetitivas, ya que expresan una falta de motivación para expresar sus puntos de vista, pensamientos e ideas espontanea.

Ospina (2015) su tesis titulada *“El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”* aprobada por la Universidad del Tolima, donde el investigador se planteó mostrar como el juego es una estrategia que promueve el desarrollo del sistema de educación básica en el nivel de jardín de infantes del colegio Félix Tiberio Guzmán - María Auxiliadora del municipio del Espinal. Desarrollo una investigación con el método cualitativo, la población estuvo constituida por niños de 5 y 6 años con padres no mayores de 40 años. Los resultados del estudio muestran que, dentro del plan de estudios, hay muchos profesionales que deben tomar la iniciativa para cambiar las prácticas docentes tanto para niños como para niñas. Finalmente, el investigador concluyo que: “El juego como estrategia de

facilita el proceso básico de aprendizaje en niños de preescolar lo cual busca potenciar su aprendizaje, motivándolos y llamándolos a los niños a participar, sienta las bases para el pensamiento creativo y sirve como una base importante para el desarrollo general” (p. 101).

Miranda (2014), en su tesis titulada *“Estrategias lúdicas y desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año de EGB paralelo “B” de la unidad educativa “Alfonso Troya” de la ciudad de Ambato provincia Tungurahua”*, aprobado por la Universidad técnica de Ambato, donde el investigador planteó “descubrir el efecto de las estrategias lúdicas a través del aula para lograr el desarrollo intelectual y de los estudiantes de segundo año “B” de la unidad educativa “Alfonso Troya” de la provincia de Tungurahua”, en el año escolar 2013-2014. Desarrollo una investigación de tipo cuali-cuantitativa, la población estuvo conformada por 33 estudiantes, 16 docentes, 33 padres de familia. Finalmente, el investigador concluyo que:

Es decir, estrategias lúdicas empleadas en el desarrollo de la inteligencia emocional en alumnos de segundo grado de educación primaria. “Alfonso Troya” se limita porque los docentes vinculan sus actividades en el desarrollo de los argumentos del proyecto en los textos y guías de cada tema.

González & Rodríguez (2018), realizaron la investigación titulada *“Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la Educación Inicial”*, aprobada por la Universidad Estatal de Milagro del Ecuador, que tuvieron como objetivo “identificar la importancia de las actividades recreativas como un enfoque sistemático para el desarrollo integral de los niños en la educación infantil”. Desarrollo una investigación de tipo descriptiva no experimental, la población estuvo constituida por 30 niños. Finalmente, el investigador concluyo que:

Las actividades interesantes en el proceso educativo forman la base y la importancia de la educación; ya que es un ejercicio para los infantes en su crecimiento, elaborando que todo aprendizaje sea emocionante, alentador y agradable, estas actividades pueden aumentar las habilidades e intereses de su hijo.

2.1.2 Investigaciones nacionales

Guerra (2016), en su tesis titulada *“Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. UGEL 05 San Juan de Lurigancho, 2016”*, aprobada por la universidad César Vallejo, donde el investigador se planteó “explorar el impacto de las actividades recreativas en la mejora de las habilidades sociales en niños de 5 años de la I.E.I. N° 104 "Santa María" UGEL N° 05 San Juan de Lurigancho 2016”. Desarrollo una investigación de tipo hipotético deductivo, la población estuvo constituida por 51 niños(as) siendo 21 del grupo experimental y 30 del grupo de control. Los resultados del estudio muestran que el post test luego de la aplicación del programa, el nivel de habilidades sociales en los niños presenta un nivel negativo (11,76%), regular (31,37%), positivo (35,29%) y excelente (21,37%); Por un lado. Finalmente, el investigador concluyó que: se han logrado los objetivos planteados y se han logrado las ideas propuestas, llegando a las conclusiones que están directamente relacionadas con el impacto significativo del cambio en el estudio.

Jiménez y Lavado (2016), en su tesis titulada *“Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I. E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015”*, aprobada por la Universidad Nacional de Trujillo, donde los investigadores se plantearon “determinar en qué medida el taller de juegos tradicionales mejora en desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015”. Desarrollaron una investigación de tipo cuasiexperimental, la población estuvo constituida por 36 niños, siendo en el aula de investigadores 4 “A” 16 niños y en el aula de creadores 4 “B” 16 niños. Los resultados del estudio muestran los experimentos preliminares y posteriores a la prueba confirman que la instrucción deportiva tradicional promueve el desarrollo emocional de los niños de 4 años en I.E. Rafael Narváez Cadenillas. Finalmente, los investigadores concluyeron que:

En su estudio muestra que la aplicación de un taller de juego tradicional mejora el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015. Resultados que fueron confirmados con la prueba “T” de STUDENT, que logró un valor estadístico de un 95% aceptándose la hipótesis alterna y rechazándose la hipótesis nula.

Paredes (2018), en su tesis titulada “*Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa particular Abraham Lincoln internacional school- cercado*”, aprobada por la Universidad Nacional San Agustín, donde el investigador se planteó “determinar la efectividad de la aplicación de la escuela deportiva tradicional y el desarrollo de la inteligencia espiritual en niños de 5 años del colegio privado “Abraham Lincoln International School” Cercado”. Desarrollo una investigación de tipo cuantitativo nivel explicativo, la población está conformada por 30 niños de 4 y 5 años. Los resultados de estudio muestran un incremento significativo al ubicarse al 53% de ellos en el nivel moderado de inteligencia emocional. Finalmente, el investigador concluyo que: “La aplicación de los Talleres de juegos tradicionales mejoró significativamente el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa particular Abraham Lincoln International School- Cercado” (p. 79).

Tupia (2018), presento su investigación titulada “*Las actividades lúdicas y la resolución de problemas matemáticos en niños de Educación Inicial de la I.E. N° 857 del Caserio de Huapalas del distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017*”, aprobada por la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, donde el investigador propuso “determinar el impacto de las actividades recreativas en la resolución de problemas matemáticos en niños de la I.E.I. No. 857 del Caserio de Huapalas en el distrito de Chulucanas, Morropón, Piura, 2017”. Realizo una investigación con enfoque mixto cuantitativo, descriptivo-explicativo, con método científico, su población está conformada por 25 estudiantes. Finalmente, el investigador concluyó:

Desde el año 2017, el estilo de aprendizaje de los estudiantes de tercero y cuarto grado de Piura, institución educativa de primer grado en Villa Vapalas N° 857, ha tenido una gran influencia en el uso de los juegos, los resultados obtenidos por la variable independiente muestran que; el 72,0% de los estudiantes fueron rechazados; después de la mejora de la variable independiente, el 32,0% de los estudiantes fueron excluidos, un aumento del 40,0%.

2.2 Bases teóricas

2.2.1. Actividad lúdica

Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018), aportan ciertas teorías básicas sobre el desarrollo de la actividad lúdica o juego en el periodo XX. (p.43)

2.2.1.1. Teoría de la derivación por ficción de Edouard Claparède (1932)

Al igual que Gallardo López y Gallardo Vázquez (2018, citando a Linaa, 1991), los autores relacionan el juego como las distintas actitudes de los individuos ante la realidad.

La actividad lúdica no distingue entre juegos que no se juegan o el comportamiento específico de personas inmaduras, que están presentes cuando juegan y desaparecen cuando no juegan. Pocos entienden que, aunque sólo sea por las características propias de la infancia, el resto del juego sigue presente en el comportamiento adulto.

Para López, Gallardo & Vázquez (2018) su estudio se basa en “la teoría derivada de la ficción”, lo cual manifiesta que “En la vida de un niño lo más importante es el juego. Él cree que el juego es un campo en el que afectará las tendencias y necesidades de la vida adulta”. Según el investigador, la descripción de la lúdica proporciona al deportista una relación con la realidad. El cifrado para divertirnos es una obra de ficción y un medio para limitar la relación entre los niños y su presencia en un entorno particular.

De acuerdo con López, Gallardo & Vázquez (2018, citado por Claparède, 1993) el juego “Es un puente que conecta la escuela y la vida, puedes entrar al puente levadizo del fuerte de la escuela a través de él, sus paredes parecen separarlo de la vida” (p.157). Este autor afirmaba que, en la educación escolar activa, el juego es el implemento más favorable para orientar a los infantes.

De acuerdo con López, Gallardo & Vázquez (2018, citado por Navarro, 2002) su estudio sobre el juego demuestra como: “la persecución del juego es un final ficticio que satisface tendencias profundas cuando las circunstancias naturales frustran nuestros deseos, lo que aboga por una apertura a la ficción”. Decir que “sí” es una esta característica es un acto simbólico de verdad dentro del juego.

Podría decirse que los niños pretenden ser héroes en los eventos y episodios de la vida cotidiana, incluso si el papel no es bueno para los adultos. Por lo tanto,

los niños necesitan entretenimiento para recibir recompensas emocionales porque el juego puede ayudarlos a recuperar este rol, tener una buena autoestima y tener más amor propio.

De acuerdo con López, Gallardo & Vázquez (2018, citado por De la Mora, 2004) un derivado ligeramente ficticio “Esto es similar al comportamiento mágico de los autores existencialistas modernos. Es un hechizo en el que tanto bebés como adultos se esconden en una humanidad ficticia, irreal, latente, viable y ficticia en lugar del mundo real”.

Una de las principales críticas tomada de la novela de Claparède es que no todos los juegos son ficticios. (p.44)

2.2.1.2. Teoría de la interpretación del juego por la estructura del pensamiento de Piaget (1945)

El propósito de Piaget es demostrar muchas maneras de desarrollo infantil con el resultado directo de cambios en sus patrones cognitivos. Este tipo de juego influye hasta cierto punto en las estructuras, pero en el contexto de los comportamientos positivos de los niños, el juego ayuda a desarrollar nuevos patrones mentales. Los autores destacan que además de diversión, los juegos tienen un alto grado de comprensión.

Según la teoría de López, Gallardo & Vázquez (2018, citado por Lina & Maldonado, 1987), la transición a un entorno que debe ser igual entre los dos pilares. La imitación implica un comportamiento que requiere la modificación de la estructura intelectual de un individuo. Es el paradigma de la adaptación, donde la realidad externa en juego cambia por la integridad de la estructura misma, y será el arquetipo de la anabólica. (p.42).

Dividen los juegos en cuatro categorías: juegos funcionales, juegos de construcción, juegos simbólicos y juegos de regla.

Según Valdés & Flórez (1996) indica que el juego motor durante el período del movimiento sensorial (0-2 años), compitiendo con la letalidad del movimiento automático. Una vez que un niño ha superado la dificultad de adaptarse a una nueva posición, utiliza sus habilidades adquiridas para el placer funcional.

De acuerdo con Del-val y Kohen, (2010) afirman como “El desplazamiento se basa en funciones repetitivas de funciones sensoriomotrices que "pierden" su propósito y solo pueden reactivarse por placer para el bebé; algunas conductas a menudo involucran habilidades tanto sensoriales como motoras”, son una función o combinación de programas, con o sin objetivos visibles.

Para García & Delval (2010), el ejemplo de juegos aparece alrededor de los 2 años y se define por el uso de patrones simbólicos: las metas realistas no se reemplazan a sí mismas, sino que "representan" algo más.

Abad & Ruiz de Velasco (2011) observaron que, tras la sustitución del juego entre los 5 y 6 años por el juego regular, este dejara de dominar aproximadamente entre los 7 años, aunque esta reducción es lenta a medida que los juegos intensos todavía se pueden ver en consecuencia al entorno en el que se siente cómodo el niño.

Montañés, (2003) para el autor:

Las actividades lúdicas suelen tener lugar entre los 4 y los 7 años, dependiendo de la ubicación del niño. Comienzan con procedimientos simples directamente relacionados con el comportamiento y terminan a los 12 años con procedimientos complejos independientes de la acción, a menudo usando la razón, formulando y usando la suposición.

Delval (1985) indica como “Los juegos se califican en orden de acuerdo con una progresión de guías que todos los jugadores deben cumplir, estableciendo así una relación de cooperación entre ellos y simultáneamente jugando juegos”; es fundamental ya que “ayudan a aprender habilidades, capacidades, dominio humanitario y conceptos normativos” (Montañés, 2003, p. 18). Asimismo, contribuye con la comunicación, vinculación, resistencia, intelecto y la atención.

Montañés et al., (2000) “La construcción de un juego no es una etapa más en el proceso evolutivo, más bien, marcan una posición intermediara entre diferentes tipos de juegos y comportamientos adaptativos” (p.57). Tal modo de juego ocurre alrededor del primer año de vida y ocurre en todas las etapas del desarrollo del infante.

Estos juegos son fundamentales en todas las etapas de la primera infancia ya que permiten a los niños desarrollar la motricidad fina, la coordinación, la capacidad de análisis y la inteligencia. Promoviendo la creatividad estimulando las habilidades manuales, la posibilidad de asociar ideas para aumentar el interés y la concentración; ejercitar habilidades de razonamiento lógico, etc.

El análisis básico del estudio del juego de Piaget es el siguiente. Elkonin (1985) manifiesta como las actividades lúdicas de caracteres no siempre son democráticas según las ideas de Piaget, mientras que Linaza (1991) manifiesta que “Existen ciertas contradicciones en el concepto de juego simbólico de Piaget, que se manifiesta como un individuo en la etapa inicial y se socializa gradualmente”. (p.51)

Como Ortega (1992) indico como el estudio de Piaget, el cambio del simbolismo a la ideología tiene una fuerza poderosa lo cual nos aleja de la arrogancia y el simbolismo. Estudia el proceso de pensamiento conductual, entre los cuales hay procesos fundamentales relacionados con el incremento del entendimiento social que todavía no han sido explicados; Delval (2008) expone como “la clasificación de juegos de Piaget incluye algunos de los aspectos más importantes de los cambios en las actividades de juego de los niños, pero también permite que otros aspectos escapen”.

López, Gallardo & Vázquez (2018, citado por Brooker & Woodhead, 2013) señalaron como “Durante la mayor parte del siglo XX, la teoría de Piaget dominó la investigación sobre el desarrollo infantil en Occidente, y su clasificación de los tipos de juegos fue generalmente aceptada”. (p.5)

2.2.1.3. Teoría sociocultural del juego (Vygotsky, 1933; Elkonin, 1980)

Según López, Gallardo & Vázquez (2018, citado por Vygotsky, 1982): La recreación es un medio de sustitución de la satisfacción de sucesos no realizados, en el que la fantasía adquiere una nueva manera que desaparece del conocimiento del infante y personaliza una nueva capacidad.

El juego crea una atmósfera positiva en la estructura de emociones de los niños donde parte de la semántica y el significado de las palabras controla y establecen una buena actitud; destacando como los infantes no están permanentemente en la lúdica del control, sino que quieren satisfacer los deseos,

por lo que la esencia principal de la verdad proviene de las emociones; enfatizando que el núcleo de la lúdica son las normas que se vuelven emocionales.

Vygotsky (2008) expresó que:

El juego se jugará en un campo de mejora del futuro cercano del infante, mientras el niño seguirá creciendo. El juego en sí tiene un código de conducta que piensa de manera diferente, lo cual cambia al principio del desarrollo.

Ortega (1992), crea un vínculo entre el juego y el contexto didáctico en el que habitan los infantes, afirmando que la recreación en los niños se conecta con las actividades culturales de los adultos y elaboran una lista de beneficios futuros. El juego tiene lugar antes que el desenvolvimiento, pero así es como los niños empiezan a aprender, las habilidades y las actitudes que son esenciales para la integración social. Vygotsky dice que la imitación es la matriz interna que caracteriza el juego. Como resultado, los niños dan significado social y cultural a todas las actividades humanas. (p.64)

Elkonin (1985) manifiesta que:

El desarrollo de los juegos sociales al igual que su entorno y principio, lo que destaca del juego infantil sólo puede comprenderse a través de su relevancia para los infantes en la vida social y el manejo de los objetivos corresponde a la comprensión. La función de la socialización enseña que el principio del juego simbólico está estrechamente relacionado con el aprendizaje de los niños, que es orientada por las personas mayores indicando que el rol de los infantes en los juegos de construcción son una formación interconectada que poco a poco se están convirtiendo en el núcleo de los personajes infantiles en este tipo de juegos.

De acuerdo con López, Gallardo & Vázquez (2018, citado por Ortega, 1991) señalan como “a partir de la perspectiva sociocultural de la enseñanza rusa, la finalidad de la lúdica es entender a la sociedad, sus actividades y transigencia (p.46)

2.2.2. Desarrollo emocional

Zaccagnini (2006) indica que el desarrollo emocional se manifiesta:

Debido a que están preparados biológicamente, se van abandonando gradualmente a medida que crecen. Por tanto, el desarrollo del pensamiento es lento y los niños son conscientes de sus emociones. Mientras los infantes

se desarrollan se dan cuenta que las personas mayores se sienten distintos, es allí donde empiezan a sentir simpatía por otros. (p.90)

En las emociones de los infantes descubrimos que la autoestima es una parte esencial que tiene una función importante en la vida de un niño. El crecimiento emocional consiste en manejar los prejuicios habituales en su contra y pretender justificarlo con buenas emociones.

En el ámbito del pensamiento emocional se define, por tanto, como una oportunidad para fomentar las habilidades y destrezas esenciales para utilizar y convertir la “información emocional” de manera cierta y estructurada. (p.92)

2.2.2.1. La emoción

De acuerdo con el estudio de Vásquez (2007), el término emoción posee múltiples significados:

Por otro lado, la terminación hoy todavía es algo vaga e inexacta, primordialmente gracias a los diversos significados del término. El sentimiento se ha determinado a lo largo de siglos como una excitación de la mente vinculada con altas vibraciones en el ámbito físico. Esta decisión disminuye los sentimientos, en especial las respuestas emocionales a los cambios físicos.

La mentalidad del individuo se dicta de forma en que comprende la naturaleza humana. Solo por esta razón, necesitas entrar en el mundo emocional para entender mejor. Las emociones ocurren en el momento que la inquisición sensorial llega al centro emocional del cerebro. Como resultado, el sistema nervioso autónomo (SNA) y las hormonas reaccionan de manera instantánea e involuntario, por lo que el isocórtex explica esta investigación.

Mediante este mecanismo, se acepta generalmente que las emociones son estados complejos de un organismo caracterizados por impulsos o alteraciones que alcanzan a producir observaciones organizadas. Los sentimientos surgen como objeciones a situaciones externas o internas (ideas, percepciones, fantasías, acciones, sentimientos, etc).

Se desarrolla a partir de un evento y se analiza, priorizando la atención neuropsicológica, el comportamiento o la conducta. Pero si produce hábitos lo que conduce al hábito de actuar.

Las experiencias emocionales se pueden recapitular de la siguiente manera:

A medida que Zaccagnini (2004) indica que las emociones son una mezcla complicada de desarrollo corporal, percepción y motivación. Dichas sucesiones que inventan en una situación emocional del cuerpo. Esta condición podría ser positiva o negativa, de pequeña o enorme magnitud, extensa o corta, y crea el desplazamiento que es reconocible para otros. (p.61) Algunos criterios explican la importancia de las manifestaciones emocionales:

- 1. Las características de los estados emocionales globales se agrupan en torno a tres dimensiones básicas:** Masa, magnitud y persistencia que retribuyen en las dimensiones de los próximos caracteres: sentimiento, emoción, actitud emocional. Las cualidades emocionales describen los sentimientos como simpáticas o desagradables, positivas o negativas, mientras tanto que las fortalezas viscerales describen el nivel de activación (cognitiva, fisiológica y motora) que produce respuestas emocionales, el grado e intensidad de tales respuestas y la experiencia subjetiva y duración. Se debe mencionar que un estado de ánimo podría ser una contestación directa a una posición o ánimo concreto.
- 2. La combinación de los tres componentes básicos de la emoción:** Componentes del cuerpo (neurovegetativo), elemento perceptivo (cognitivo) y elemento motivacional (conductual). Las emociones continuamente involucran transformaciones en el cuerpo humano (impedimento para inhalar, aumento del ritmo del corazón, etc.). Aun cuando pasamos por ciertos de cambios, principalmente somos conscientes de eso y lo interpretamos en cualquier manera. Sin embargo no somos conscientes de dichos estados, todavía tenemos la posibilidad de sentirnos felices o deprimidos, asustados o cuerdos, tristes o alegres ya que tenemos la posibilidad de concentrarnos en otros estados de ánimo.
- 3. Expresión emocional:** Las personas muestran gestos y expresiones faciales específicas cuando estamos expuestos a ciertos tipos de emociones asociadas con interacciones comunitarias y experiencias críticas. Por

consiguiente, las emociones es un no son solo sentimiento psíquico interno de un sujeto, lo cual la magnitud externa del dialogo.

Es importante indicar como desde este punto de vista, la emoción no se puede equiparar con la motivación, ya que el estímulo está diseñado específicamente para satisfacer algún tipo de compulsión mental, mientras que la impresión es una cognición que implica investigar la motivación. También tenemos nuestra situación, combinada con esta investigación para un análisis completo.

Por ejemplo, no hay un criterio unido de sentimientos pues es complejo ofrecer un criterio de satisfacción para capturar todos los puntos de la vivencia emocional.

No obstante, se acepta que las sensaciones tienen una funcionalidad cefálica complicada alrededor de 3 elementos importantes: cognición, fisiología y comportamiento. Este elemento tiene grandes implicaciones educativas que implica un enfoque holístico para trabajar con el cuerpo, la mente y el comportamiento centrándose en las sensaciones.

Darder & Bach (2006) analizaron el concepto y reevaluaron de la lógica:

Varias explicaciones sobre la emoción permanecen relacionadas en la literatura vigente. Estos autores enumeran el significado de los sentimientos que entienden con el fin de expandir sus aspiraciones y disipar algunos argumentos históricos del pretérito. Lo cual los argumentos aún son extensos, lo cual impide pensar en ellos como activos y dinámicos. (p.69)

Existen cinco dimensiones los cuales sucede como mínimo cinco errores:

1. **El primero está relacionado con un significado muy común en el uso cotidiano de la palabra:** la idea de percepción no se reduce al término “ser impresionado”. Por ejemplo, también vivimos “felices” cuando tenemos miedo o estamos enojados. Muchas veces nuestras emociones son distintas a la acción o hecho que se vive, por ejemplo, podemos estar felices cuando estamos o sentimos impresiones fuertes por algún acontecimiento que uno no se espera pero que genera felicidad.
2. **El segundo malentendido se refiere a su duración, naturaleza y extensión:** las percepciones no se reducen a una serie de casos particulares

con restricciones específicas al comienzo y al fin se definen públicamente. Dichos incidentes aparecen y provocan un conjunto de reacciones incontroladas o impulsivas. En realidad, hay una serie de conmociones llamadas emociones básicas o primarias (felicidad, ira, temor, desagrado tristeza, etc.) que llegan a presentarse muchas veces bajo estos elementos, pero las destrezas emocionales en general, que tiene una cualidad duradera y constantes que llena de emociones a los individuos, les da emociones únicas y construye una forma de vida terrenal. Desde entonces, poseemos una vinculo permanente con el mundo interno y externo.

3. **El tercer malentendido se refiere a las connotaciones negativas que a menudo aportan a las emociones:** para quienes lo rodeaban, se detalló como un sentimiento excesivo o una necesidad percibida de controlar las propias sensaciones. Las emociones no son sentimientos simplemente insensatos de lo cual debemos escapar, ni son distracciones que debemos evitar. Las emociones sin motivo pueden provocar graves malentendidos.
4. **El cuarto es la dimensión social o pendiente en un sentido dual:** en primer lugar, aunque mencionamos que las sensaciones no nos indica las fuertes impulsos mentales o fuertes efectos emocionales en las personas. Las emociones, por otro lado, no son excluyentes, pero la mayor parte de las emociones surgen de las relaciones que tenemos con nuestra familia, tradiciones y culturas.
5. **El quinto y último malentendido está relacionado con la dimensión expresiva de la emoción:** no confundas expresar emociones con dejarte llevar por las emociones. No hay medida ni compulsión para liberar tus pensamientos de ninguna manera, se trata de conocerlos, orientarlos o ubicarlos con el apoyo de la lógica, ganando nuevas comodidades y aptitudes individuales para guiarlos en el momento oportuno. (p.147)

Bases filosóficas

2.3.1. Actividad lúdica

2.3.1.1. Definición

Dirección General de Equidad y Desarrollo (2005) está concebido que al igual que el instructivo que acompañará al juego durante la implementación del método descrito. Su objetivo es apoyar a niñas y niños para que desarrollen

competencias, habilidades, actitudes y conocimientos de acuerdo con sus etapas de desarrollo físico, social y perspectiva de género. Aspectos psicológicos, sus condiciones y calidad de vida, potenciando su proceso de socialización, creciendo en un ambiente participativo, identificando, absorbiendo y ejerciendo sus derechos a través del juego (p.28). Las actividades lúdicas favorecen la formación de la confianza en uno mismo, la autonomía y la personalidad en la infancia, por lo que se han convertido en una de las principales actividades lúdicas y educativas. Un juego es una actividad, y en muchos casos incluso una herramienta educativa, para el entretenimiento y disfrute de sus participantes. Las actividades divertidas pueden ser variadas, tales como: fuerza física, fuerza mental, destreza, equilibrio y más

2.3.1.2. Actividades lúdicas en la educación

García y Llull, (2009) señalaron que por diversas razones:

Uno de los recursos más adecuados en un programa de educación infantil es el uso de actividades lúdicas, porque ha sido definido por muchas teorías y corrientes de enseñanza; porque la rica experiencia previa ha demostrado que está aprendiendo el método de juego en el proceso es exitoso. (p.39)

Algunos autores incluso llegan a decir que es necesario fomentar la enseñanza lúdica en el aula para crear un ambiente positivo y estimulante caracterizado por actividades imaginativas. El salón de clases es uno de los sitios donde los menores disponen de más oportunidades de jugar con otros compañeros de la misma edad lo cual proporciona grandes oportunidades de aprendizaje.

De igual forma, utilizar juegos didácticos en clase se ha vuelto una destreza común a partir de que las educadoras cplaplomo María Montessori entienden el papel de los juguetes en el apoyo al proceso de investigación y aprendizaje. Por supuesto, los maestros deben brindar oportunidades y cosas que se ajusten a las exigencias, beneficios, nivel del saber, habilidades y progreso del niño.

- a) **Las ventajas específicas de los juegos como recurso didáctico son las siguientes:** Favorece la difusión relativa: Cuando los infantes participan en actividades lúdicas en grupo, deben determinar la conexión entre el juego (participación y reflexión) y disposición de cada jugador según las reglas y objetivos.

Permite la evaluación y el aprendizaje: el material se presenta y revisa de manera diferente a lo habitual para identificar errores en la formación del conocimiento.

En cuanto a este comentario, el juego es un mecanismo importante para que los docentes observen los múltiples aspectos de la personalidad de los niños que surgen espontáneamente durante las actividades. La pedagogía, no puede negar que los juegos en sí tienen valores muy importantes que contribuyen al desarrollo físico, motriz, intelectual, creativo, emocional, social y cultural.

b) Juego, familia, escuela y aprendizaje.

La infancia se vive en tres áreas básicas: el hogar, la escuela y juegos; los juegos surgen como dominios específicos de la experiencia cotidiana, pero también pueden introducirse como un recurso y una forma de percibir la realidad. Los juegos dominan en el entretenimiento familiar; los niños aprenden a jugar, descubren el mundo y se encuentran en muchos entornos, pero el más importante de ellos es la familia. Los padres juegan un papel importante al guiar, sugerir actividades, proporcionar recursos y organizar los juegos de los niños.

Por lo tanto, la tarea de los padres como primer educador divertido es una responsabilidad familiar inherente. Al elegir el primer juguete, los padres transmiten valores a sus hijos, comparten a través de juegos, moldean su comportamiento y los ayudan. Desarrollar habilidades y enseñarles cierta forma de interpretar la realidad.

Otro ámbito muy interesante e importante son las instituciones escolares. A medida que los niños ingresan al jardín de infancia y luego a las etapas de educación preescolar y primaria, este ocupa gran parte de su tiempo. Los juegos ocupan un lugar central en los arreglos escolares y la vida cotidiana, lo cual los acerca al entorno del conocimiento a través de juegos, música e historias. La actividad se transforma en otro recurso divertido y de uso frecuente, en los juegos gratuitos los niños pueden utilizar los materiales que encuentran en el aula para presentar la realidad, la cual se puede desarrollar a través de la construcción, pintura, plastilina y otras interesantes actividades creativas.

c) Análisis de destinatarios en actividades de entretenimiento.

En el desarrollo de actividades lúdicas, los educadores deben observar sistemáticamente lo que sucede. Esta característica, llamada monitoreo, está específicamente diseñada para evaluar el desarrollo del aprendizaje y las respuestas de los niños participantes.

El primer aspecto es que los docentes deben verificar que las dinámicas que sigue cada actividad estén en consonancia con los objetivos didácticos propuestos, si realmente contribuyen al desarrollo de las habilidades y competencias impartidas, y si son adecuadas a la madurez del grupo de niños y niñas.

El segundo aspecto muestra que es indispensable un proceso denominado retroalimentación, que implica prestar atención a las reacciones en los grupos objetivo de la actividad y frente al propio trabajo del educador. Por esta razón, es necesario comprender la información verbal y gestual de los miembros del grupo para corregir o ajustar el proceso de aprendizaje si es necesario. Por lo tanto, los educadores deben evaluar constantemente la implementación y la situación en la que se encuentran los alumnos, en lugar de pensar ingenuamente: conozco un juego así, veamos dónde encaja. No depende del estado de los niños. Hay que elegir el juego más adecuado a cada situación. No existe una técnica lúdica que se pueda aplicar a todas las situaciones, pues existen diversos factores que pueden impedir que cualquier situación y momento se repita. lo mismo.

d) Recursos tecnológicos y de entretenimiento:

Los trucos divertidos son solo un conjunto de programas y recursos relacionados entre los juegos y los juguetes. El uso de la tecnología del juego surge por medio de los profesionales que utilizan el juego como método para desarrollar o adquirir las habilidades, prácticas, educación, valores o actitudes de los infantes

De modo que las habilidades de juego en el entorno de los niños están diseñadas para:

- Desarrollar un mejor estilo de vida para los infantes, que puede mejorar sus habilidades corporales y sus relaciones con las personas de su alrededor. De este modo, el juego es una forma de entretenimiento que puede mejorar el bienestar humano y la salud física y mental.

- Para superar varios problemas de aprendizaje, el juego es una forma de comprender e integrar ideas específicas.
- Desarrollar la soberanía personal y superar inconvenientes emocionales o espirituales lo que el juego es una técnica de sanación.
- Promover la convivencia de todas las personas entre niños y adultos de diferentes culturas.
- Sirve a elegir el juguete adecuado según la época, la edad o la necesidad de jugar. (p.32)

2.3.1.3. Importancia de las actividades lúdicas

Rodríguez, (2012) “Expresa la necesidad humana de comunicarse, sentir y expresarse y produce una gama de emociones entretenidas, entretenidas y entretenidas que inducen al disfrute, la risa, el grito e incluso el llanto durante los episodios emocionales” (p.84). Explicó que muchos científicos han estudiado y demostrado su importancia en la actividad lúdica y el desarrollo humano; entre ellos J. Piaget, S. Freud y J. Huizinga, señalaron:

Jean Piaget cree que la actividad lúdica es un factor fundamental para mantener el buen juicio y la racionalidad. El trabajo de Piaget considera los juegos como una herramienta para la evolución de la inteligencia o el pensamiento, como una herramienta para adaptarse a la naturaleza y la realidad social. En este sentido, los juegos son una forma poderosa, con actividades constructivas para niñas y niños, pero también importantes para la vida social.

El padre del psicoanálisis, Sigmund Freud (Sigmund Freud) cree que los juegos permiten la sublimación del contenido subconsciente, principalmente el almacenamiento del deseo sexual inalcanzable, lo que requiere el reconocimiento de que las niñas y los niños son sexuales, y qué es la cultura de los juegos. forma de expresión imposible. En otras palabras, a través de los juegos, es posible entrar en el inconsciente y lo sublimado, incluso a través de los medios culturales disponibles para proporcionar canales para la expresión consciente de estos impulsos y contenidos inconscientes. Sus valores centrales son la creatividad y la libertad, que son la base para el desarrollo civilizado.

El historiador holandés Johan Huizinga le pidió al escritor que estudiara este tema. En su famosa obra Homo Ludens (Game Players), propuso construir un puente entre Homo Faber (Maker) y Homo Sapiens (Thinkers), e intentar encontrar el origen del juego. La cultura, al cuestionar si los juegos se producen en la cultura, amplía aún más las actividades de juego, no solo exclusivas de los humanos, sino también como parte de la vida animal. Los juegos son uno de los principales cimientos de la civilización y un elemento fundamental en la sociedad.

a) Los aspectos básicos y metodológicos a considerar a la hora de realizar actividades de entretenimiento.

Es necesario considerar los aspectos básicos y metodológicos para realizar de la mejor manera las actividades de entretenimiento, por ello se mencionan de la siguiente manera:

Aspectos básicos de las actividades recreativas

- Poca duración.
- Ajustes sencillos y diversos.
- Considerar los intereses y perspectiva de los jugadores.
- Incrementar el obstáculo.
- Fomentar la participación, la planificación y la autogestión.
- Tiempo y condiciones climáticas.
- Involucre a todos los integrantes.
- Es mejor estar en un espacio abierto.
- Los jugadores deben estar a salvo.
- Diferencias de jugadores.

Aspectos metodológicos del entretenimiento

- Elija y establezca una ubicación.
- Elija el juego correctamente.
- Utilice ejemplos.
- Explica el procedimiento del juego.
- Completa el juego en el momento apropiado.
- Combinando juego físico y pasivo.
- La posición del gerente.
- Haga lo mismo que los participantes.

- Organización impecable. (p.34)

2.3.1.5. Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana

Echeverri y Gómez, (2009) argumentan como el juego es un acto de comportamiento que a su vez mueve a las personas a disfrutar de actividades diseñadas para satisfacer su necesidad de compartir y disfrutar de un evento o práctica. Determinadas las distintas formas de jugar, son:

a) La lúdica como instrumento para la enseñanza.

Varios motivos y posiciones son consideradas por ellos como posibilidades de enseñanza en el proceso de aprendizaje escolar. Así, gracias a las dinámicas y espacios virtuales que implica, el juego enriquece el aprendizaje, actuando como un espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño, lo pequeño en grande, lo feo en bello, lo imaginario en real y el estudiante en un profesional. El elemento principal del aprendizaje lúdico son los juegos, un recurso educativo muy utilizado en todos los niveles educativos.

b) La lúdica como expresión de la cultura

El juego es considerado una manifestación humana, que se destaca en las interrelaciones en el entorno social, que produce el patrimonio cultural designado y nuevas experiencias humanas en el entorno social específico.

c) La lúdica como herramienta o juego.

Es un instrumento educativo que combina y completa el juego permitiendo que ambas conclusiones sean válidas. Tomamos en cuenta el desarrollo de la lúdica y el juego en las escuelas, debe ser visto como una oportunidad de crecimiento individual y colectivo, de aprendizaje autónomo y social en el entorno, y no solo como un elemento para pasar el tiempo. Además, la formación educativa de alta calidad es necesaria para enseñar el desempeño en todos los niveles, instruir adecuadamente el juego como parte de la dimensión del juego, permitir que los estudiantes aprendan una mejor calidad de vida en la comunidad y promover una verdadera formación holística.

d) La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana.

Algunas de las cosas sumamente atractivas para eliminar la idea de las herramientas, porque son cualidades y actitudes para la vida, que pueden o no afectar el juego. La habilidad de jugar es la capacidad que tiene el ser humano de expresar libremente su felicidad, alegría, actitud positiva, creatividad y desafíos en diferentes prácticas de aprendizaje en diferentes situaciones de interacción. La competencia lúdica muchas veces sabe divertirse, crear, ser feliz; es explícita en su dimensión expresiva, le permite al ser humano expresar lo que siente, cree, piensa, conoce y sabe; da la oportunidad de hacer, transformar, practicar, elaborar; Dejar que otros sepan lo que pienso y expresar mi yo travieso.

El juego no se considera un medio, sino un fin y debe incluirse como un estado naturalmente relacionado con el objetivo del desarrollo humano, más que como un ejercicio relacionado con el juego de golpear algo. El campo del entretenimiento existe, lo que ayuda a entenderse en su contexto. La conclusión es que los juegos deben verse como un fin y deshacerse del concepto de juegos como su único medio de expansión.

Las actividades divertidas son inseparables dependiendo de sus condiciones de vida de los infantes, lo cual es la fuente principal de su alegría de vivir. Produce una sensación de placer y relajación que libera a las personas de tensiones y les permite superar momentos difíciles.

Las personas divertidas describen la importancia de cómo las personas se comunican, expresan y crean emociones para el entretenimiento, la diversión y los juegos, lo que puede llevar al disfrute, la risa, los gritos e incluso el llanto. Esta es la verdadera expresión de las emociones, muchas de las cuales dependen sobre el facilitador puede hacer fluir las emociones y darse cuenta de que los jugadores fomentan y desarrollan la psicología social, adquieren conocimientos para fortalecer la personalidad mediante la alegría, la imaginación y el saber.

Durante el punto de vista del dialogo y la educación, los juegos son considerados como una especie de sugerencia didáctica, que proporciona al docente herramientas innovadoras, es decir, los juegos son una herramienta que contribuye al desarrollo integral de los estudiantes. (Baquiax, 2014, pág. 36)

2.3.1.5. Tipos de actividades lúdicas

Diversas funciones se desarrollan en el método de formación que integran en las habilidades y destrezas de las personas que participan en el entorno. Por ello,

generarán aprecio, estímulo y aumentarán los sentimientos hacia los demás. Considerando que a través de los juegos se puede aprender a orientar actitudes y habilidades como se indica en las metas educativas. Conocer los distintos juegos es necesario para resaltar cada juego:

- **Juegos cognitivos:** Incluye ejercicios que permiten el dominio cognitivo de cada alumno. Según Reyes (2015), se trata de inteligencia cognitiva porque: “observación, atención, capacidad lógica, fantasía, imaginación, iniciativa, investigación científica, conocimientos, habilidades, hábitos, potencial creativo, etc.” (p.2). Los juegos pueden permitir a los estudiantes comprender todas las habilidades que mantienen en el dominio cognitivo, que pueden ser problemas matemáticos, secuencias lógicas, analogías, etc. Esto es muy importante para el entorno en el que los estudiantes comienzan a concentrarse.
- **Juegos psicomotores:** Están diseñados como un medio para determinar el aprendizaje en el deporte, en el transcurso del desarrollo de los alumnos para expandir sus habilidades cultivadas en la práctica del juego, en realidad son un medio para distinguir entre acción y coordinación física para lograr un proceso positivo en la enseñanza.

Según Martínez (2014) los juegos psicomotores comprenden que:

Debido a que los juegos en los infantes se prueban a sí mismos con regularidad y evalúan su capacidad para explorar su entorno, identificando a los niños que involucran en el juego. (p.3)

Se refieren a juegos que desarrollan actividades psicomotrices que, a través de la comunicación y la actividad física, los estudiantes comprenderán la importancia de incorporar divertidas actividades en sus estudios. A través de él, para explorar la habilidad de emplear el cuerpo para llevar a cabo actividades, es a través del plan de ejercicio físico para animarlos a desarrollar sus propias habilidades, habilidades motoras, etc., que son similares a potenciar el estado de ánimo del grupo.

- **Juegos sociales:** Aquellos en los que se establece la relación con la sociedad son considerados y forman lazos significativos que dan principios válidos al comportamiento de los estudiantes con el fin de perpetuar sus ideas. En la socialización, los estudiantes aprenden a meditar e interactuar con las

ideas, existen juegos que conducen al aprendizaje significativo que los docentes habrán incluido en sus planes para que se interesen por aprender, especialmente en matemáticas. Considerar el tiempo libre como parte importante de la educación actual.

- **Juegos afectivo-emocionales:** son juegos que permiten la construcción de emociones en el aula, según Martínez (2014), el juego emotivo-emocional es: “El juego dramático ayuda a los niños a enfrentarse a determinadas situaciones personales y controlarlas” (p.3). Todos los integrantes deben estar preparados para emprender actividades que desarrollen la personalidad de los estudiantes, haciéndolos comprometidos y motivados, aplicar la comprensión cuando hay problemas evidentes entre los estudiantes.

Cada juego o actividad involucra lo mejor de los alumnos, entendiendo su parte emocional y tomando acción en cada problema que se presente en su vida, y cada actividad desarrolla sus habilidades como: psicomotoras, cognitivas y emocionales-sociales. En el proceso de juego, los estudiantes analizaron la autenticidad de jugar este tipo de juegos, indicando que el comportamiento de mejora continua del aprendizaje es correcto, por lo que se recomienda aplicar diferentes juegos en la educación básica. (Lascano & Sánchez, 2018, pág. 17)

2.3.1.6. Ámbitos de las actividades lúdicas

Los juegos interesantes suelen fomentar diversas posturas durante la infancia, dependiendo del área en la que las personas realizan sus actividades diarias. Además, en su infancia, esperan utilizar los juegos como medio de comunicación en diferentes campos, especialmente en la educación, con el fin de lograr un aprendizaje significativo.

León, (2010) indica que:

El juego es una forma de comportamiento, expresión y experiencia vital altamente desarrollada e irremplazables en el desarrollo intelectual de los infantes. Aparece de diferentes formas a lo largo de la vida de las personas y en torno a su historia, relaciones sociales y tecnología. (p.40)

Los autores argumentan que la práctica del juego es una estrategia que se puede adquirir en cualquier sistema y que crece en los ámbitos público y educativo según la edad de los niños y niñas, para ello los docentes deben utilizar los materiales o equipos necesarios para ejecutar el juego.

Gutiérrez & Pérez (2012) señalaron: “Para los adultos, los juegos suelen ser solo un medio para escapar de la tensión de las preocupaciones cotidianas. Para los niños, esta es la actividad principal y más importante que atraerá y absorberá su interés” (p.37). Es conveniente comprender la influencia de la lúdica de los adultos y compararlo con cómo se sienten los niños, lo que sugiere que los adultos usan el ejercicio como una forma de escapar del estrés.

Los enunciados aportados identifican claramente: “las áreas en las que se desarrollan las actividades recreativas, especialmente en el contexto de abordar temas didácticos del juego, y su impacto en la adquisición de habilidades y conocimientos a través de la aplicación de estrategias motivacionales y participativas” (Lascano & Sánchez, 2018, pág. 20)

2.3.1.7. La nueva pedagogía en las actividades lúdicas

Para Lascano & Sánchez (2018) a través de investigaciones encaminadas a mejorar el proceso de enseñanza de acuerdo con las necesidades y características de los diferentes participantes de la educación, se analizan la innovación y los grandes cambios en la educación como sugerencias de enseñanza”. Incorporar actividades lúdicas en las recomendaciones didácticas es importante el descubrimiento en el procedimiento educacional.

Ortegano, R. y Bracamonte, M. (2011) Investigación de la Universidad de los Andes en Venezuela.

Participar en actividades interesantes es fundamental, pues en estas actividades el alumno primero se familiariza con las operaciones a enseñar y luego puede representar las tareas dadas del juego para crear actividades creativamente, pero ser original y proponer otros desafíos. (p.49)

El uso de actividades divertidas es importante porque se trata de estrategias de enseñanza que ayudan a los niños a desarrollar habilidades motoras y de pensamiento mientras juegan, para que no olviden fácilmente lo que hicieron o aprendieron.

López (2013) en su investigación en la Universidad de Almería, España: Las formas más efectivas de lograr un aprendizaje significativo son las simulaciones, el drama, hacer tus propias tareas, etc. Aspectos que se pueden desarrollar a través de los juegos (p. 17) Asimismo en el teatro se presenta otro tipo de acciones recreativas

que el escritor menciona en sus citas, principalmente relacionadas con el teatro y la participación personal de otras actividades.

Las diferentes formas en las que se puede jugar el juego como plan de movimiento deben ser parte de un nuevo tipo de enseñanza que los docentes utilizan como nuevas promociones utilizadas en otros países e ingresar gradualmente a nuestro entorno académico hace grandes cambios para mejorar las calificaciones de la enseñanza. (Lascano & Sánchez, 2018, pág. 22)

2.3.1.8. Las actividades lúdicas como estrategias didácticas

A través de la educación los investigadores pueden desarrollar o inventar actividades de ocio como parte de una estrategia educativa que los docentes vean como parte de su enfoque y proceso de aprendizaje del saber en lo que desean enseñar sus alumnos.

Cruz, I., (2013), desarrolla un taller en lo cual manifiesta que:

Los juegos y el aprendizaje participativo son un ambiente de aprendizaje divertido y agradable que no solo refina conceptos, sino que también ayuda a los humanos a desarrollar otros contextos y características que necesitan estar relacionadas con nuestro entorno. (p.2)

Este tema muestra que las funciones recreativas y la formación colaborativa están estrechamente relacionados cuando se utilizan como estrategia didáctica. Puede crear un entorno armonioso para el aprendizaje y dar forma a las características humanas para trabajar en equipo.

Los maestros tienen muchas estrategias doctrinales que se pueden utilizar como actividades de ocio, pero sobre todo porque los docentes lo hacen de forma creativa, práctica, simbólica, atlética, intelectualmente, etc. Este es un caso relacionado con los métodos de doctrina profesionales e innovadores.

La UNESCO es una asociación preocupada por la prosperidad de las naciones de todo el mundo, y la educación no es una excepción. Se han realizado muchas investigaciones sobre los problemas e incidentes que enfrentan los niños en todo el mundo.

Grellet, C., (2000) en un estudio monográfico para la UNESCO, señala que:

Las actividades lúdicas ya existen, y mientras profundices en sus fundamentos, podrás entender por qué, no debe olvidarse que el proceso del niño de desarrollar y conquistar la autonomía se comprende y organiza gradualmente para adaptarse a la realidad. (p.7)

La elaboración de los juegos “es una actividad lúdica normal, pero a la vez compleja debido a la creación de nuevos juguetes que serán la fuente de su desarrollo y, por tanto, se necesita entender su uso para que los niños puedan desarrollar sus habilidades”. (González & Ramos, 2017, pág. 24)

2.3.2. Desarrollo emocional

2.3.2.1. Las emociones y su importancia

Para Vilaró (2014) las emociones:

Son ámbitos de nuestra vida diaria, los conocemos, pero no es fácil describirlos y expresarlos. La gente ha estado tratando de estacionar durante años y ha sido un debate continuo. En otros casos, las personas no quieren aumentar su conocimiento o gestión porque no creen que sean importantes.

Afortunadamente, la emoción y el aprendizaje emocional es una tarea diaria, hoy en día como la gente ha visto y comprobado su importancia.

Como manifestó Punset (2012): “Si me preguntaran sobre la revolución que se nos viene encima y que nos va a desconcertar a todos, respondería, sin vacilar, la irrupción del aprendizaje social y emocional en nuestras vidas cotidianas” (p.5).

Distintos guionistas comentaron la relevancia que lleva a algunas definiciones diferentes. Múltiples acepciones ven la impresión como la dinámica habitual que nos da la vida para conseguirla. Una de los conceptos de emoción más significativas que encontramos es la de la Real Academia Española. “Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática.” (Real Academia española, 2001)

Estos conceptos infieren que los sentimientos son nuestras propias actitudes frente a determinadas posiciones. Estas interacciones son ocasionadas por eventos cefálicos que abarcan al rinencéfalo.

El sistema límbico actúa como el "cerebro emocional", ya que desempeña un papel importante en una variedad de emociones (como lesión, satisfacción,

apego e ira). Se asocia con los músculos de la cabeza y el cuello, el sistema límbico está ubicado en la parte superior del tronco encefálico, en el límite interno del cerebro. (Tortora & Derrickson, 2006)

Este sistema consta de los siguientes órganos: el hipotálamo, la amígdala, el hipocampo, los núcleos anterior y medial del tálamo:

- **El hipotálamo:** Maneja la capacidad de las funciones del SNC y pertenece a los reglamentos básicos del homeostasis. Una de sus funcionalidades es regular los patrones emocionales y de comportamiento, debido a que participa en la expresión de la furia, el desagrado, la tristeza, la alegría y las conductas asociados a los deseos sexuales.
- **Amígdala:** Se compone por distintos grupos de neuronas cuya funcionalidad elemental es juntar y recordar las sensaciones en una situación dada.
- **Hipocampo:** Involucra la memoria con el resto del cerebro.
- **Núcleo anterior y medial del tálamo:** Está unido con el hipotálamo y el sistema límbico. Continúan con regulación emocional, concentración y retención docente.

El sistema límbico está unido con la corteza prefrontal, un campo muy avanzado en primates, principalmente en los seres vivos.

La corteza prefrontal está involucrada en el desarrollo de la personalidad, la inteligencia, la capacidad de aprendizaje, la memoria, el pensamiento, el juicio, la perspicacia, la comprensión, la conciencia, la intuición, el sentido del humor, la planificación futura y los conceptos. (Vilaró, 2014, pág. 11)

2.3.2.2. ¿Qué es la inteligencia emocional o educación emocional?

De acuerdo con Vilaró (2014) nos da a entender que:

Los sentimientos son tan relevantes para el desarrollo personal que deberían ser parte de tu enseñanza. No obstante, la enseñanza emocional a fondo no es simple, por esa razón es fundamental que las personas mayores posean una buena enseñanza y un óptimo estado de ánimo. (p.14)

La inteligencia emocional es muy importante tanto para los niños como también para los adultos pues esto hará que actuemos de manera correcta ante distintas acciones ya sean positivas o negativa de los demás hacia nuestra persona, muchas veces en los niños se desarrolla con el pasar de los años pues hay que trabajar

mucho en esto, cuando se tiene una situación complicada no solo es actuar, es pensar y después actuar sin perjudicar a los demás o a nosotros mismos como persona.

En el momento que entres en el mundo del desarrollo emocional, percibirás dos principios semejantes con algunos matices.

Salovey y Mayer (1990) son apreciados con los primeros autores en opinar sobre “la inteligencia emocional como la habilidad para manejar los sentimientos y emociones lo cual utilizan los conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones”. Para estos autores, la inteligencia se divide en cuatro componentes (Bisquerra, 2012):

- **Percepción emocional.** Las emociones son adquiridas, comprendidas y apreciadas.
- **Promueva pensamientos emocionales.** Las emociones son buenas, ya que dan a los individuos una comprensión básica de las emociones.
- **Comprensión emocional.** Esto incluye insertar y analizar efectos y su variabilidad. Eso significa saber cómo lidiar con las emociones y entender las conexiones a través de ellas.
- **Regulación emocional.** Es el reconocimiento de las emociones incluyen la función de conocimiento como observar o minimizar las consecuencias de ciertas emociones. Además, incorpora la función de mantener el control de las propias emociones con los demás.

Aunque Salovey y Mayer fueron considerados los primeros autores lo cual no le dieron mucha consideración. Cinco años más tarde, el libro de Daniel Goleman “Inteligencia emocional” (1995) fue un gran éxito, se vendió en todo el mundo y causó sensación en el campo de la inteligencia emocional, su importancia fue más evidente.

Para (Goleman, 1995) la inteligencia emocional consta de cinco habilidades básica:

- **Conozca sus emociones.** Ser capaz de detectar las emociones a medida que surgen.
- **La capacidad de controlar las emociones.** Ser consciente de tus emociones y sentimientos es una habilidad importante que te ayuda a descubrir y adaptarte a tus emociones en la actualidad.

- **La capacidad de motivarse a sí mismo.** Esto implica la obediencia a las metas para mantener el autocontrol y el enfoque, la motivación y la imaginación para la vida emocional.
- **Reconocimiento de las emociones ajenas.** La empatía es la habilidad de responder a los indicios que reflejan las necesidades y los deseos de los demás.
- **Control de relaciones.** Es la capacidad de conectarse con otros haciendo conexiones apropiadas con sus sentimientos. (p.15)

2.3.2.3. Objetivos de la educación emocional

Según Vilaró (2014, citado por Bisquera, 2012) se puede caracterizar ciertos motivos emocionales, tales como:

- Entender mejor sus sentimientos.
- Reconocer el sentimiento de los demás.
- Nombrar las sensaciones justamente.
- Elaborar la función de emociones sostenidas.
- Aumentar la fuente de la falla.
- Prepararse para las consecuencias desfavorable de las emociones negativas.
- Fomentar la función de crear sentimientos verdaderos.
- Desarrollar la función de la motivación.
- Adoptar una actitud positiva.
- Aprender a convivir.

Estos propósitos de aprendizaje emocional se logran personalizar de acuerdo con la personalidad, edad, madurez, los antecedentes y más. Es decir, los objetivos están claramente definidos en función del destinatario de la guía emocional.

Bisquera & Pérez (2012) el desarrollo emocional “tiende a seguir una metodología principalmente práctica (juegos, dinámicas de grupo, relajación, etc.). Esto es debido a que con el saber (información de las emociones) no es suficiente, se tiene que saber hacer, saber ser, saber estar y saber convivir”

Vilaró (2014, citado por Bisquera & Pérez, 2012b) indica como el propósito del aprendizaje emocional es:

Puede generar educación emocional y cambiar situaciones de la vida: comunicación emocional efectiva, resolución de conflictos, toma de decisiones, prevención no específica (consumo de drogas, sida, violencia,

anorexia, intentos de suicidio), etc. En resumen, se trata de autoestima, tener expectativas realistas de ti mismo, vitalidad y la capacidad de tener una perspectiva positiva de la vida. Todo diseñado para crear más bienestar emocional y social. (p.16)

2.3.2.4. Las emociones en el aula

Vilaró (2014) manifiesta que:

Dado que hemos visto en las secciones previas, el desarrollo emocional es un tema fundamental en la enseñanza. Los profesionales deben estar capacitados a comprender su propósito y uso antes de ponerlo en práctica.

Practicar el aprendizaje emocional no es solo una actividad, es un enfoque que los maestros deben considerar en su enseñanza diaria.

Es importante percibir, respetar y aceptar totalmente las emociones que se están sintiendo en el aula. Por eso es tan importante que tanto los maestros como las familias examinen cómo expresan, experimentan y comunican sus sentimientos a sus hijos. Como manifiesta Bach & Darder (2008): “Educar emocionalmente es plantear situaciones de vida y crear a la vez un clima humano que facilite la conversión de las vivencias en aprendizajes”. (p.47)

Salmurri (2004) manifiesta que “Afortunadamente, hoy en día se puede decir que la educación emocional se encuentra en las aulas. Y esto se debe a las grandes ventajas y resultados que se han encontrado y observado” (p.46).

Según Vilaró (2014) muchos de los beneficios del desarrollo emocional en el aula:

- Posibilidad práctica de realizar cuestionarios de inteligencia emocional en instituciones.
- A través del cultivo emocional y la enseñanza estandarizada los profesores y los alumnos aprenden.
- El aprendizaje grupal favorece a las relaciones públicas.
- El conocimiento, la organización organizacional y la experiencia en la formación de docentes pueden mejorar el bolsillo.
- La educación emocional significa ganancias a largo plazo; aun cuando demanda un trabajo adicional al comienzo.

- La motivación para los maestros en la educación emocional es una fuente de apoyo para la educación, la autodisciplina y la prevención. (p.20)

2.3.2.5. El desarrollo de habilidades sociales y emocionales

Según Goleman (2009):

Investigaciones recientes muestran que ayudar a los niños a mejorar su bienestar social y emocional a una edad temprana tiene implicaciones para la salud y el bienestar a largo plazo. Las investigaciones muestran que la salud y el bienestar comienzan a mejorar a los ocho años, lo cual predice la conducta y el estado mental. (p.74)

En resumen, a medida que envejeces, aprender a expresar tus sentimientos de manera constructiva, las relaciones de afecto y respeto desde el principio de la escuela secundaria puede conducir a la depresión, la agresión y otros problemas graves de comportamiento.

Daniel Goleman contribuyó a la reflexión y aprendizaje de los niños de la comunidad. Hoy en día, muchas teorías alrededor del mundo intentan enseñar la socialización a los escolares como parte de su currículo escolar.

Goleman recopiló investigaciones sobre la neurociencia y la salud mental que muestran que la inteligencia emocional (IE) y el coeficiente intelectual (CI) son esenciales para la salud y el éxito futuro de los niños:

Algunos de los interrogantes a voces de la psicología es que las notas académicas de coeficiente intelectual, o notas SAT (Prueba de aptitud académica), son aproximadamente predecibles para el triunfo en la universidad, a pesar de la creencia generalizada. La regla del coeficiente intelectual que predice el éxito en la vida tiene más excepciones que la norma. Lo mejor de todo es que el coeficiente intelectual parece ser solo del 20 % de las personas exitosas (lo que significa que el 80 % del resto depende de otros tipos de factores).

¿Cuáles son estas habilidades decisivas?

El aprendizaje académico, social y emocional fue fundado en 1995 por Daniel Goleman, Eileen Rockefeller Growald, el autor Timothy Shriver y otros investigadores. Una organización cooperativa dedicada a hacer de la enseñanza

colectiva y entusiasta una parte esencial del aprendizaje y la educación. Desarrollo cinco habilidades esenciales que desarrollarán la inteligencia emocional en el hogar y en la escuela:

- **Autoconciencia:** Identificar la concentración, las fortalezas y los sentimientos de otras personas y observar cómo perjudican en las elecciones y acciones. Es lo que la persona siente o percibe de sí mismo a través de los demás usándolos como crecimiento personal.
- **Autoconciencia social:** Comprender los sentimientos y opiniones de los individuos, desarrollando la empatía y la voluntad de recibir las opiniones de los demás. Aquí la persona percibe los sentimientos de los demás teniendo y creando empatía personal para lograr entender y comprender las opiniones.
- **Autogestión:** Mantener el control de la impresión para que sea beneficiosa en la labor de cuestiones sin interponerse con ella; estableciendo objetivos a pequeños o grandes periodos para afrontar posibles problemas.
- **Toma de decisiones responsable:** Crear, llevar a cabo y apreciar resultados de conflictos positivos e informados y reflejar conclusiones a extenso plazo sobre la conducta propio y el de los demás. La toma de decisión guarda una gran responsabilidad pues siempre tiene ventajas y desventajas para ello se debe tomar la correcta.
- **Habilidades interpersonales:** Demostrar recuperación de la **crisis** de los compañeros de trabajo, alentándolos a solucionar dificultades para mantener una relación saludable y gratificante en quipo o de forma individual.

Mientras los niños aprenden y adquieren capacidades sociales y emocionales, puede ayudarlos en muchos puntos de su vida, no únicamente en el colegio. Varias investigaciones han demostrado que desde la adolescencia se adquieren capacidades sociales y emocionales lo cuales son más felices, poseen mucha confianza y se desempeñan mejor en el trabajo, el núcleo familiar con los amigos y los compañeros. Además, poseen una menor tendencia a consumir alcohol o drogas, maltrato o depresión. (p.37)

2.3.2.6. Ventajas de la educación emocional

Según Calderón (2012): “se ha retomado en varios apartados el papel protagónico que tiene la educación emocional en un sin número de situaciones de

la vida cotidiana y en el óptimo desarrollo del bienestar personal y social de las personas, sin embargo, más propiamente”. Al respecto, Goleman (1996) considera los múltiples beneficios de dicho aprendizaje emocional:

- **Autoconciencia emocional**
 - Refuerza la gratitud y potencia la misma.
 - Mejorar el espacio para incluir patrones exuberantes.
 - Reconocer la diferencia entre emociones y comportamiento.
- **Manejo de emociones**
 - Reducir las burlas, las peleas y las interrupciones en el aula.
 - La capacidad de expresar plenamente la ira sin pelear.
 - Salvo suspensión y expulsión.
 - Rara vez exhibe un comportamiento beligerante o autodestructivo.
 - Siéntete más auténtico contigo mismo, la escuela y tus seres queridos.
 - Manejar mejor la preocupación.
 - Reducir el aislamiento y la ansiedad social.
- **Uso eficaz de la emoción**
 - Más responsabilidades.
 - Mayor capacidad para realizar tareas problemáticas y concentrarse
 - Reduce la impulsividad y mejora el autocontrol.
 - Las escuelas logran mejores resultados en las pruebas de rendimiento académico.
 - Empatía: Una explicación de la emoción.
 - Mejorar la capacidad de comprender las opiniones de los demás.
 - Desarrollar la empatía y la sensibilidad para diferenciar los sentimientos de los demás.
 - Mejorar las habilidades de escucha.
- **Mejorar las relaciones interpersonales**
 - Mejora de la resolución de conflictos.
 - Tener buena comunicación y una actitud positiva.
 - Preocupaciones y consideraciones clave.
 - Fortalecer el apoyo, compartir ayuda y actitud.

La educación emocional tiene muchas mejoras y ventajas ya que permite que las personas comprendan sus mismas sensaciones e interioricen entre varios elementos de su propia vida para después tener que identificar las reacciones de los demás para una mejor relación; propiamente entre los niños y niñas. Ya que, según Goleman (1996), “el proceso de aprendizaje emocional parece ayudarlos a cumplir mejor su papel en la vida como estudiantes, mujeres y hombres, ciudadanos, etc.” (p.15)

2.3.2.7. Caracterización de la etapa del desarrollo: niñez intermedia

Calderón (2012) expresa que:

Se espera que la guía que utilizan los maestros inicial y primaria de 5 a 9 años en el desarrollo de sus alumnos, se puede exponer en el proceso de desenvolvimiento conocido como etapas de la vida. Por ello, es fundamental resaltar los componentes más destacados del crecimiento efectivo. (p.15)

“En esta etapa, el desarrollo emocional incluye el control de las emociones negativas. Los niños descubrirán lo que los enoja, los asusta, los entristece y cómo otros enfrentan estas tensiones emocionales, y aprenderán a cambiar su comportamiento en consecuencia” (Papalia et al, 2005, p.372). Asimilar en medio de experimentar emociones y expresarlas.

Además, distintos cambios en las etapas del desarrollo emocional incluyen:

- Capacidad significativa para comprender emociones complejas (orgullo, dulzura, etc.).
- Entender que las emociones se pueden distinguir en situaciones específicas.
- Es más probable que considere hechos que provoquen una respuesta emocional.
- Provocar emociones engañosas como la arrogancia y la vergüenza.

En este tiempo tanto las niñas como los niños experimentan un importante crecimiento social y emocional, como señala Santrock (2003), los mundos emocionales de las niñas y los niños se expanden y se vuelven más complejos.

Por esto, como profesores, el valor de la enseñanza emocional de los niños, con la intención de fomentar una comprensión y regulación plena de los sentimientos en los estudiantes, les ayudará a tomar conciencia de lo cual les está pasando en un rato dado y darle un nombre. Manifestar y desarrollar

capacidades que logren manejarlas correctamente, promoviendo de esta forma las capacidades sociales y crear interacciones más armoniosas con sus compañeros y familiares. Estos son fundamentalmente relevantes para su existencia lo suficiente como para permitirles desarrollar su historia adulta en su totalidad. (p.16)

2.3.2.8. El desarrollo de la toma de perceptiva emocional y la comprensión de las emociones

Gallardo (2007) expresa que:

La percepción y la comprensión emocional en la educación primaria es una forma paulatina de cansancio, desconfianza, miedo e insatisfacción en la primera infancia. Creemos que, en el transcurso de los tres a los seis años de enseñanza, los infantes van desarrollando progresivamente la transformación académica, el manejo emocional, las habilidades emocionales, motoras y psicológicas, la inteligencia previa al empleo, el estado de ánimo y la actitud.

No obstante, en el grado de escolaridad primaria tiene un amplio alcance, ya que tiene tres periodos de dos materias escolares cada uno, el desarrollo debe considerarse tanto paulatino como gradual, pudiendo decirse que el desarrollo efectivo tiene las subsiguientes cualidades:

- a) Sentirse optimista en relación con su hijo: física, mental y socialmente; una forma de demostrar su confianza, sus habilidades, su fuerza, el deseo de hacerse notar y defender sus acciones; aunque está deprimido.
- b) Postura eufórica, alegre o despreocupada, fácil de controlar el miedo, mostrar buen estado de ánimo, bromear sin importarle nada.
- c) Paz emocional, fácil de procesar y controlar tu voluntad, superando el miedo, especialmente perfecto para tu desarrollo intelectual.

Durante este tiempo, los niños se asocian con más y más formas, desde el hogar hasta la escuela y el medio ambiente. Mientras que los progenitores y los hermanos son ejemplos a seguir, asimismo lo profesores, amigos, compañeros y la familia cercana.

Cuando los infantes desarrollan habilidades intelectuales, amplían las interacciones sociales, es más probable que obtengan un control emocional de acuerdo con su cultura.

Recientemente se realizó un estudio para evaluar la ansiedad y el rendimiento escolar de alumnos de 6 a 12 años, se desarrolló un dispositivo para calcular los niveles de ansiedad y las actitudes de los estudiantes de primer grado de primaria en su conjunto. Las investigaciones han mostrado que la tensión perjudica al rendimiento escolar, y que los niños están menos ansiosos que las niñas a medida que avanza el ciclo.

Estableciendo estas contribuciones, es patente que la adaptación afectiva en los infantes juega un considerable papel en el logro académico. Por consiguiente, hace cuestionarnos: ¿Cómo puedo desarrollar las habilidades emocionales de mi hijo y evitar los desafíos de la preparación escolar? ¿Has estudiado antes?

Para contestar estas preguntas, se han elaborado varias participaciones, que implican:

- Mediante el uso de ejemplos, música y debates en grupo, los programas de bajo nivel pueden cambiar la forma en que los niños perciben su entorno social y emocional. Durante este tiempo, los maestros pueden pasar tiempo enseñándoles a reconocer y organizar sus pensamientos, comunicarse efectivamente con otros y solucionar conflictos con sus compañeros.
- Apoyado en programas aplicados al desarrollo educativo para el control de los sentimientos de los infantes (Programa de Formación de Padres). Es decir, varios programas de desarrollos y capacidades (entrevistas con los padres, llamadas telefónicas, seminarios para padres).
- En el hogar y en la escuela, hay una variedad de opciones para el tratamiento de niños en riesgo de interacción social intermitente, en riesgo, vacaciones o abandono escolar, los niños tienen dificultades con sus emociones y actitudes en la escuela y en el hogar, lo que indica que son menos probable que desempeñe un papel importante en la práctica y en la mejora de las condiciones sociales, emocionales y educativas. (p.156)

2.3.2.9. La autorregulación emocional

Como señaló Gallardo (2007):

El desarrollo emocional en la adolescencia, además de crear la percepción de las emociones, también incluye el desarrollo del control y la regulación emocional. Los estados emocionales a veces pueden volverse tan intensos que se vuelven molestos e incoherentes. Durante los primeros años, las

personas mayores regulan y corregir los estados de ánimo de los niños para saber adaptarse, hacer frente a diferentes situaciones y crear efectos emocionales ajustables y manipulables.

A medida que el niño crece, el control emocional externo debe convertirse en un sistema de autodisciplina a través del cual el niño aprende a monitorear, controlar y cambiar su estado emocional según sea necesario.

Hay signos de control emocional antes de los 6 años; en este momento, los niños parecen ser capaces de distinguir la experiencia emocional interna de los estados emocionales externos y pueden ocultar sus emociones cambiando las expresiones conductuales externas. Además, “en este momento, también se dan cuenta de que un cambio de apariencia no significa un cambio en el estado emocional interno; si quieres cambiar eso, debes implementar algunos de los mejores planes que hiciste en la infancia” (Gallardo, 2007). A la edad de 4 o 5 años, vemos el uso de ciertas técnicas para cambiar situaciones no deseadas, siendo el proceso más común el intento de cambiar las circunstancias que conducen a este estado emocional para encontrar alternativas pertinentes en distintas emociones positivas.

Recoger un juguete para jugar y cambiar un estado emocional, por ejemplo, es una forma de entretenimiento conductual que se sigue utilizando en la niñez, pero de forma sofisticada y, lo que es más importante es que adolescentes puede describir los procesos cognitivos que distraen y evocan actividades placenteras.

Otra táctica que usan los infantes en el momento que se están abrumados por sensaciones negativas es buscar apoyo de otros. En estas situaciones antes de los seis y siete años, los progenitores son fuente principal de alivio y ayuda. A lo largo de los años, estas solicitudes de ayuda, consuelo y apoyo a menudo provienen de niños, y aquí es importante el compañerismo. (p.157)

2.3 Definición de términos básicos

- **Actitud:** conducta común que suceden en distintas ocasiones; la reacción establece los sentimientos en todos gracias a respuestas humanas repetitivas.
- **Actividad lúdica:** es un adjetivo que restringe cada una de los vocablos en relación con el juego de la etimología del latín “ludus”, que significa juego, es

un ejercicio ameno donde los individuos tienen la posibilidad de huir de la tensión y la confusión de las convenciones culturales.

- **Atravesar:** poner cosas delante de una persona para bloquear su camino o hacer que se caiga.
- **Autonomía personal:** es el derecho de una persona para decidir y aceptar el resultado, lo opuesto de la autonomía no es la dependencia sino la heterogeneidad.
- **Autoprotección:** prácticas y sistemas destinados a evitar y manejar las amenazas para los individuos y las posesiones.
- **Autorregulación emocional:** flexibilidad con la habilidad de poner a prueba las emociones moderadamente (positivas o negativas) y la capacidad de controlar las emociones implica que los individuos descubren cómo identificar sus emociones, transmitirlos apropiadamente y manejarlas cuando ya no son necesarias.
- **Desarrollo emocional:** Este es el proceso mediante el cual los bebés se identifican a sí mismos como otros a través de interacciones con otras personas significativas, construyendo así su propia identidad, autoestima, apoyo y confianza.
- **Emociones:** esto se debe a que varias sensaciones orgánicas ocurren en fisiología, psicología o comportamiento son respuestas espontáneas y están influenciadas por experiencias o conocimientos pasados.
- **Fuerza:** habilidad, fuerza o robustez para mover un objeto pesado o sólido. Sin embargo, la fuerza también puede denotar dinamismo y fuerza, alguna forma de violencia (física o moral), o poder o autoridad.
- **Juego:** es una actividad voluntaria en un lugar y tiempo libremente aceptada por las reglas, pero ejercida con intención, tiene su propio propósito y va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría.
- **Legitimidad:** se emplea en una posición doctrinal de la ciencia filosofía y política para determinar las propiedades del cumplimiento de un mandato legal.
- **Personalidad:** es una forma de educación mental, se refiere a su fuerte identidad espiritual, es la organización interna la que determina su comportamiento en una situación dada.

2.4 Hipótesis de investigación

2.4.1 Hipótesis general

La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.

2.4.2 Hipótesis específicas

- La lúdica como instrumento para la enseñanza influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.
- La lúdica como expresión de la cultura influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.
- La lúdica como herramienta o juego influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.
- La lúdica como actitud frente a la vida influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.

2.5 Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
ACTIVIDAD LÚDICA	• La lúdica como instrumento para la enseñanza.	• Razonar las posibilidades de enseñanza en el proceso de aprendizaje.	Ítems
	• La lúdica como expresión de la cultura.	• Considera una manifestación humana. • Produce el patrimonio cultural.	Ítems
	• La lúdica como herramienta o juego.	• Combina el juego	Ítems
	• La lúdica como actitud frente a la vida.	• Complementa el juego. • Comportarse y actuar hacia la vida. • Se relacionan con el juego.	Ítems

DESARROLLO EMOCIONAL	• Autoconciencia	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los pensamientos de cada uno. • Interviene en las decisiones y las acciones. 	Ítems
	• Autoconciencia social	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender cómo se sienten los demás a través de la empatía. • Capacidad para adoptar las opiniones de los demás. 	Ítems
	• Autogestión	<ul style="list-style-type: none"> • Domina las emociones que te ayudan a completar las tareas. • Establezca metas a corto y largo plazo. 	Ítems
	• Toma de decisiones responsables	<ul style="list-style-type: none"> • Generar e implementar soluciones proactivas a problemas. • Considere las consecuencias a largo plazo de las acciones para usted y los demás. 	Ítems
	• Habilidades interpersonales	<ul style="list-style-type: none"> • Rechace los detalles negativos de los compañeros. • Resolver conflictos para mantener relaciones saludables contigo mismo y con los demás. 	Ítems

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño metodológico

En esta investigación se utilizó un diseño no experimental transaccional o transversal. Dado que el programa o estrategia fue diseñado para brindar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipularon variables, trabajamos con un grupo pequeño y los datos a examinar se recopilaban en un momento dado.

3.2 Población y muestra

3.2.1 Población

La población de estudio estuvo conformada por todos los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, en el distrito de Huacho, matrícula 2020, el mismo que suman 100, también se encuestó a 8 maestros.

3.2.2 Muestra

Debido a la pequeña población, se decidió aplicar la herramienta de recolección de datos a toda la población.

3.3 Técnicas de recolección de datos

Para el estudio de campo se utilizaron técnicas observacionales, y para la recolección de datos se aplicó una lista de cotejo previo consentimiento y en colaboración con el docente, lo que me permitió estudiar dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir según métodos mixtos.

Utilizamos herramientas fácilmente disponibles para comparar actividades de juego en el desarrollo emocional de niños de 5 años, incluidas 15 opciones secuenciales para niños y 15 opciones secuenciales para maestros, en las que se observaron niños. Los estudiantes seleccionados como sujetos de la muestra fueron evaluados uno a uno en cuanto a su participación y desempeño en actividades expresivas.

3.4 Técnicas para el procesamiento de la información

Este estudio utilizó el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medida de tendencia central, medida de dispersión y medida de curtosis.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados

Tabla 1

¿Participan en los experimentos realizados en clase?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	60	60,0	60,0	60,0
	No	40	40,0	40,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

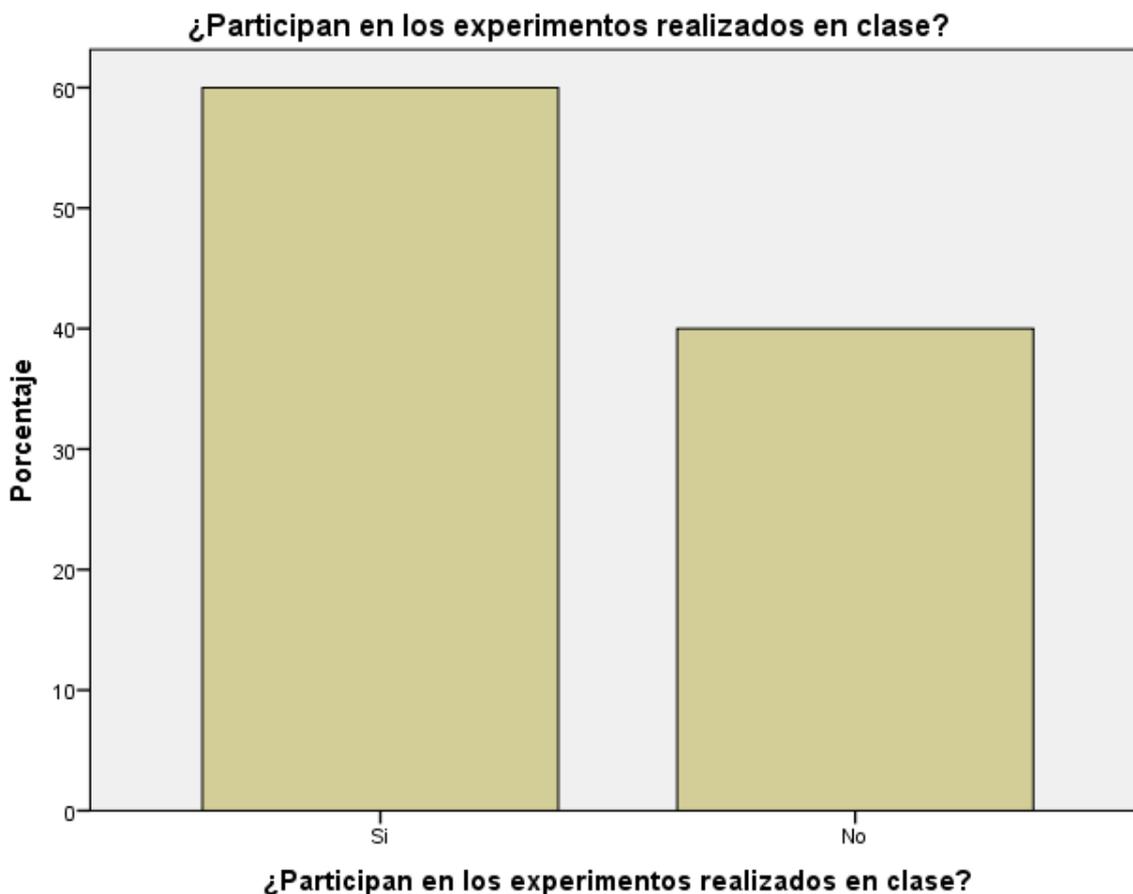


Figura 1: ¿Participan en los experimentos realizados en clase?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 60,0% indican que si participan en los experimentos realizados en clase y el 40,0% indican que no participan en los experimentos realizados.

Tabla 2

¿Asimilan conocimientos previos con nuevos conocimientos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	55	55,0	55,0	55,0
	No	45	45,0	45,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

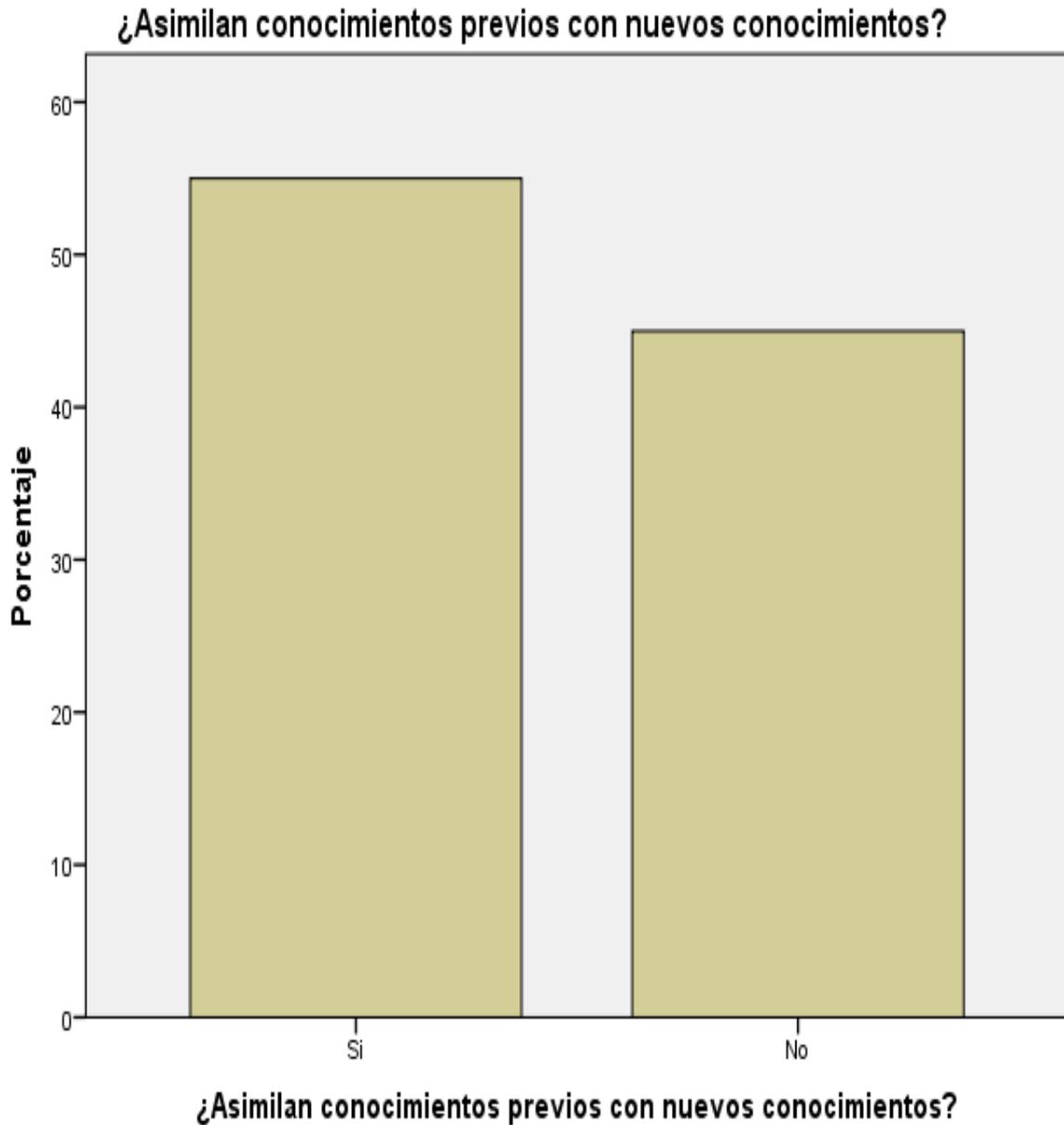


Figura 2: ¿Asimilan conocimientos previos con nuevos conocimientos?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 55,0% indican que si asimilan conocimientos previos con nuevos conocimientos y el 45,0% indican que no asimilan conocimientos previos con nuevos conocimientos.

Tabla 3

¿Interactúan con sus compañeros en la escuela para generar nuevos aprendizajes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	65	65,0	65,0	65,0
	No	35	35,0	35,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

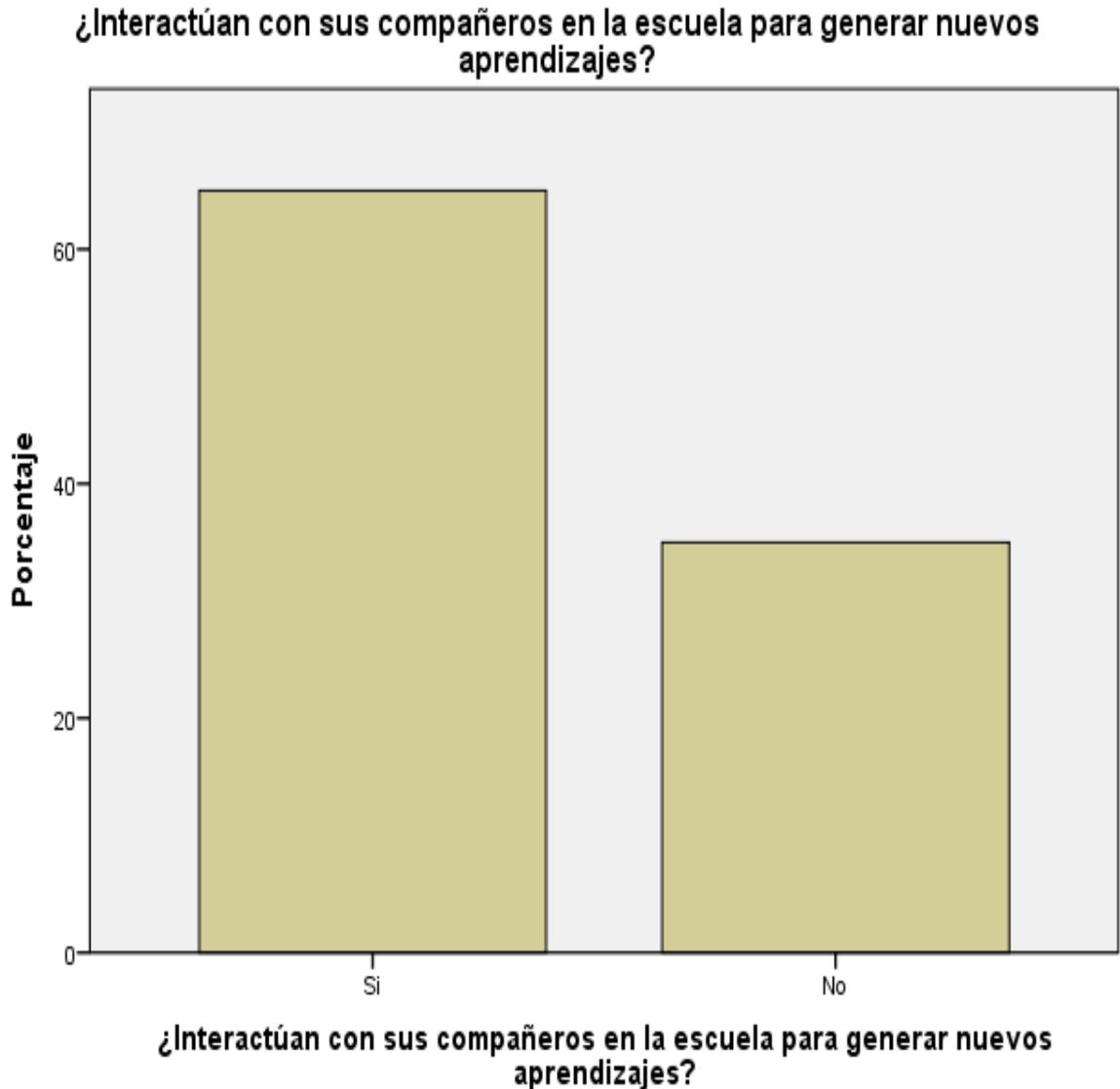


Figura 3: ¿Interactúan con sus compañeros en la escuela para generar nuevos aprendizajes?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 65,0% indican que si interactúan con sus compañeros en la escuela para generar nuevos aprendizajes y el 35,0% indican que no interactúan con sus compañeros en la escuela para generar nuevos aprendizajes.

Tabla 4

¿Aprende a través de juegos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	75	75,0	75,0	75,0
	No	25	25,0	25,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

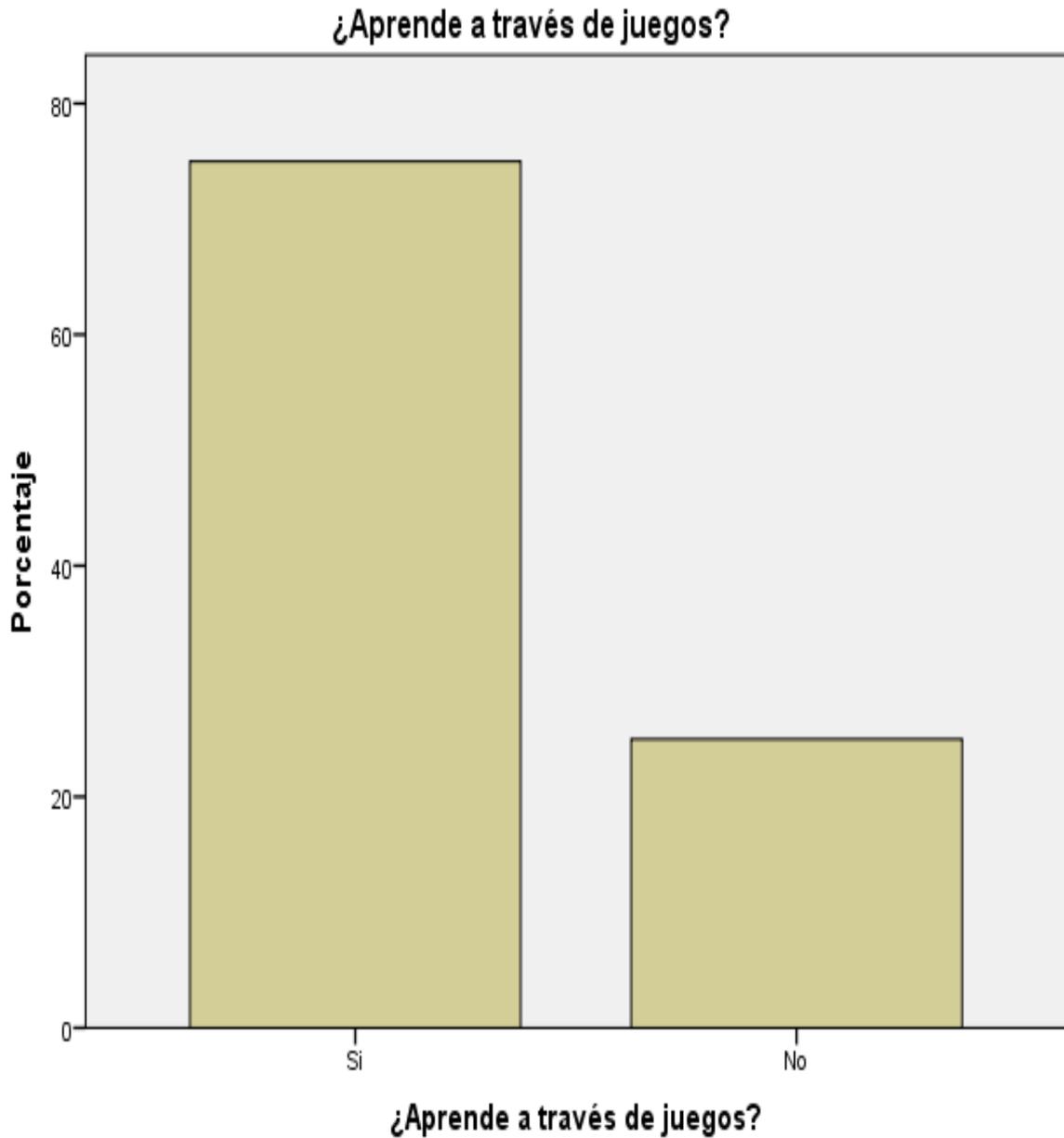


Figura 4: ¿Aprende a través de juegos?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 75,0% indican que si aprenden a través del juego y el 25,0% indican que no aprende a través del juego.

Tabla 5

¿Se sientes feliz cuando juega?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	100	100,0	100,0	100,0

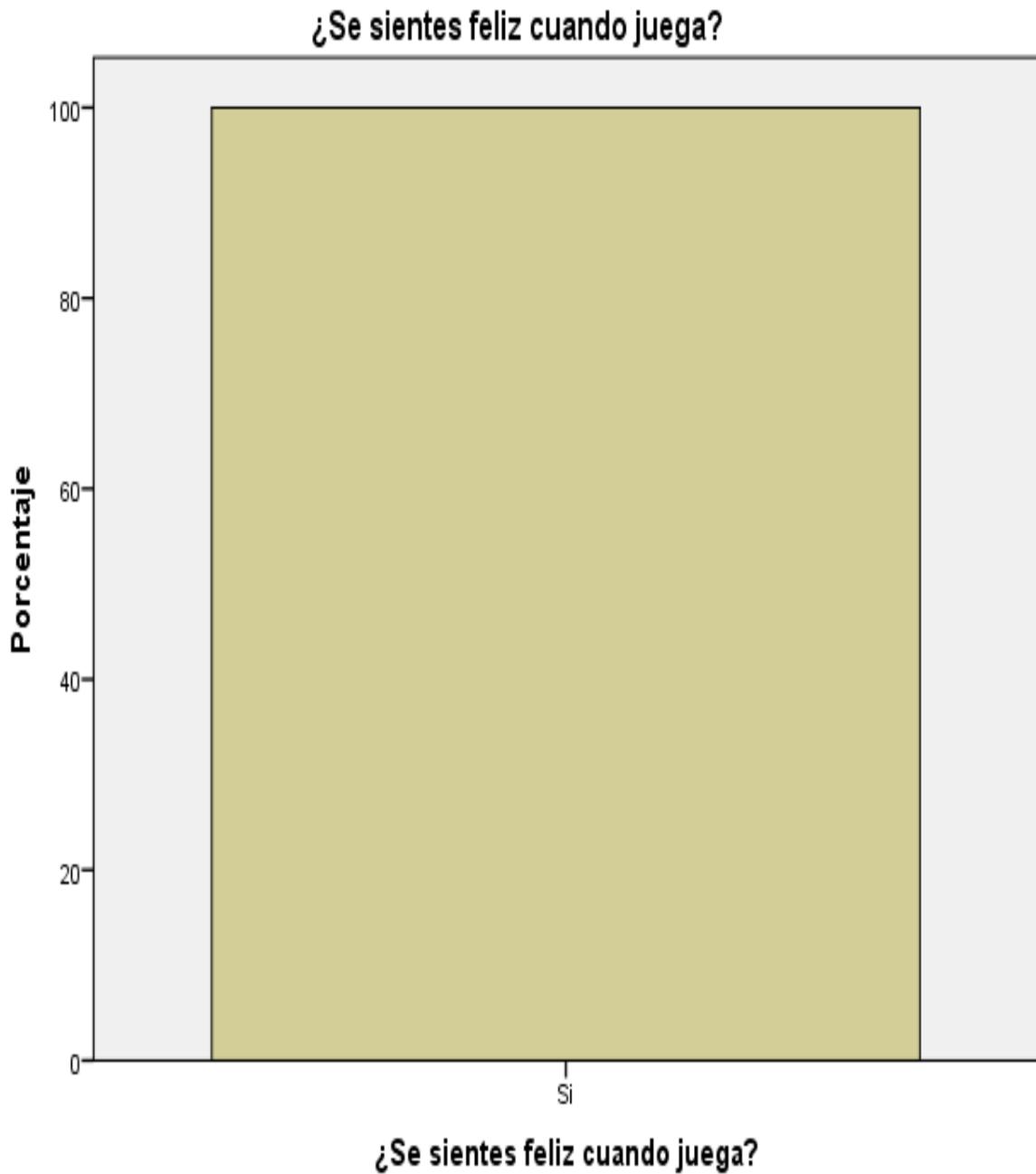


Figura 5: ¿Se sientes feliz cuando juega?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 100,0% indican que si se sienten feliz cuando juegan.

Tabla 6

¿Sigue las reglas dadas por el maestro?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	95	95,0	95,0	95,0
	No	5	5,0	5,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

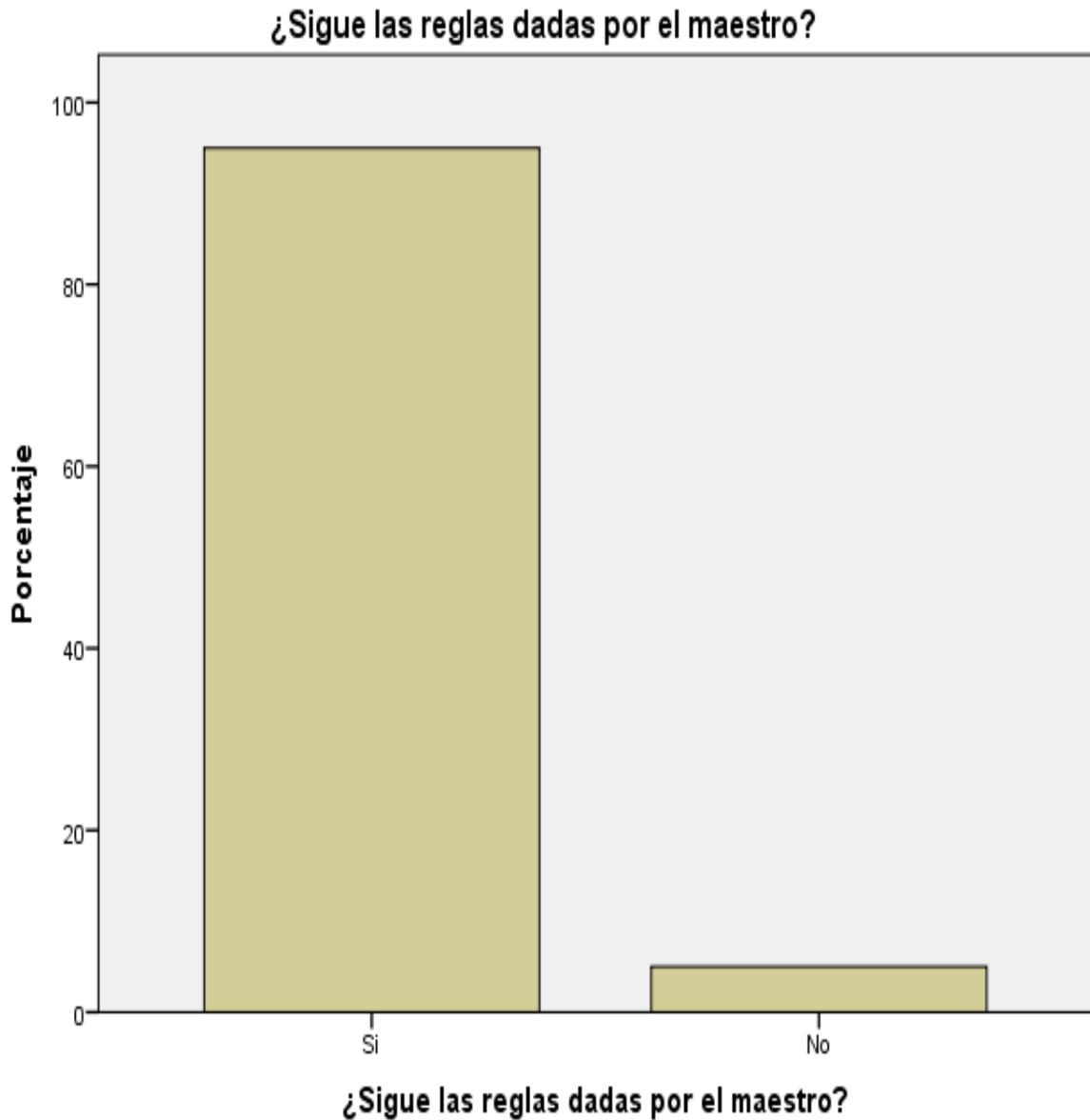


Figura 6: ¿Sigue las reglas dadas por el maestro?

Interpretación: se encuestó a 100 niños de los cuales el 95,0% indican que si siguen las reglas dadas por el maestro y el 5,0% indican que no siguen las reglas dadas por el maestro.

Tabla 7

¿Le gusta aprender cosas nuevas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	98	98,0	98,0	98,0
	No	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

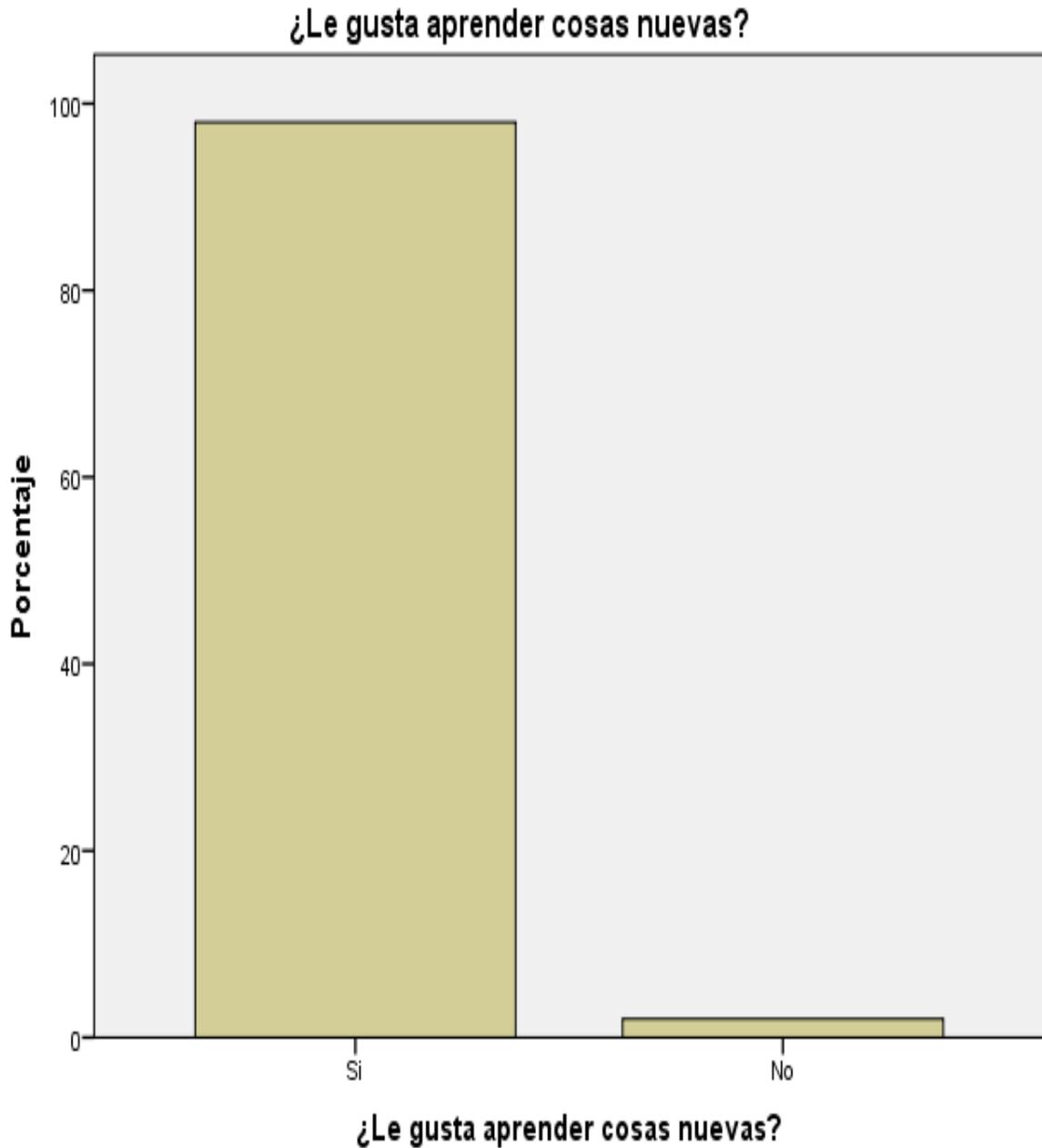


Figura 7: ¿Le gusta aprender cosas nuevas?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 98,0% indican que si le gusta aprender cosas nuevas y el 2,0% indican que no le gusta aprender cosas nuevas.

Tabla 8

¿Le resulta fácil trabajar en grupo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	85	85,0	85,0	85,0
	No	15	15,0	15,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

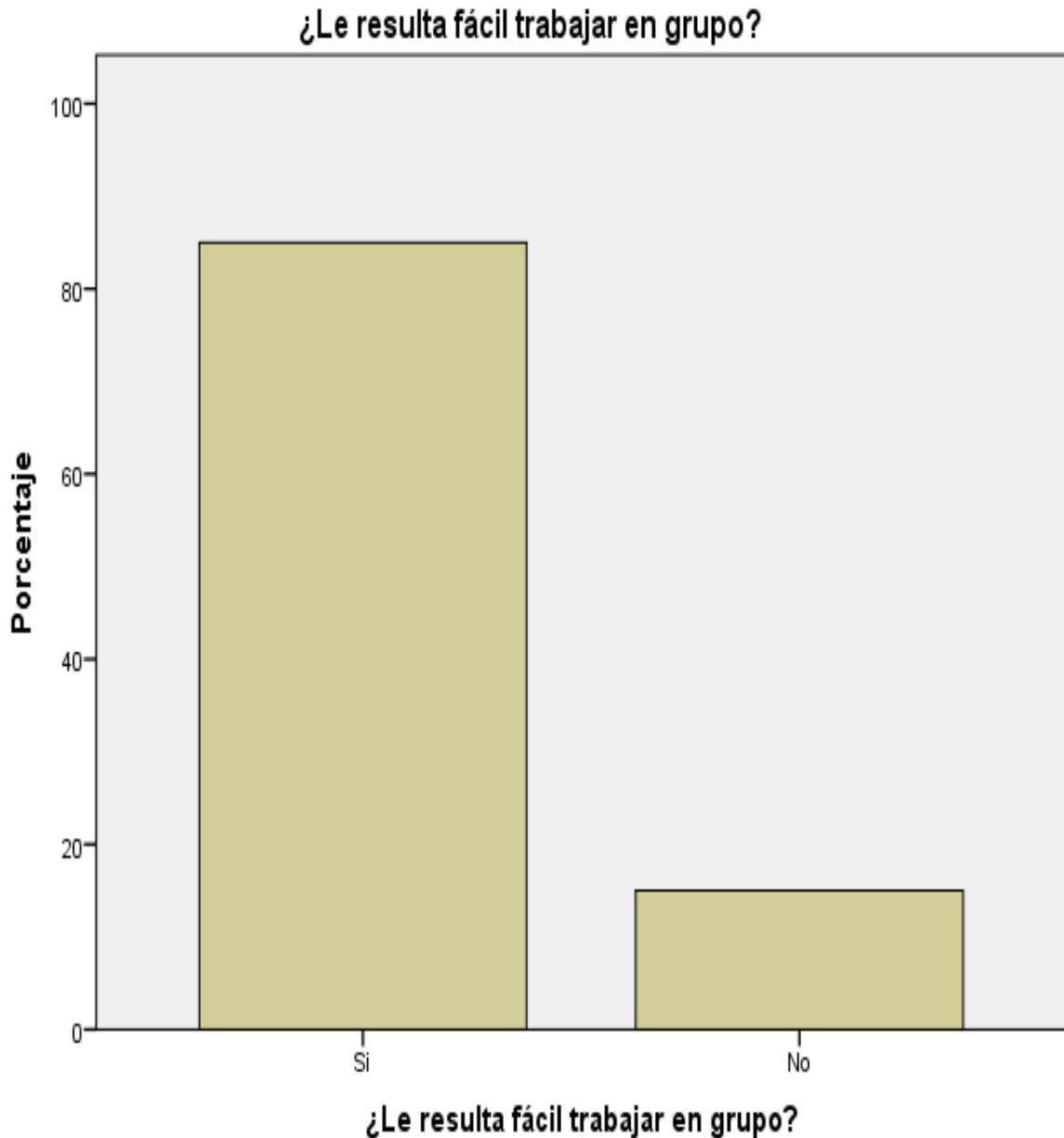


Figura 8: ¿Le resulta fácil trabajar en grupo?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 85,0% indican que si les resulta fácil trabajar en grupo y el 15,0% indican que no les resulta fácil trabajar en grupo.

Tabla 9

¿Les gusta jugar con los materiales que hay en el aula?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	90	90,0	90,0	90,0
	No	10	10,0	10,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

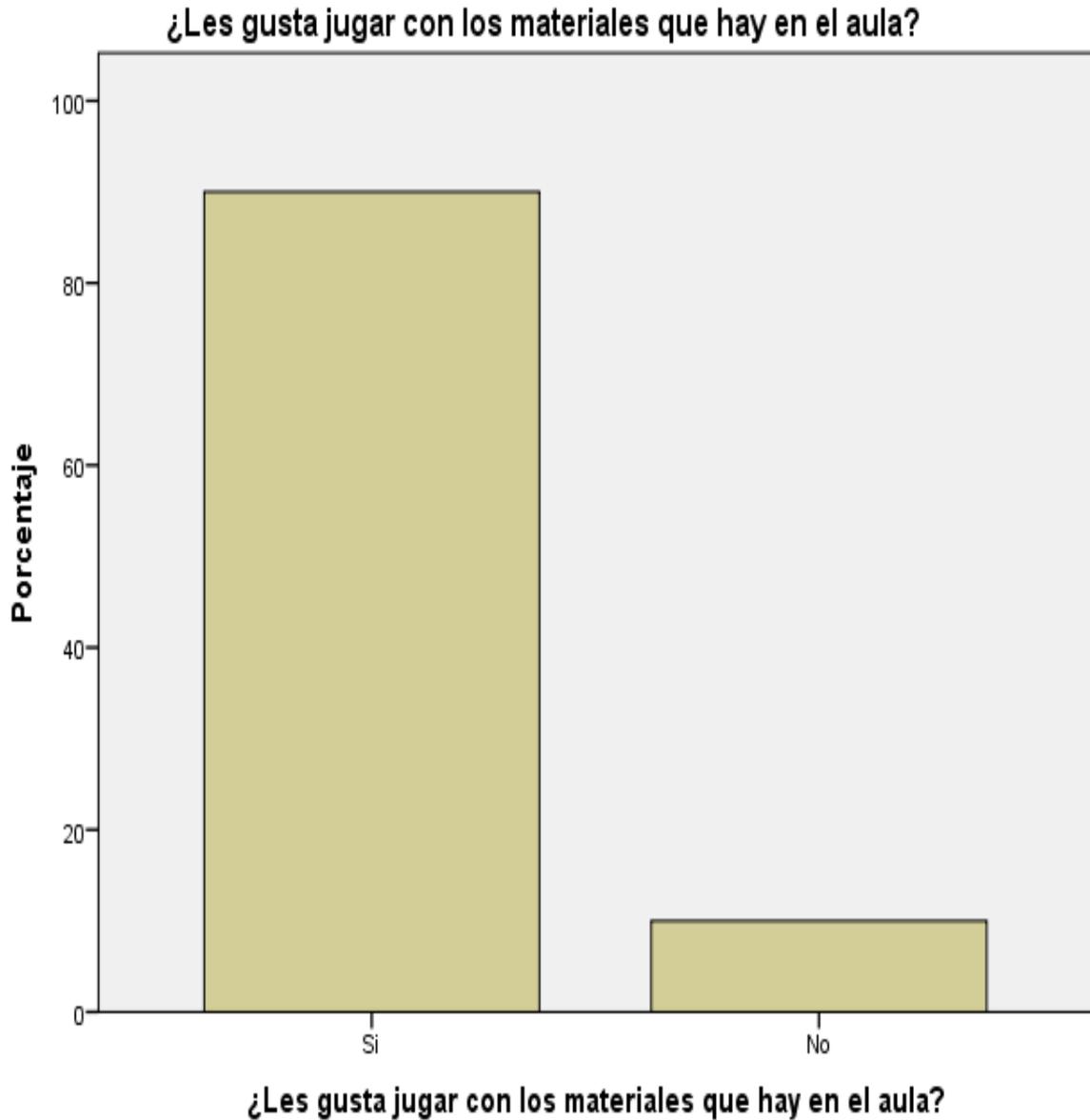


Figura 9: ¿Les gusta jugar con los materiales que hay en el aula?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 90,0% indican que si les gusta jugar con los materiales que hay en el aula y el 10,0% indican que no les gusta jugar con los materiales que hay en el aula.

Tabla 10

¿Se respeta a sí mismo, se acepta a si mismo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	100	100,0	100,0	100,0

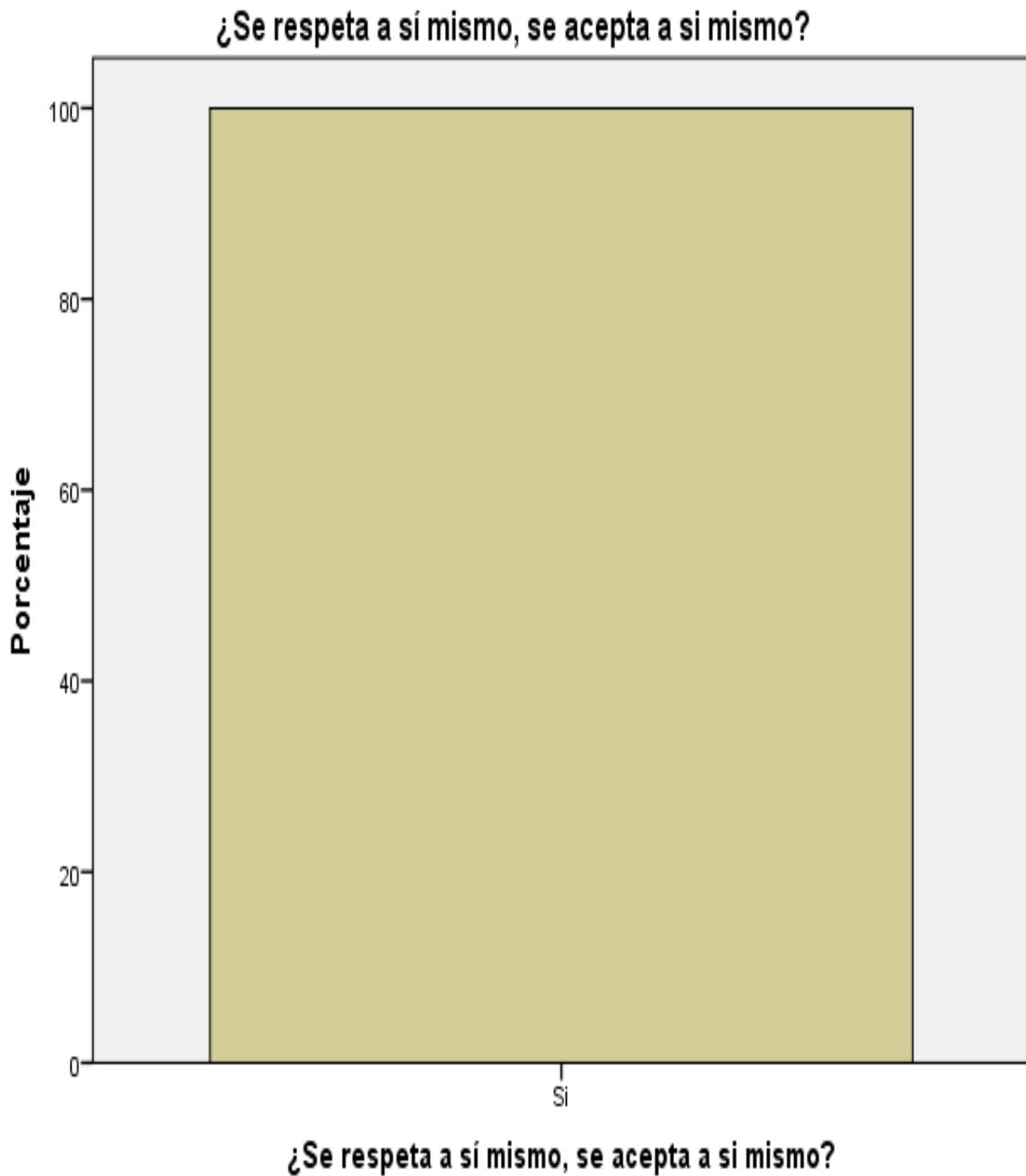


Figura 10: ¿Se respeta a sí mismo, se acepta a si mismo?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 100,0% indican que si se respetan a sí mismo y que se aceptan a sí mismo.

Tabla 11

¿Tiene una buena relación con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	95	95,0	95,0	95,0
	No	5	5,0	5,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

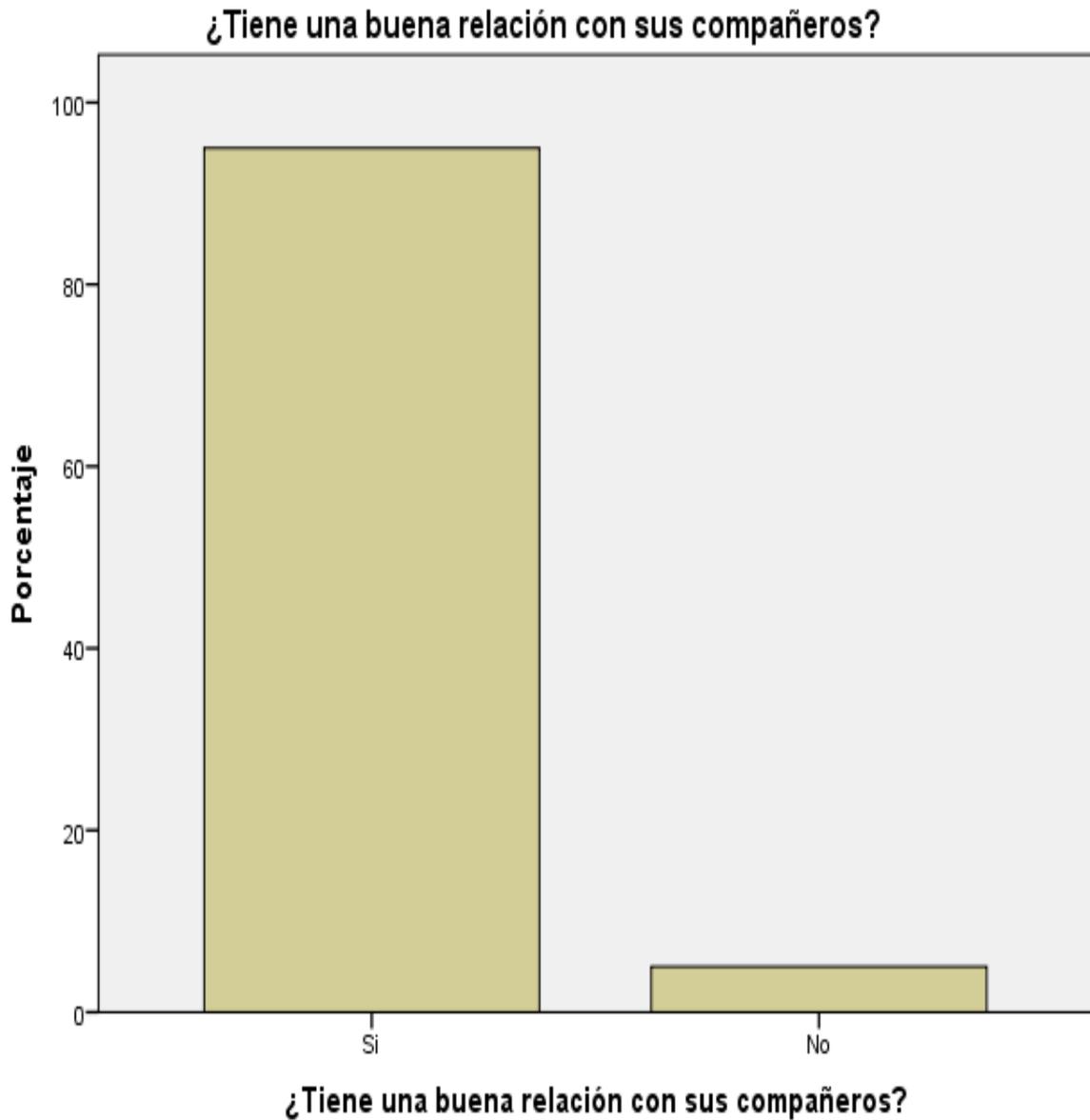


Figura 11: ¿Tiene una buena relación con sus compañeros?

Interpretación: se encuestó a 100 alumnos los cuales el 95,0% indican que si tienen una buena relación con sus compañeros y el 5,0% indican que no tienen una buena relación con sus compañeros.

Tabla 12

¿Resuelven los conflictos con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	95	95,0	95,0	95,0
	No	5	5,0	5,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

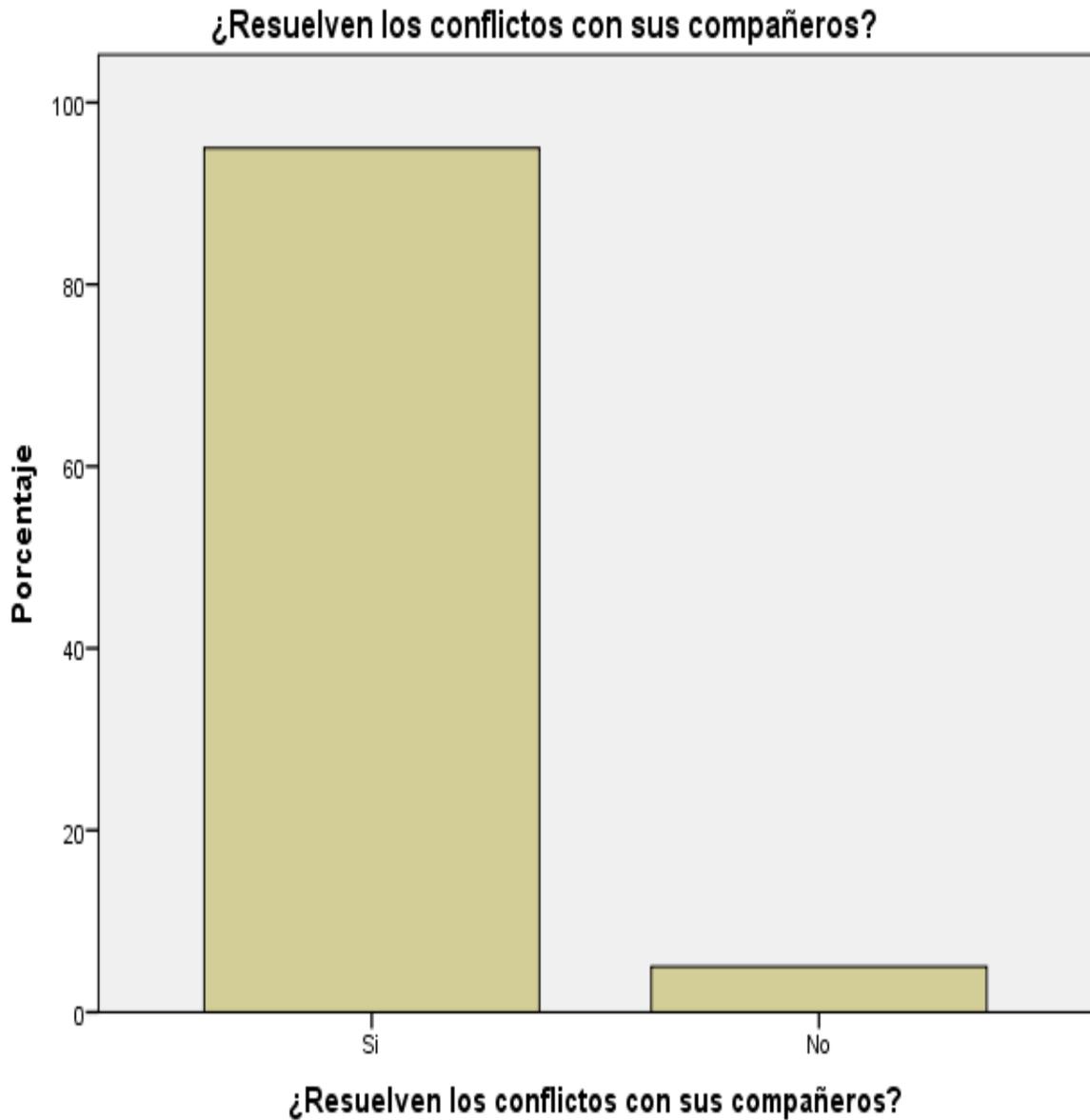


Figura 12: ¿Resuelven los conflictos con sus compañeros?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 95,0% indican que si resuelven los conflictos con sus compañeros y el 5,0% indican que no resuelven los conflictos con sus compañeros.

Tabla 13

¿Toman sus propias decisiones en clase?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	90	90,0	90,0	90,0
	No	10	10,0	10,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

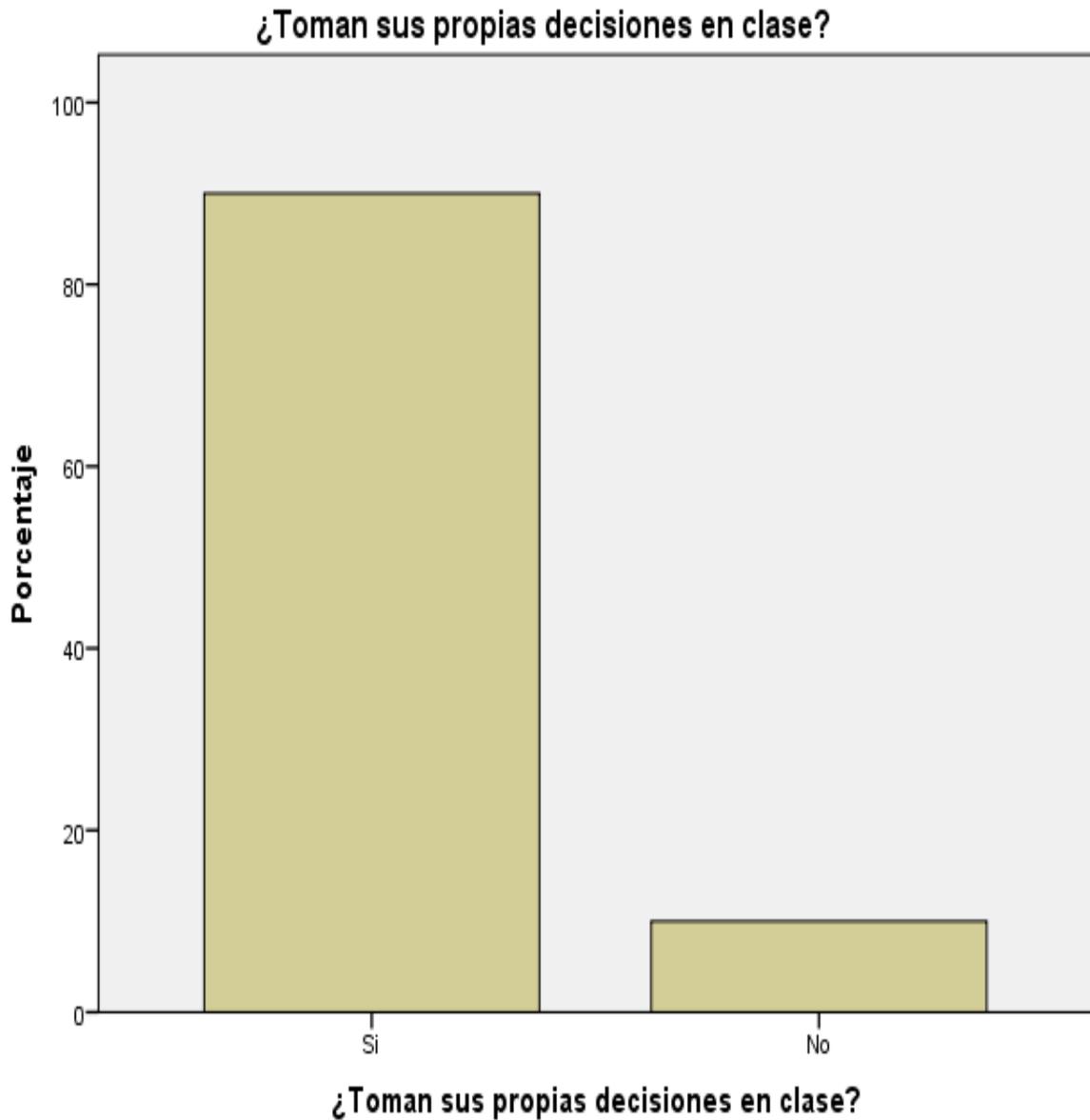


Figura 13: ¿Toman sus propias decisiones en clase?

Interpretación: se encuestó 100 niños los cuales el 90,0% indican que si toman sus propias decisiones en clases y el 10,0% indican que no toman sus propias decisiones en clases.

Tabla 14

¿Expresan sus emociones y sentimientos libremente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	98	98,0	98,0	98,0
	No	2	2,0	2,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

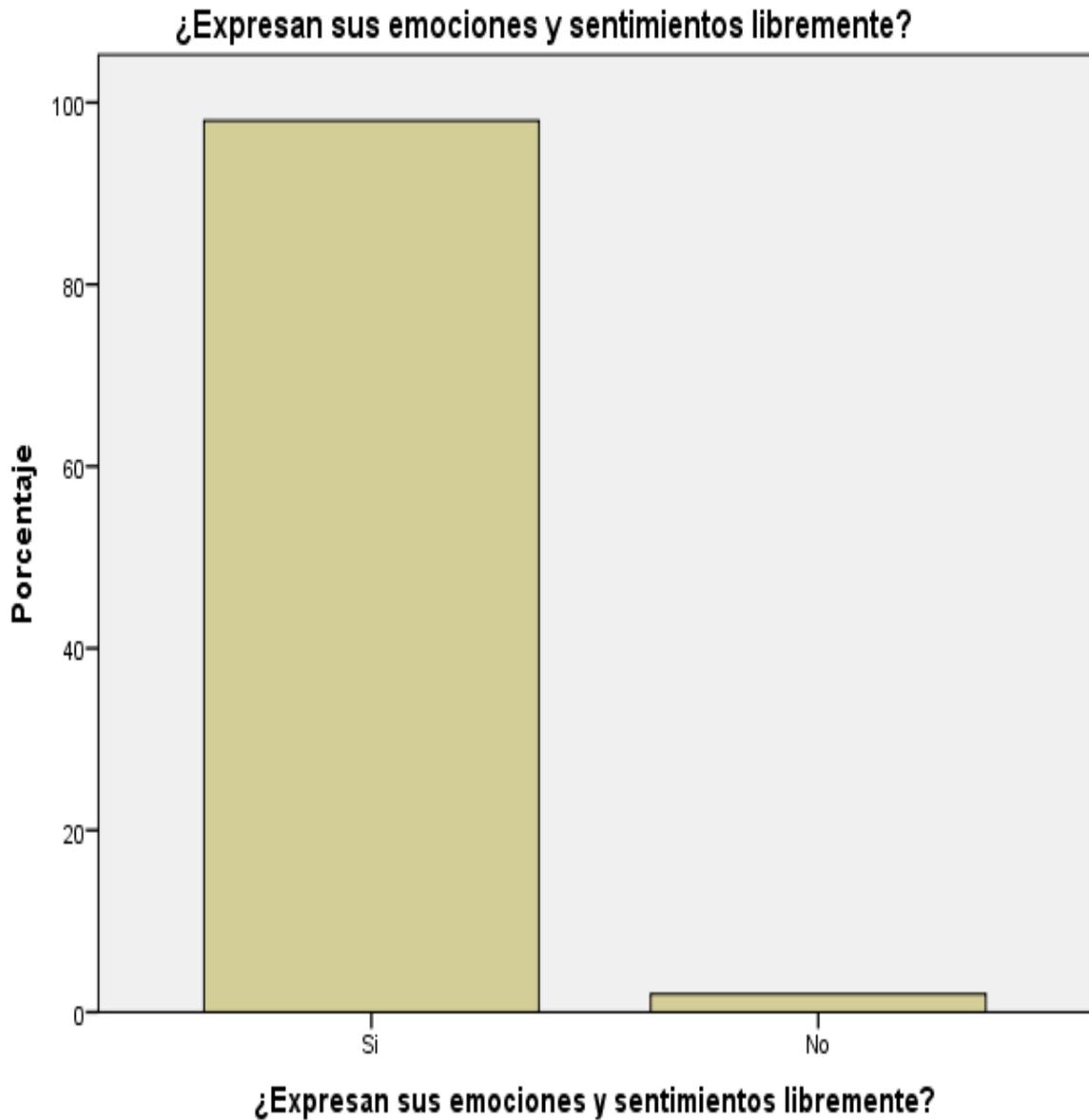


Figura 14: ¿Expresan sus emociones y sentimientos libremente?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 98,0% indican que si expresan sus emociones y sentimientos libremente y el 2,0% indican que no expresan sus emociones y sentimientos libremente.

Tabla 15

¿Le gusta ir a la escuela?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Si	90	90,0	90,0	90,0
	No	10	10,0	10,0	100,0
Total		100	100,0	100,0	

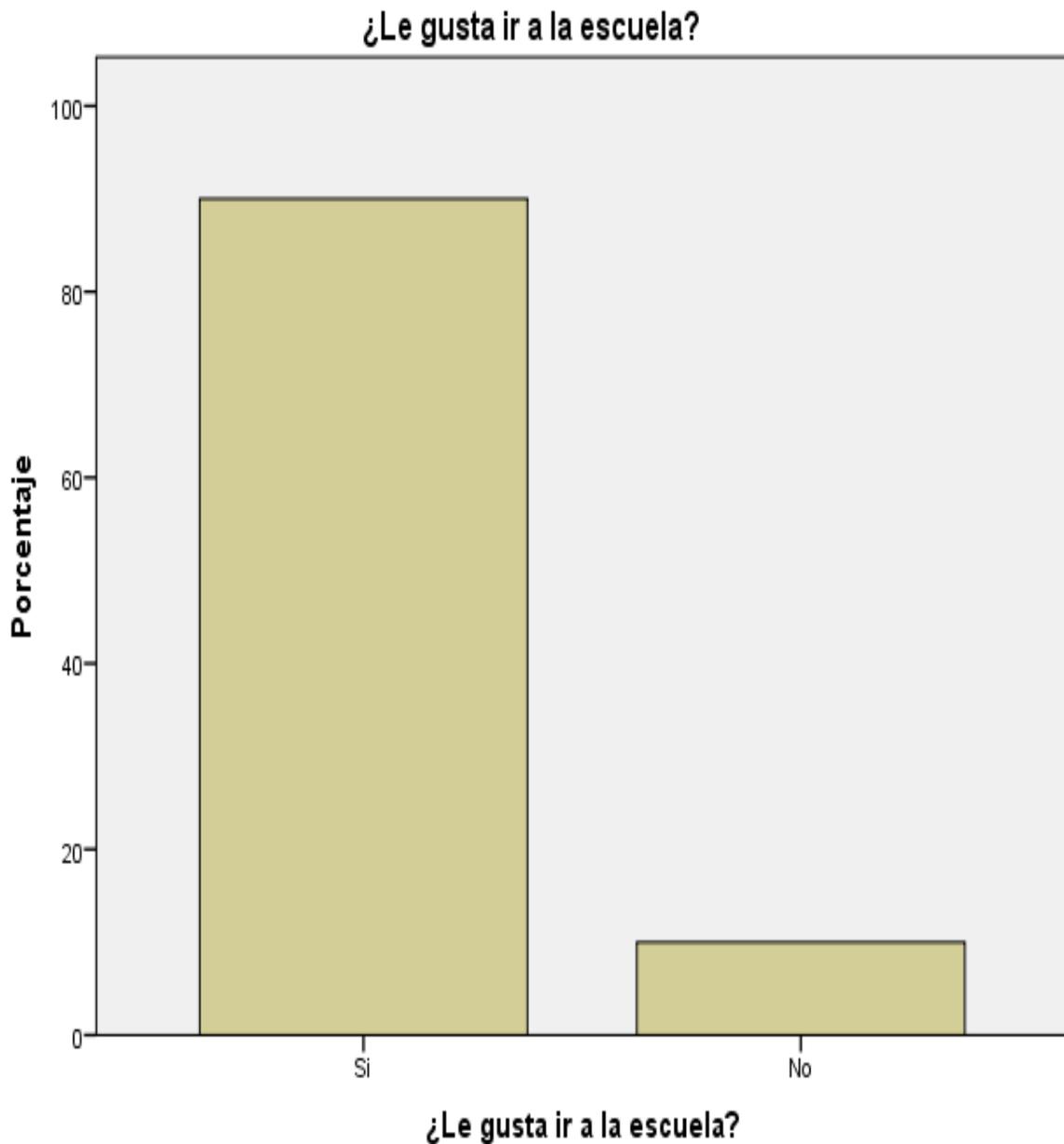


Figura 15: ¿Le gusta ir a la escuela?

Interpretación: se encuestó a 100 niños los cuales el 90,0% indican que si les gusta ir a la escuela y el 10,0% indican que no les gusta ir a la escuela.

Luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los alumnos, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 1

¿Sus alumnos realizan experimentos en el aula?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	75,0	75,0	75,0
	Casi siempre	2	25,0	25,0	100,0
Total		8	100,0	100,0	

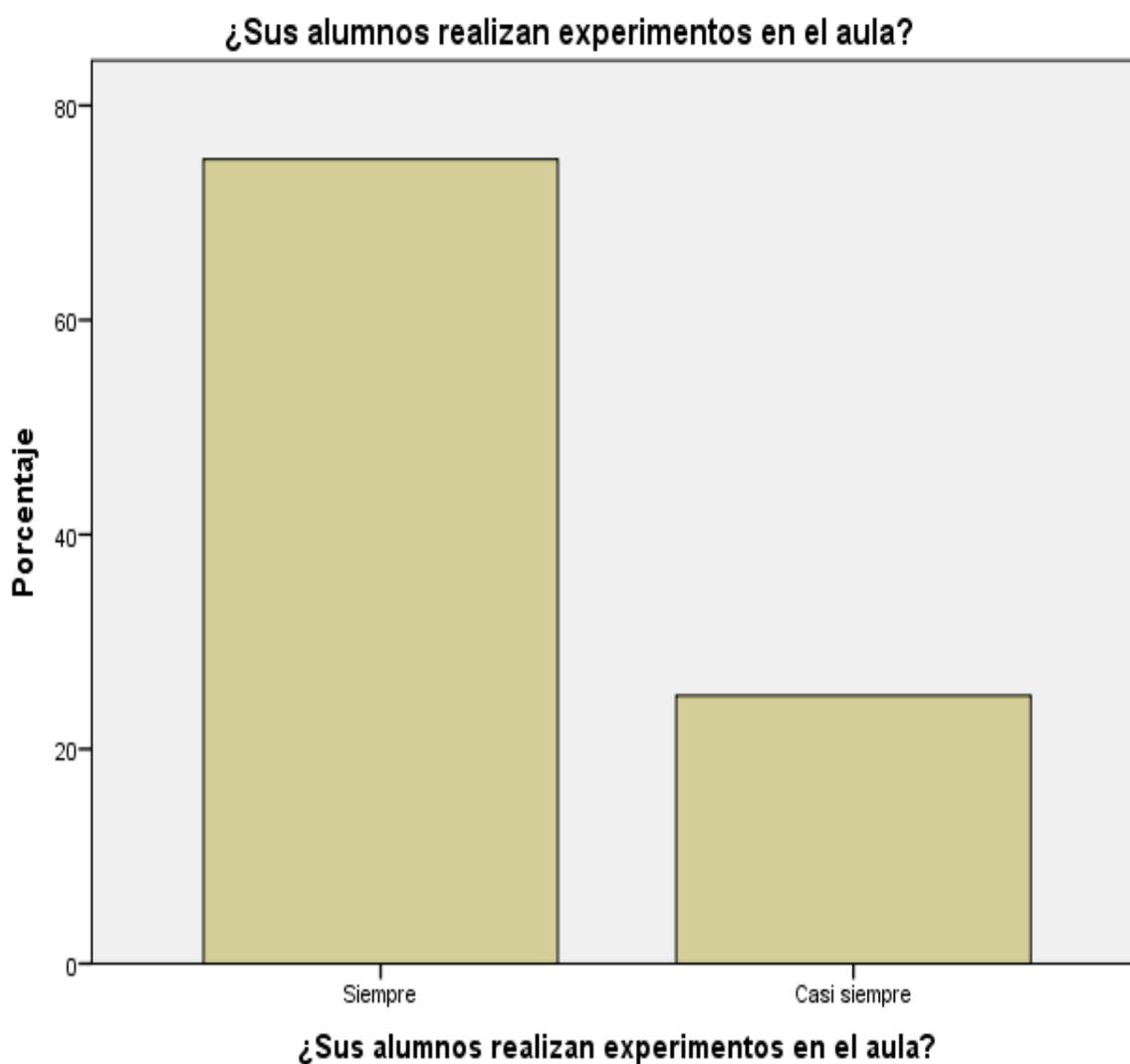


Figura 1: ¿Sus alumnos realizan experimentos en el aula?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 75,0% indican que sus alumnos siempre realizan experimentos en el aula y el 25,0% indican que sus alumnos casi siempre realizan experimentos en el aula.

Tabla 2

¿Pueden los niños absorber nuevos conocimientos de uno anterior?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	37,5	37,5	37,5
	Casi siempre	2	25,0	25,0	62,5
	A veces	2	25,0	25,0	87,5
	Nunca	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

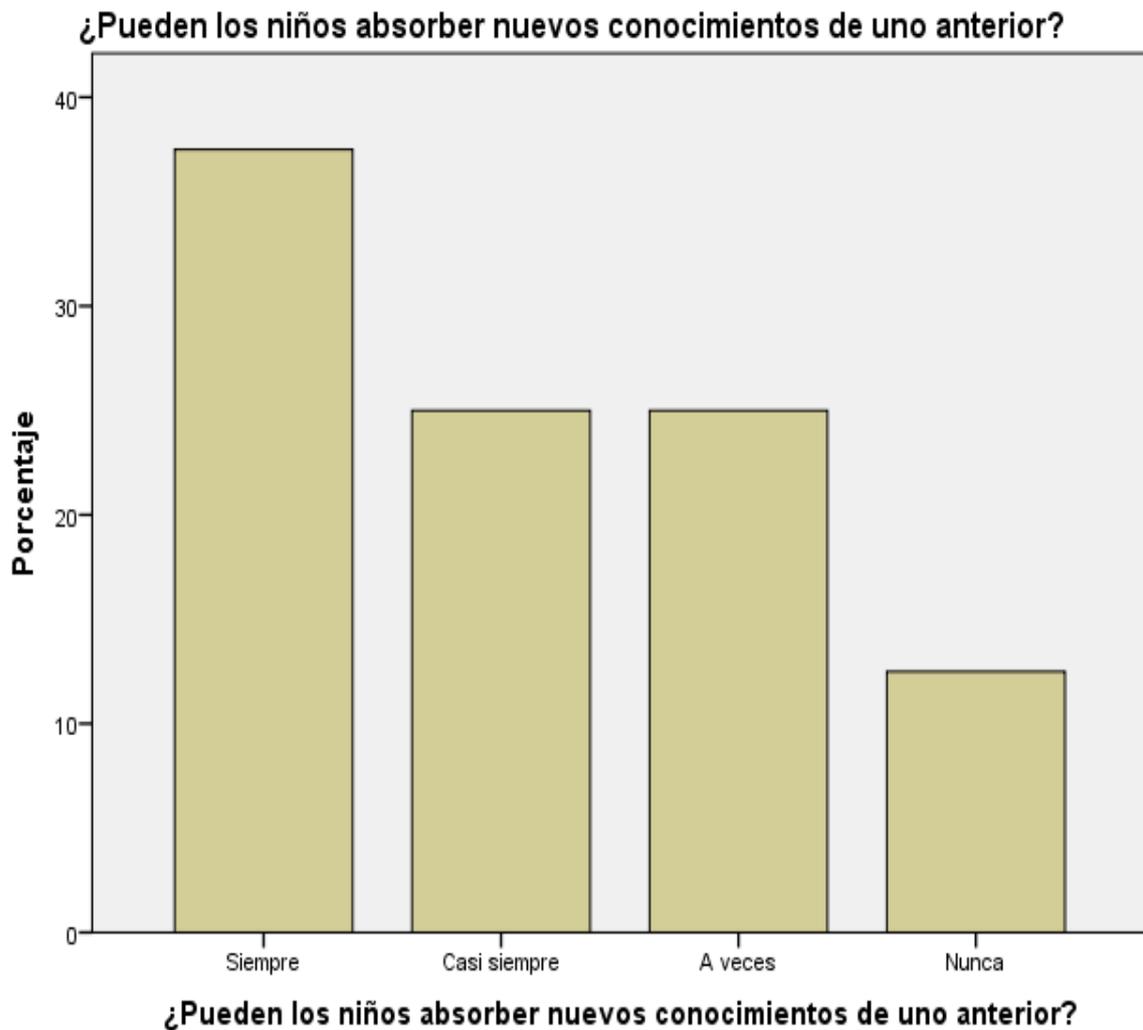


Figura 2: ¿Pueden los niños absorber nuevos conocimientos de uno anterior?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 37,5% indican que los niños siempre absorben nuevos conocimientos de uno anterior, el 25,0% indican que los niños casi siempre absorben nuevos conocimientos de uno anterior, el 25,0% indican que los niños a veces absorben nuevos conocimientos de uno anterior, y el 12,5% indican que los niños nunca absorben nuevos conocimientos de uno anterior.

Tabla 3

¿Sus niños interactúan en las actividades del aula para lograr un buen aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	2	25,0	25,0	87,5
	A veces	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

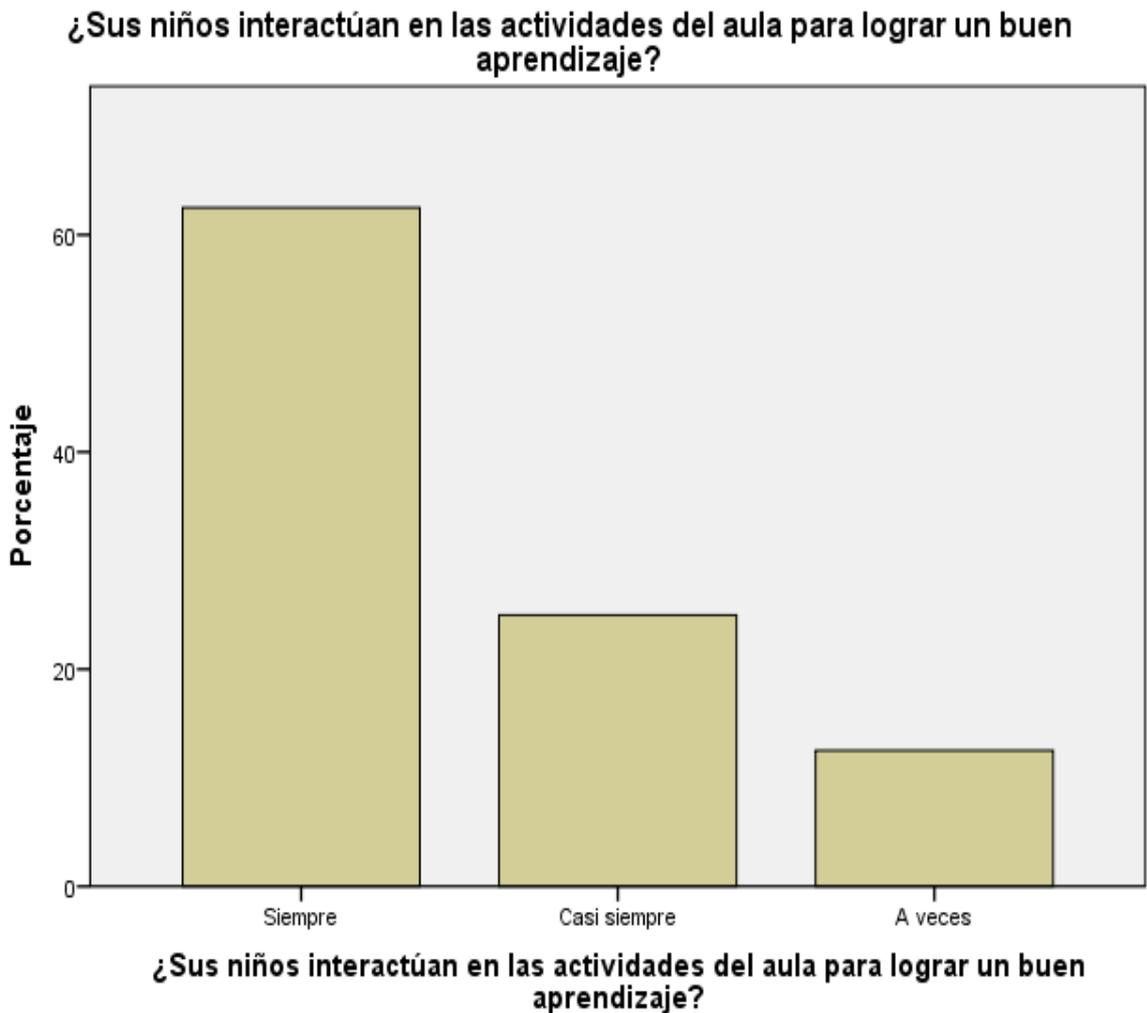


Figura 3: ¿Sus niños interactúan en las actividades del aula para lograr un buen aprendizaje?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 62,5% indican que sus niños siempre interactúan en las actividades del aula para lograr un buen aprendizaje, el 25,0% indican que sus niños casi siempre interactúan en las actividades del aula para lograr un buen aprendizaje y el 12,5% indican que sus niños a veces interactúan en las actividades del aula para lograr un buen aprendizaje.

Tabla 4

¿Usas los juegos como herramienta de aprendizaje?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	75,0	75,0	75,0
	Casi siempre	2	25,0	25,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

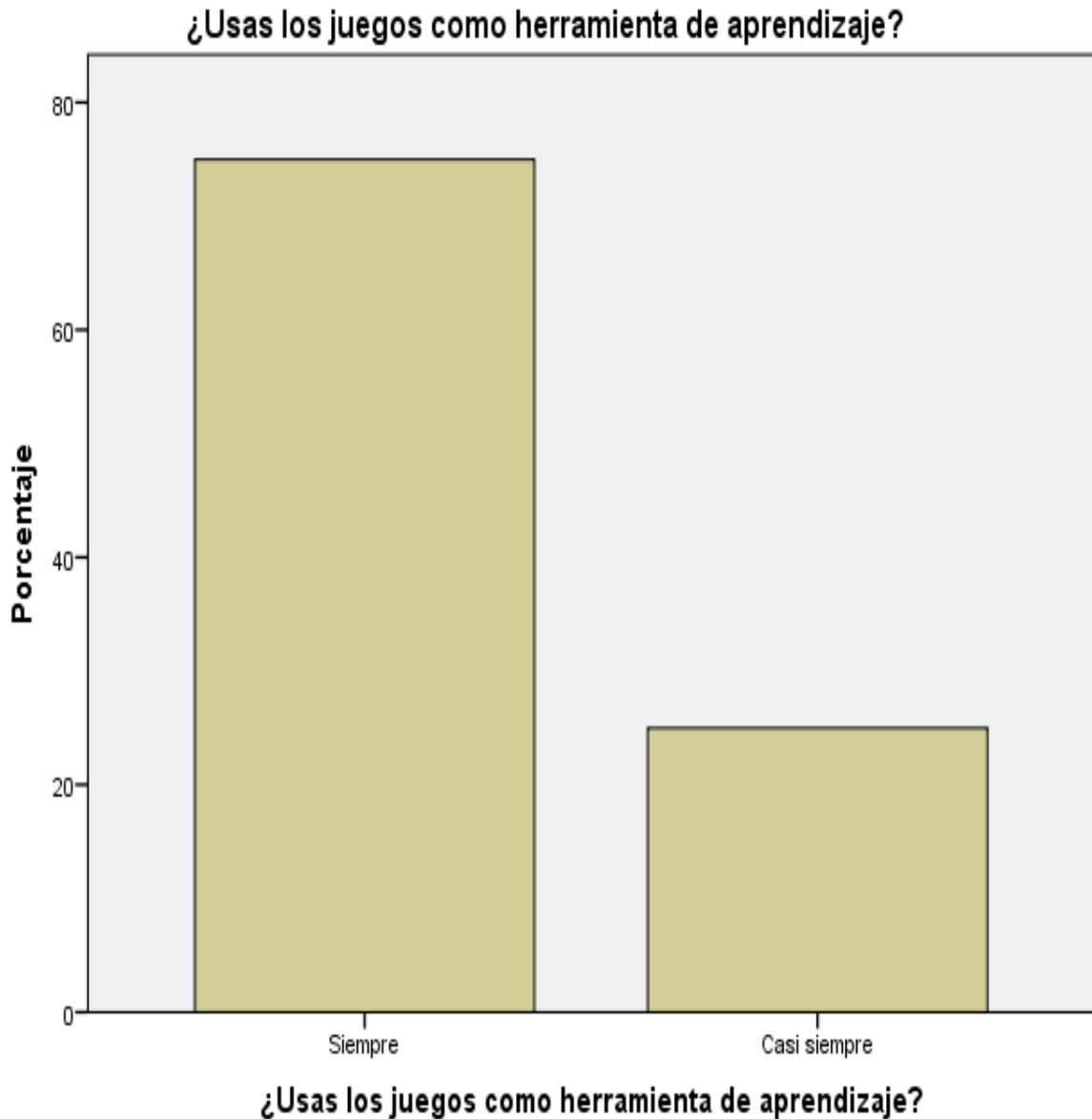


Figura 4: ¿Usas los juegos como herramienta de aprendizaje?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 75,0% indican que sus niños siempre usan los juegos como herramienta de aprendizaje y el 25,0% indican que sus niños casi siempre usan los juegos como herramienta de aprendizaje.

Tabla 5

¿Los niños disfrutan jugar en el aula?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	75,0	75,0	75,0
	Casi siempre	2	25,0	25,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

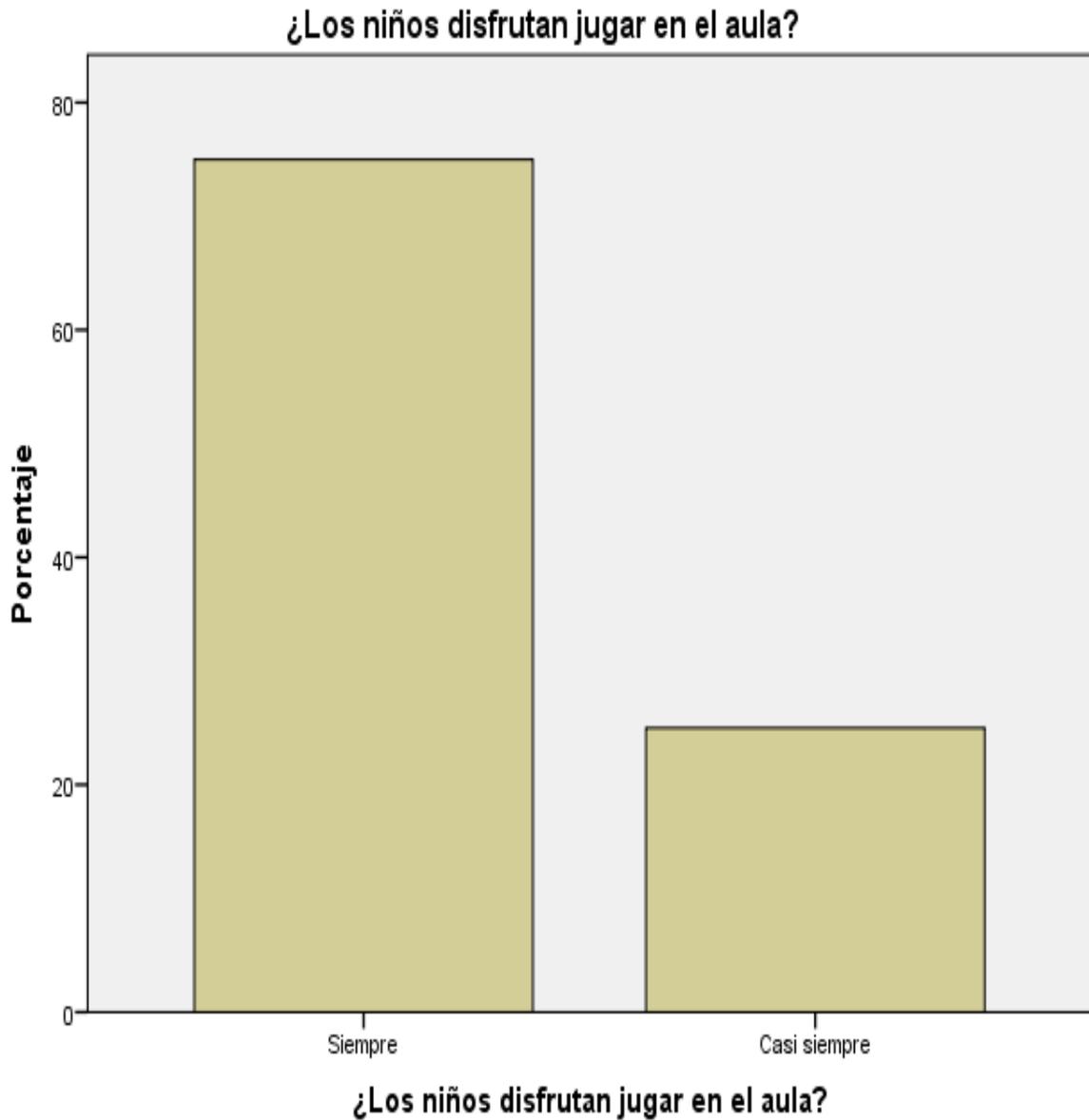


Figura 5: ¿Los niños disfrutan jugar en el aula?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 75,0% indican que sus niños siempre disfrutan jugar en el aula y el 25,0% indican que sus niños casi siempre disfrutan jugar en el aula.

Tabla 6

¿Los niños siguen las reglas de un juego de roles?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	37,5	37,5	37,5
	Casi siempre	2	25,0	25,0	62,5
	A veces	2	25,0	25,0	87,5
	Nunca	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

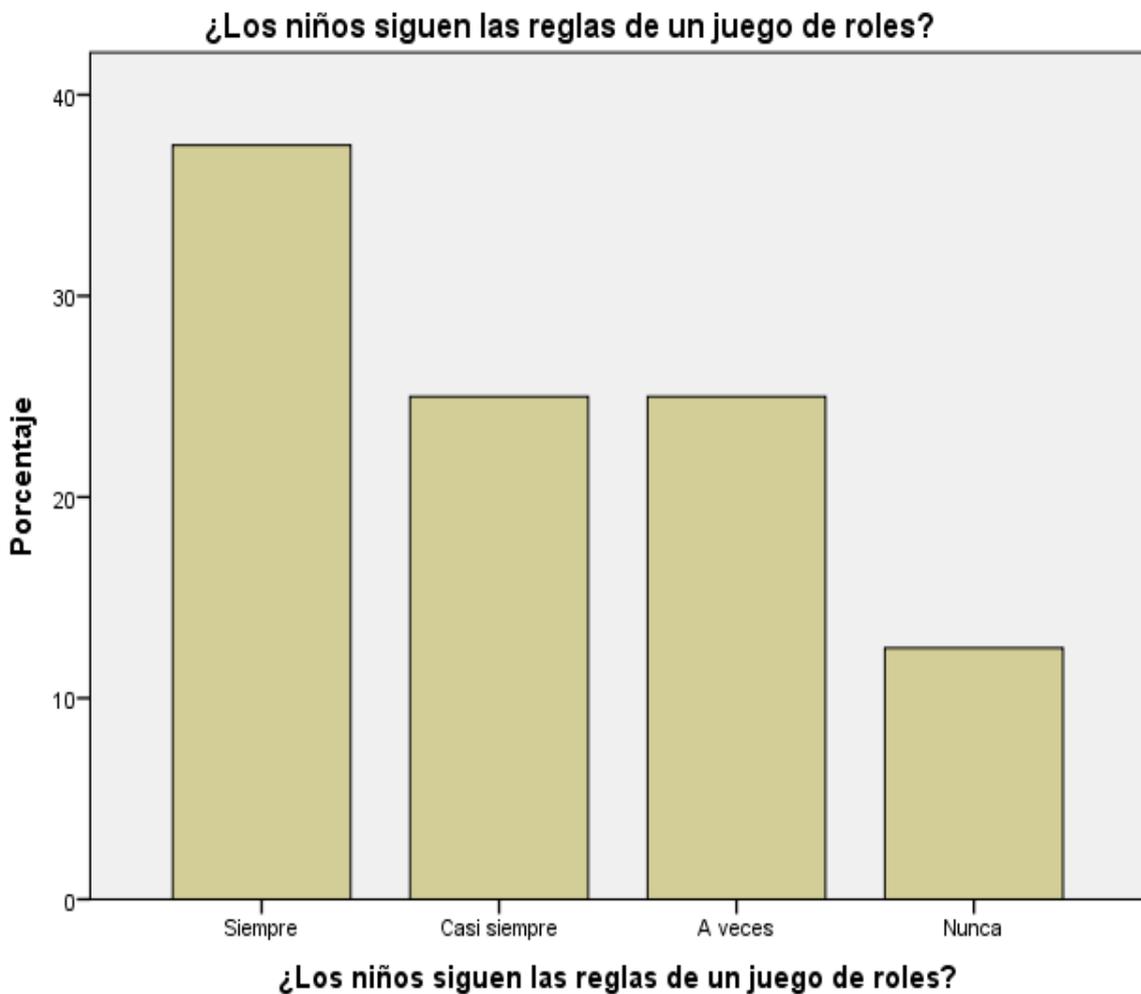


Figura 6: ¿Los niños siguen las reglas de un juego de roles?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 37,5% indican que sus niños siempre siguen las reglas de un juego de roles, el 25,0% indican que sus niños casi siempre siguen las reglas de un juego de roles, el 25,0% indican que sus niños a veces siguen las reglas de un juego de roles y el 12,5% indican que sus niños nunca siguen las reglas de un juego de roles.

Tabla 7

¿Los niños se divierten en actividades con sus compañeros?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	2	25,0	25,0	87,5
	A veces	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

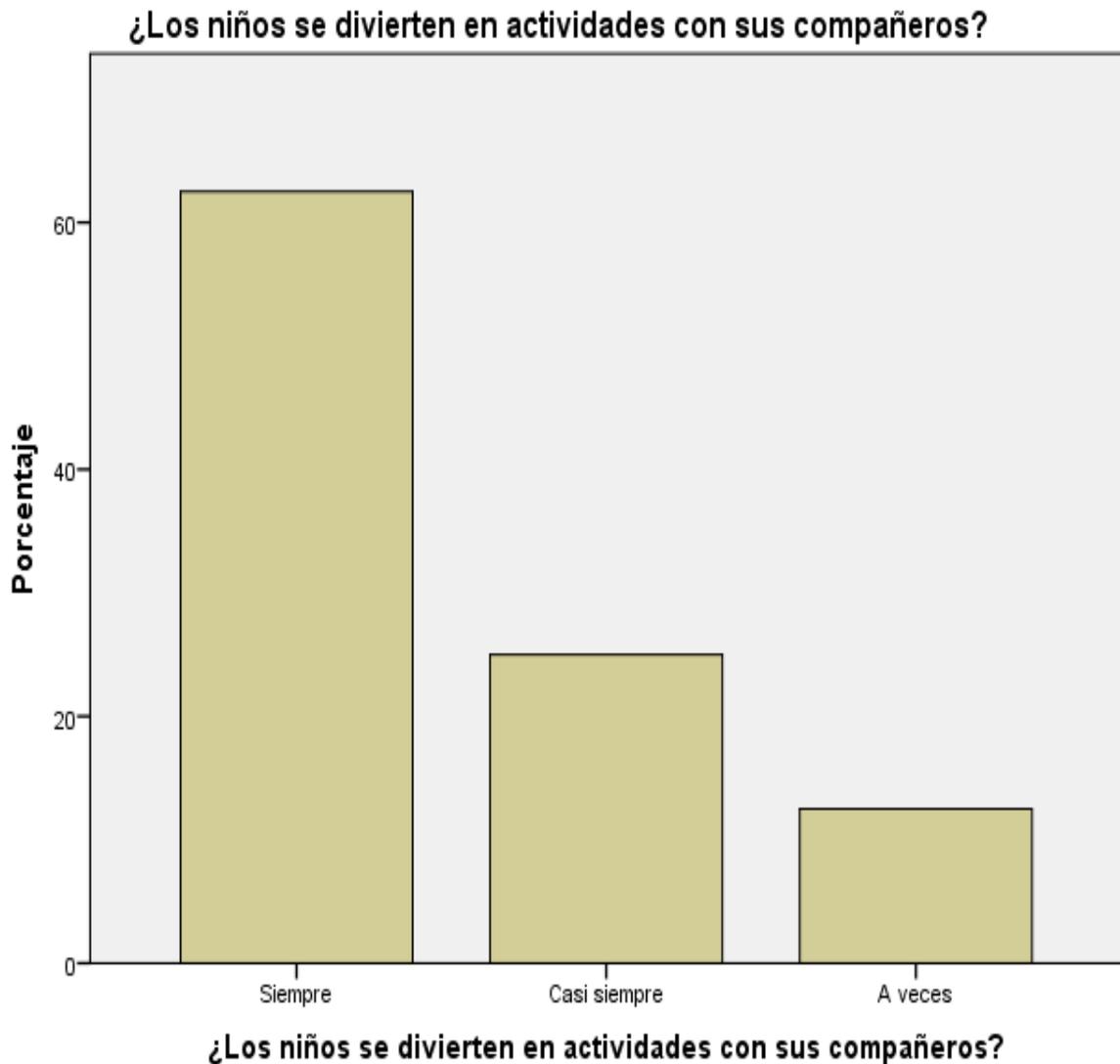


Figura 7: ¿Los niños se divierten en actividades con sus compañeros?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 62,5% indican que los niños siempre se divierten en las actividades con sus compañeros, el 25,0% indican que los niños casi siempre se divierten en las actividades con sus compañeros y el 12,5% indican que los niños a veces se divierten en las actividades con sus compañeros.

Tabla 8

¿Trabajan fácilmente en grupo?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	75,0	75,0	75,0
	Casi siempre	1	12,5	12,5	87,5
	A veces	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

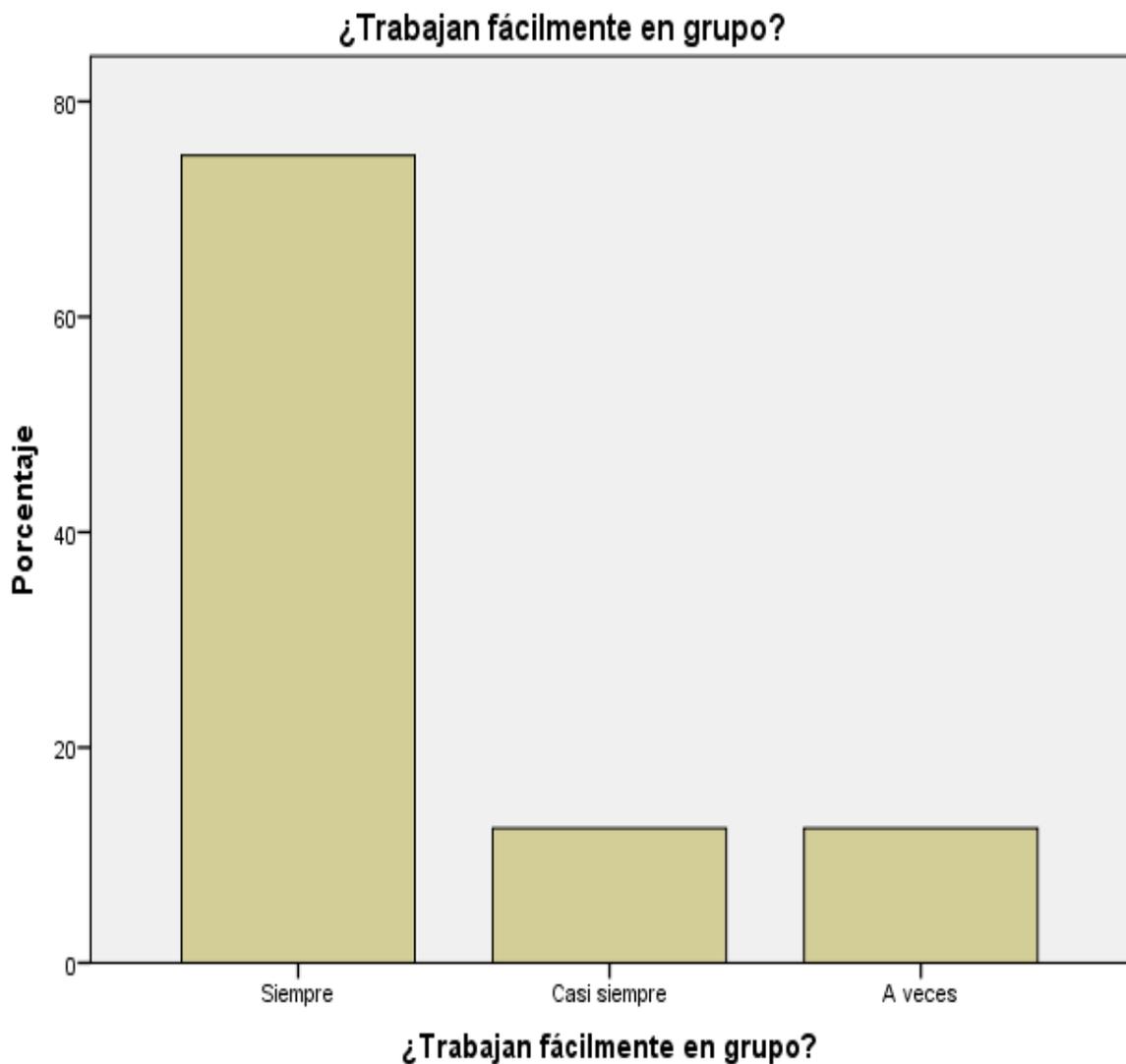


Figura 8: ¿Trabajan fácilmente en grupo?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 75,0% indican que los niños siempre trabajan fácilmente en grupo, el 12,5% indican que los niños casi siempre trabajan fácilmente en grupo y el 12,5% indican que los niños a veces trabajan fácilmente en grupo.

Tabla 9

¿En el proceso de desarrollo del juego, se pueden lograr los objetivos esperados?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	5	62,5	62,5	62,5
	Casi siempre	3	37,5	37,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

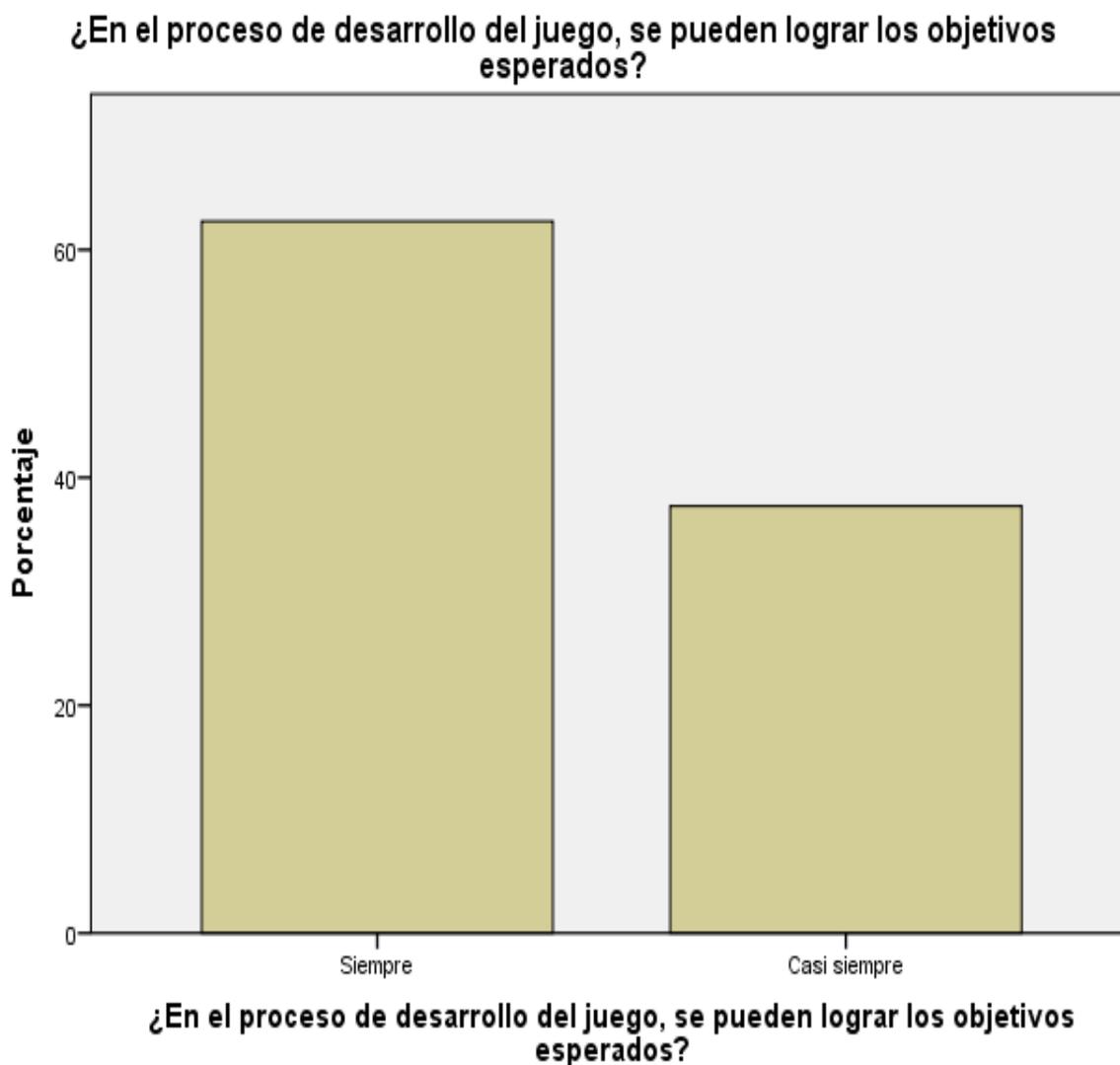


Figura 9: ¿En el proceso de desarrollo del juego, se pueden lograr los objetivos esperados?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 62,5% indican que siempre en el proceso del desarrollo del juego, se pueden lograr los objetivos esperados y el 37,5% indican que casi siempre en el proceso del desarrollo del juego, se pueden lograr los objetivos esperados.

Tabla 10

¿Sus alumnos tienen una autoestima desarrollada?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	4	50,0	50,0	50,0
	Casi siempre	4	50,0	50,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

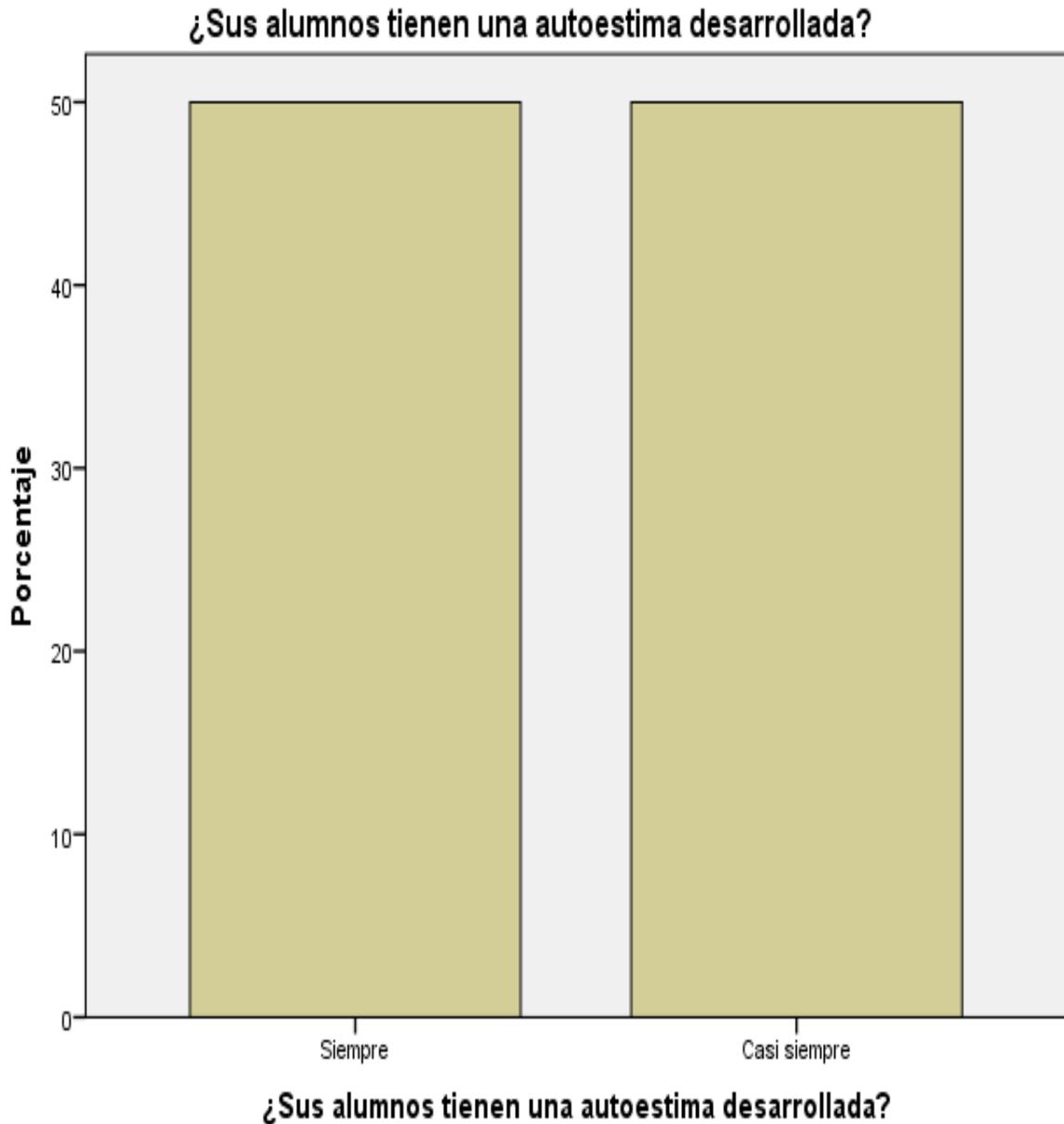


Figura 10: ¿Sus alumnos tienen una autoestima desarrollada?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 50,0% indican que sus alumnos siempre tienen una autoestima desarrollada y el 50,0% indican que sus alumnos casi siempre tienen una autoestima desarrollada.

Tabla 11

¿Tienen buena actitud hacia los niños?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	8	100,0	100,0	100,0

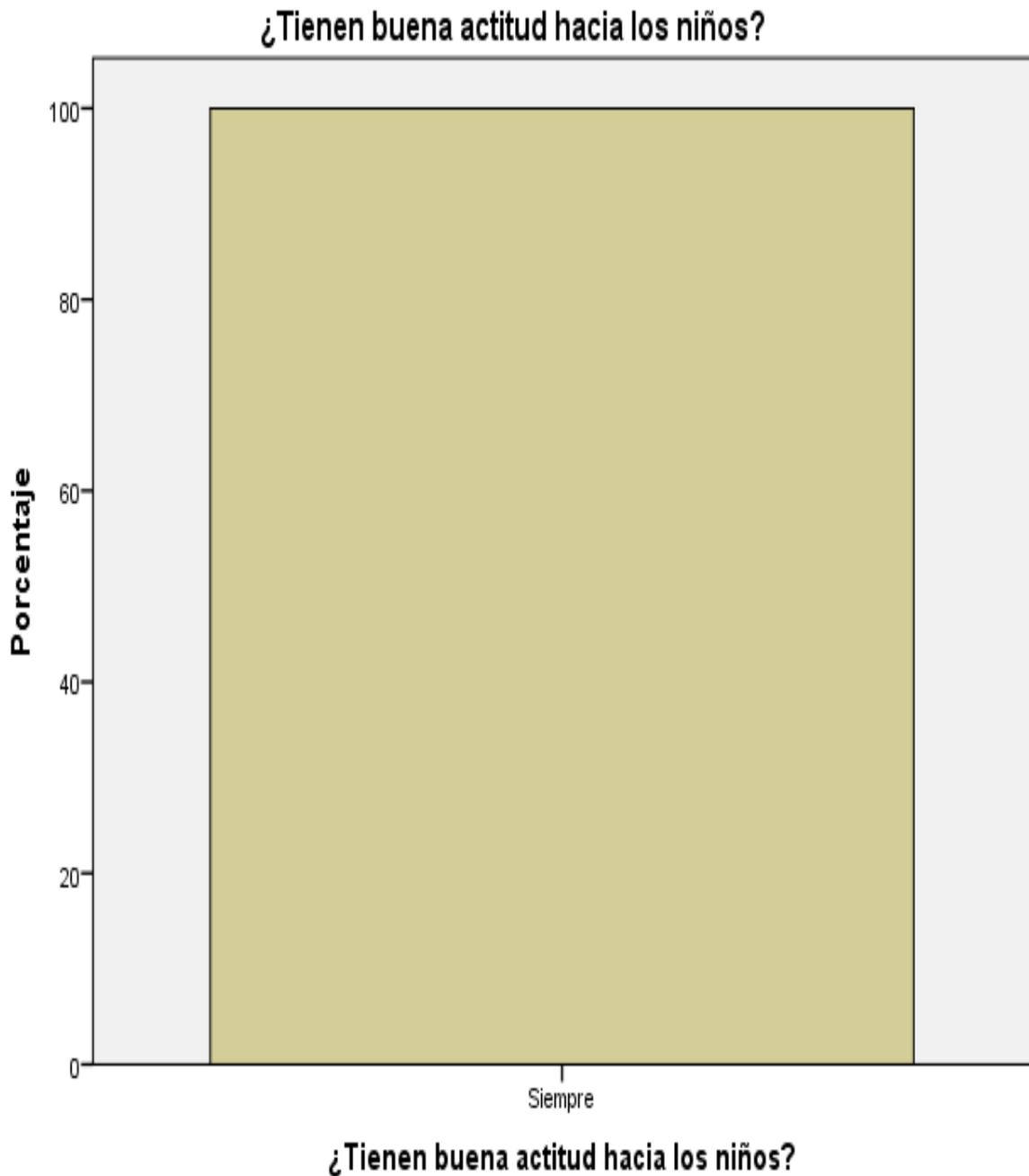


Figura 11: ¿Tienen buena actitud hacia los niños?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 100,0% indican que siempre tienen una buena actitud hacia los niños.

Tabla 12

¿Pueden sus niños resolver conflictos comunicándose entre ellos?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	37,5	37,5	37,5
	Casi siempre	3	37,5	37,5	75,0
	A veces	2	25,0	25,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

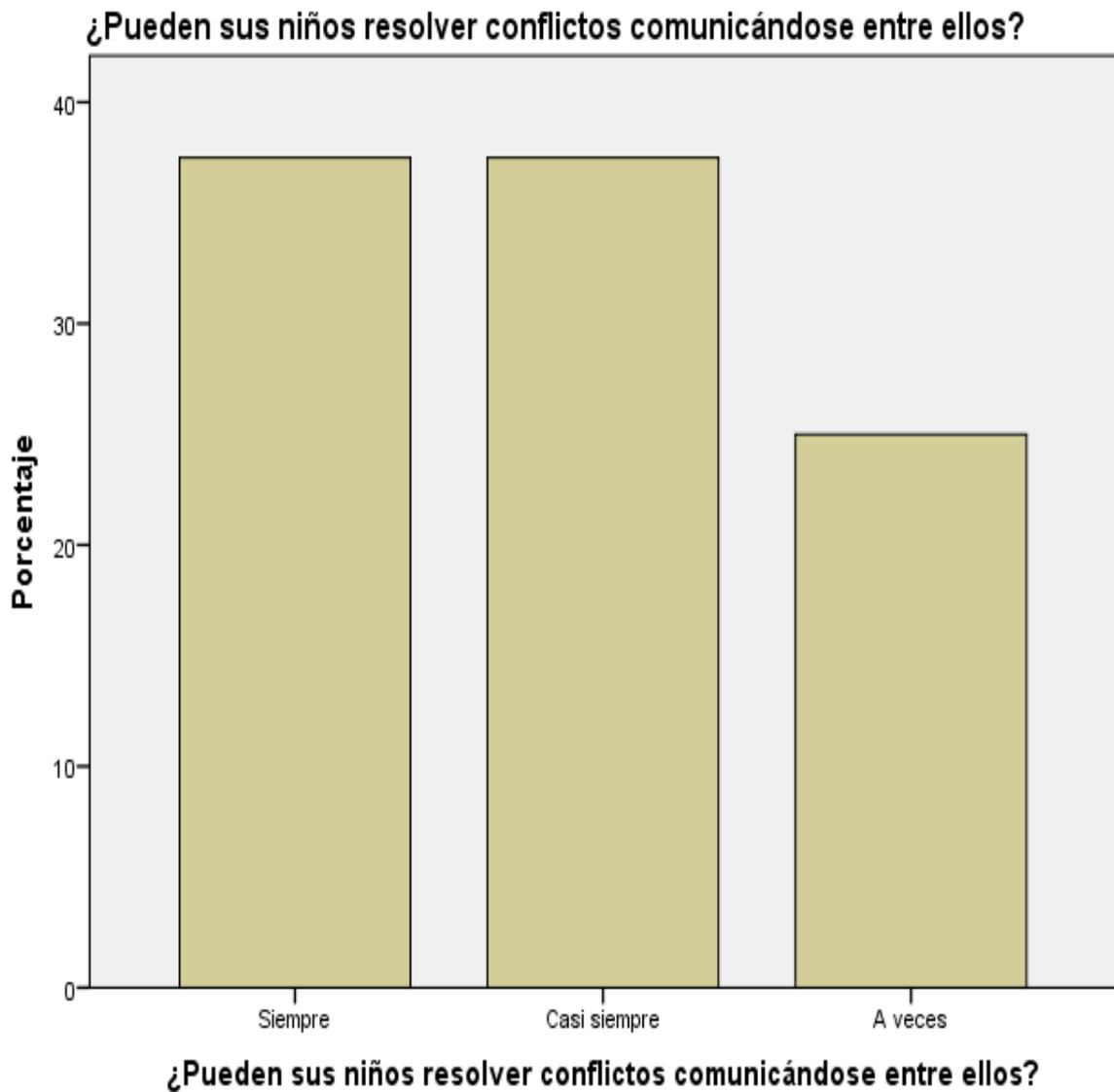


Figura 12: ¿Pueden sus niños resolver conflictos comunicándose entre ellos?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 37,5% indican que sus niños siempre resuelven conflictos comunicándose entre ellos, el 37,5% indican que casi siempre sus niños resuelven conflictos comunicándose entre ellos y el 25,0% indican que a veces sus niños resuelven conflictos comunicándose entre ellos.

Tabla 13

¿Los niños toman sus propias decisiones en clase?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	75,0	75,0	75,0
	Casi siempre	2	25,0	25,0	100,0
Total		8	100,0	100,0	

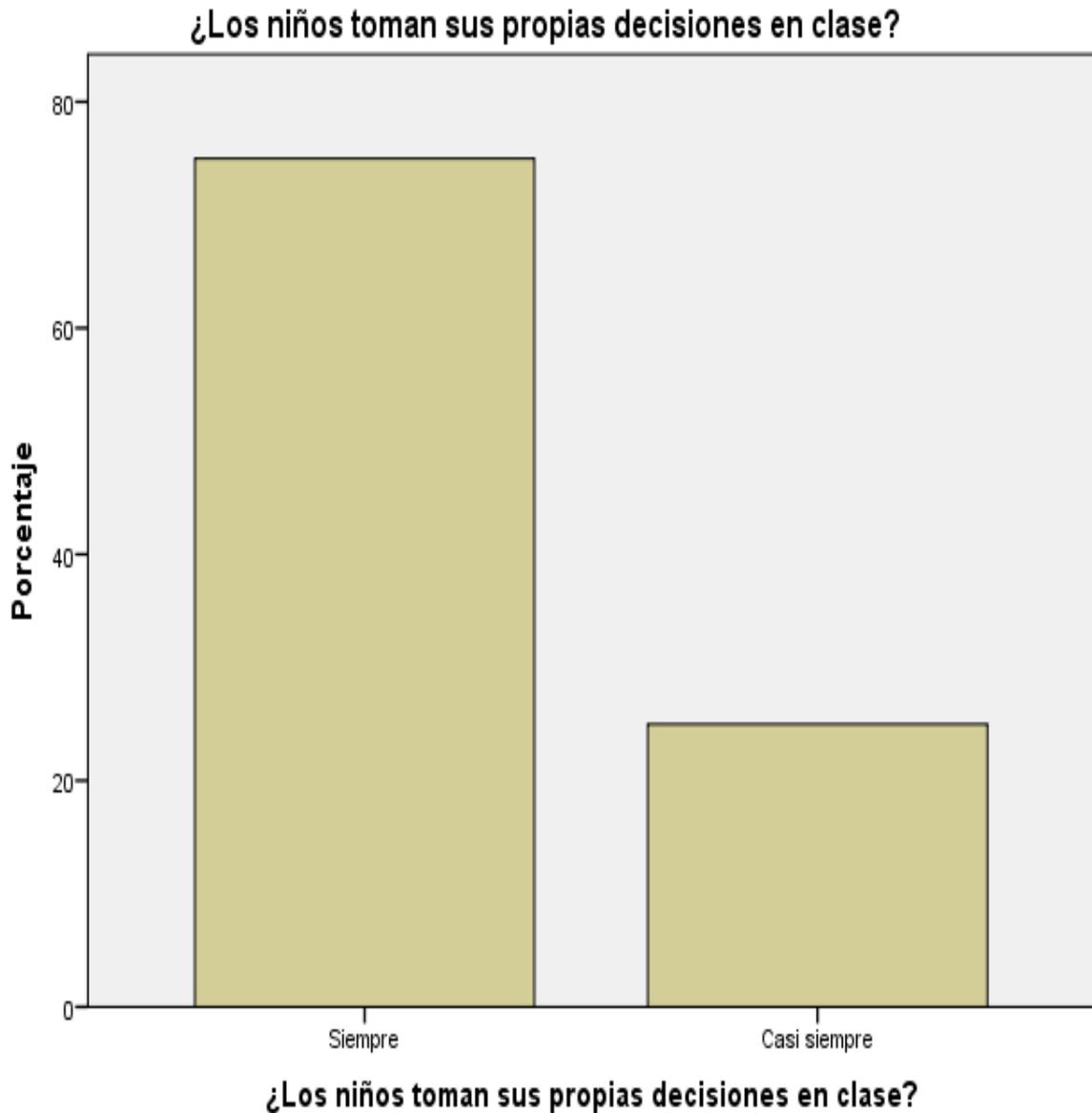


Figura 13: ¿Los niños toman sus propias decisiones en clase?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 75,0% indican que siempre los niños toman sus propias decisiones en clase y el 25,0% indican que casi siempre los niños toman sus propias decisiones en clase.

Tabla 14

¿Expresarán los niños sus emociones o sentimientos libremente?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	6	75,0	75,0	75,0
	Casi siempre	2	25,0	25,0	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

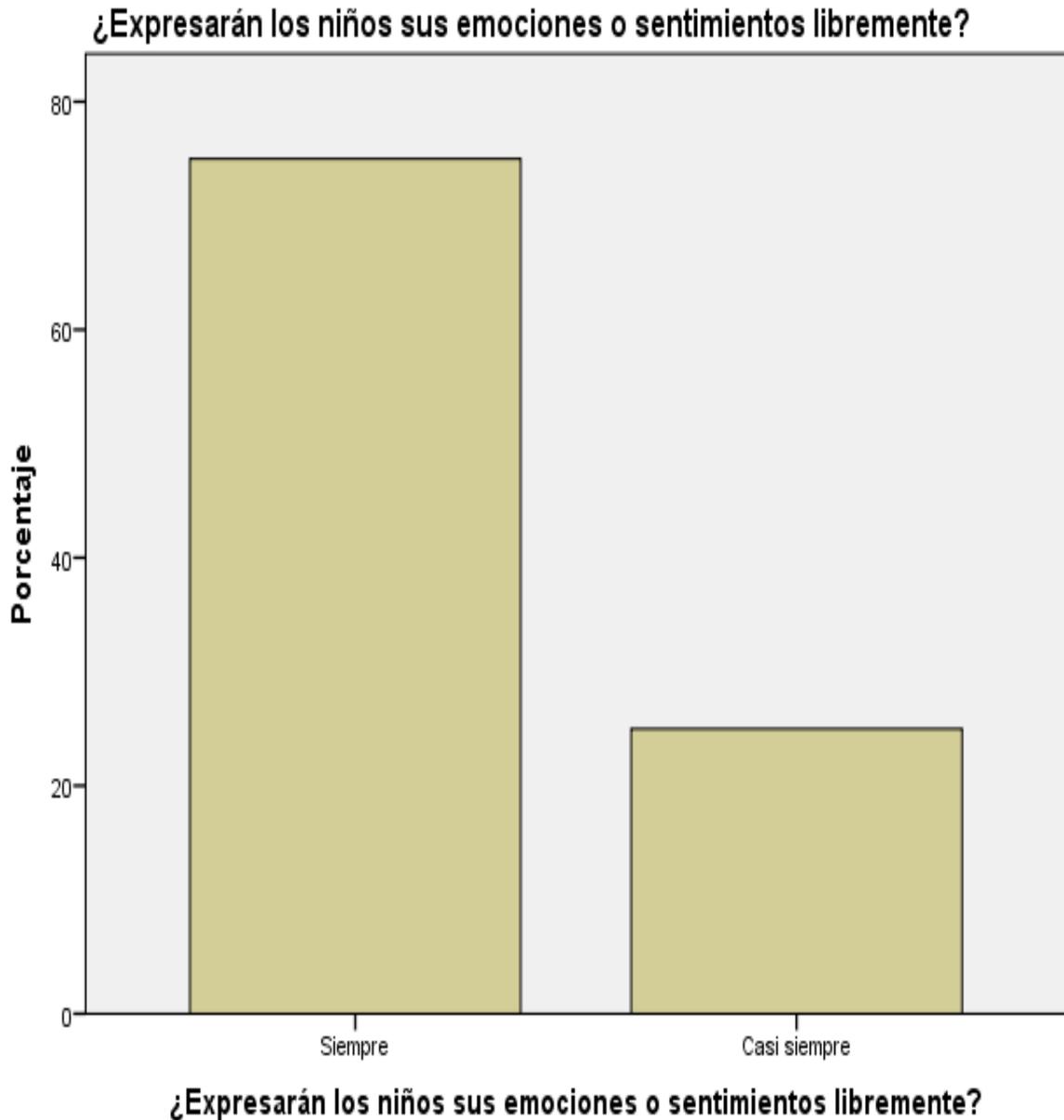


Figura 14: ¿Expresarán los niños sus emociones o sentimientos libremente?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 75,0% indican que siempre los niños expresan sus emociones o sentimientos libremente y el 25,0% indican que casi siempre los niños expresan sus emociones o sentimientos libremente.

Tabla 15

¿Hay niños que muestren rechazo a la escuela?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	3	37,5	37,5	37,5
	Casi siempre	2	25,0	25,0	62,5
	A veces	2	25,0	25,0	87,5
	Nunca	1	12,5	12,5	100,0
	Total	8	100,0	100,0	

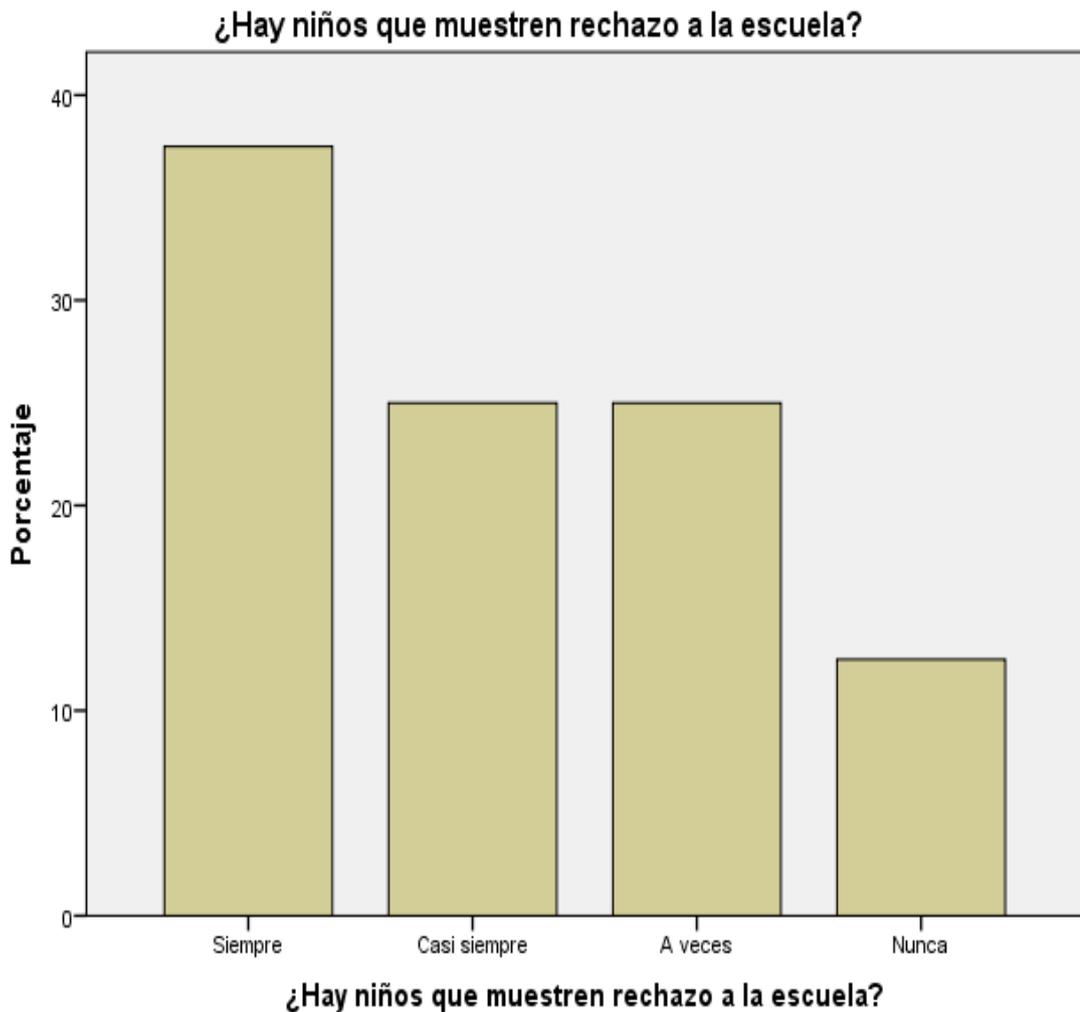


Figura 15: ¿Hay niños que muestren rechazo a la escuela?

Interpretación: se encuestó a 8 maestras las cuales el 37,5% indican que siempre hay niños que muestran rechazo a la escuela, el 25,0% indican que casi siempre hay niños que muestran rechazo a la escuela; el 25,0% indican que a veces hay niños que muestran rechazo a la escuela y el 12,5% indican que nunca hay niños que muestran rechazo a la escuela.

4.2 Contrastación de hipótesis

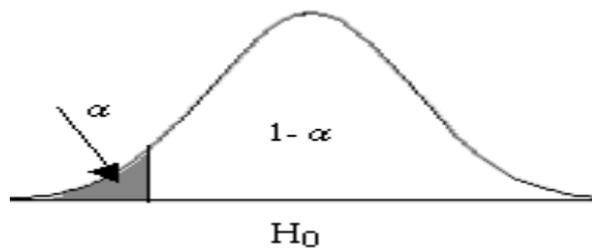
Paso 1:

H₀: La actividad lúdica no influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.

H₁: La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.

Paso 2: $\alpha=5\%$

Paso 3:



$$Z_c = -1,64$$

$$Z_p = -2,0$$

Paso 4:

Decisión: Se rechaza H_0

Conclusión: Se pudo comprobar que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN

5.1 Discusión de resultados

En base a los resultados hallados, aceptamos la hipótesis general que determina que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.

Estos resultados son relevantes para Jiménez & Lavado (2016), quienes concluyen en su estudio: El uso de juegos tradicionales en el desarrollo emocional de niños de 4 años en IE. Rafael Narváez Cadenillas en 2015. La prueba “T” de Student confirma los resultados, logrando un 95% de valor estadístico, aceptando la hipótesis alternativa y rechazando la hipótesis nula. También tienen relación con el estudio de Paredes (2018), que concluyó que “los talleres de aplicación del juego tradicional mejoraron significativamente el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa privada Abraham Lincoln International School – Cercado”.

Pero en lo que concierne a los estudios de Mayolema (2015), así como de Ospina (2015), los juegos como estrategia para promover procesos fundamentales de aprendizaje en los niños de preescolar potenciando su aprendizaje, motivándolos e invitando a los niños a la inclusión e involucramiento, creando una base para el pensamiento creativo y un cimiento esencial para el desarrollo integrador del mismo. De acuerdo a la investigación realizada se puede notar que existe muy poca actividad lúdica educativa con los estudiantes de cinco años paralelos “C” y “D” debido a que manifestaron que no estaban lo suficientemente motivados para expresar sus ideas.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

Las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años, mediante de esta actividad aprenden poco a poco a distribuir, desarrollan ideas de participación y colaboración, proteger sus derechos. Gracias a estas actividades, se sienten interesantes y fortalecen su confianza en sí mismos y sus músculos; por lo que, si arrastras, estiras, tocas, pateas y exploras el cuerpo, asimismo aprenderás a utilizarlo y colocarlo adecuadamente en el espacio.

Los juegos como herramienta didáctica han incidido significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años, generando reflexiones en diversos entornos a partir de influencias y relaciones. Esto sin duda brinda la posibilidad de enseñar y enseñar para fortalecer el proceso de formación, pues a medida que crean un entorno educativo.

Se comprobó que la lúdica como expresión de la cultura influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años considerando una manifestación humana, que se destaca en las interrelaciones en el entorno social, que produce el patrimonio cultural designado y nuevas experiencias humanas en el entorno social específico.

Asimismo, el juego, como herramienta o juego, incide significativamente en el desarrollo emocional de los niños al desarrollar las habilidades y destrezas que necesitan para adquirir conocimientos. El aula divertida se propone como un ambiente de transformación del aprendizaje, de profundización teórica, de conexión práctica y de profunda reflexión, porque está lleno de significado.

La lúdica como actitud frente a la vida influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños porque son comportamientos y actitudes hacia la vida, que pueden estar relacionados con los juegos o no.

6.2 Recomendaciones

Se recomienda al Estado la realización de actividades académicas a través del Ministerio de Educación, en las que las actividades de afición sean el foco de atención de todos los docentes, para que su apoyo logre llegar a todas las instituciones educativas de nuestro país, y los convenios que estos eventos se implementen y exponen en todas las instituciones educativas de educación inicial y primario.

Los educadores son buenos para apoyar las actividades de ocio en los colegios, los dirigentes necesitan elaborar actividades pedagógicas y continuar elaborando planes educativos que apoyen la enseñanza de los estudiantes y el desarrollo social de las corporaciones educativas.

Tener como centro a la familia, orientando el desarrollo de enseñanza y aprendizaje del infante, también brindando materiales didácticos que generen escenarios de intervención y mejorar la educación en el hogar de los niños acompañados de sus padres.

REFERENCIAS

7.1 Fuentes documentales

- Baquiáx, J. (2014). *Implementación de actividades lúdicas a través del Baúl del juego*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
- Bisquerra, R., & Pérez, N. (2012b). Educación emocional: Estrategias para su puesta en práctica. *Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España*, número 16.
- Calderón, M. (2012). *Aprendiendo sobre las emociones Manual de educación emocional*. San Jose: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana.
- Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Colombia.
- Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, Año XI, 41-51.
- Gallardo, P. (2007). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12). *Cuestiones Pedagógicas*, 18,, 143-159.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex.
- Goleman, D. (2009). *Inteligencia emocional infantil y juvenil*. Madrid: Aguilar.
- González, M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la Educación Inicial*. Milagro-Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- González, N., & Ramos, H. (2017). *Las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo*. Balzar.
- Guerra, M. (2016). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. ugel 05 san juan de lurigancho, 2016*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Jiménez, A., & Lavado, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narváez Cadenillas en el año 2015*. Trujillo: Universidad nacional de trujillo.
- Lascano, S., & Sánchez, T. (2018). *Las actividades lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo. Guía didáctica con actividades lúdicas*. Guayaquil.
- León, H. (2010). *Actividades lúdicas para facilitar el uso de las operaciones básicas de las matemáticas*. Distrito Federal, México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Martínez, R. (16 de Junio de 2014). *Maestra infantil recursos y comprensión infantil*. Obtenido de <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-dejuegos-y-clasificacion/>

- miranda, p. (2014). *estrategias lúdicas y desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año de EGB paralelo "b" de la unidad educativa "alfonso troya" de la ciudad de ambato provincia tungurahua*. ambato: universidad técnica de ambato.
- Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "c" y "d" de la unidad educativa francisco flor-gustavo egüez de la ciudad de ambato provincia de tungurahua*. Ambato: Universidad técnica de ambato.
- Ospina Medina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Paredes , M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa particular abraham lincoln international school-cercado*. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín.
- Punset, E. (26 de Marzo de 2012). *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*. Obtenido de http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros_6_cast.pdf
- Real Academia española. (16 de Mayo de 2001). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <http://www.rae.es/>
- Salmurri, F. (2004). *Llibertat emocional*. Barcelona: La Magrana.
- Tortora, G., & Derrickson, B. (2006). *El encéfalo y los nervios craneales. Principios de anatomía y Fisiología*. Madrid: Panamericana.
- Vázquez, P. (2007). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12). *Cuestiones Pedagógicas*, 18,, 143-159.
- Vilaró, M. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de ducación infantil*. Barcelona: Universidad Internacional de la rioja.
- Zaccagnini, J. (2006). *Qué es inteligencia emocional: La relación entre el pensamientos y sentimientos en la vida cotidiana*. Madrid: Biblioteca Nueva.

7.2 Fuentes bibliográficas

- Baquiáx, J. (2014). *Implementación de actividades lúdicas a través del Baúl del juego*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar.
- Bisquerra, R., & Pérez, N. (2012b). Educación emocional: Estrategias para su puesta en práctica. *Revista de la Asociación de Inspectores de Educación de España*, número 16.
- Calderón, M. (2012). *Aprendiendo sobre las emociones Manual de educación emocional* . San Jose: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana.

- Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). *Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana*. Colombia.
- Gallardo López, J., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, Año XI, 41-51.
- Gallardo, P. (2007). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12). *Cuestiones Pedagógicas*, 18,, 143-159.
- García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. España: Editex.
- Goleman, D. (2009). *Inteligencia emocional infantil y juvenil*. Madrid: Aguilar.
- González, M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la Educación Inicial*. Milagro-Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- González, N., & Ramos, H. (2017). *Las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo*. Balzar.
- Guerra, M. (2016). *Programa de actividades lúdicas en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años I.E.I. ugel 05 san juan de lurigancho, 2016*. Lima: Universidad César Vallejo.
- Jiménez, A., & Lavado, C. (2016). *Taller de juegos tradicionales para mejorar el desarrollo emocional en niños de 4 años en la I.E. Rafael Narvárez Cadenillas en el año 2015*. Trujillo: Universidad nacional de trujillo.
- Lascano, S., & Sánchez, T. (2018). *Las actividades lúdicas en la calidad de aprendizaje significativo. Guía didáctica con actividades lúdicas*. Guayaquil.
- León, H. (2010). *Actividades lúdicas para facilitar el uso de las operaciones básicas de las matemáticas*. Distrito Federal, México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Martínez, R. (16 de Junio de 2014). *Maestra infantil recursos y comprensión infantil*. Obtenido de <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-dejuegos-y-clasificacion/>
- miranda, p. (2014). *estrategias lúdicas y desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de segundo año de EGB paralelo "b" de la unidad educativa "alfonso troya" de la ciudad de ambato provincia tungurahua*. ambato: universidad técnica de ambato.
- Moyolema, C. (2015). *Las actividades lúdicas educativas en el pensamiento crítico-reflexivo de los niños de los quintos grados paralelos "c" y "d" de la unidad educativa francisco flor-gustavo egüez de la ciudad de ambato provincia de tungurahua*. Ambato: Universidad técnica de ambato.
- Ospina Medina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué: Universidad del Tolima.
- Paredes, M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa*

particular abraham lincoln international school-cercado. Arequipa: Universidad Nacional San Agustín.

- Punset, E. (26 de Marzo de 2012). *¿Cómo educar las emociones? La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*. Obtenido de http://faros.hsjdbcn.org/sites/default/files/faros_6_cast.pdf
- Real Academia española. (16 de Mayo de 2001). *Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <http://www.rae.es/>
- Salmurri, F. (2004). *Llibertat emocional*. Barcelona: La Magrana.
- Tortora, G., & Derrickson, B. (2006). *El encéfalo y los nervios craneales. Principios de anatomía y Fisiología*. Madrid: Panamericana.
- Vázquez, P. (2007). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12). *Cuestiones Pedagógicas*, 18,, 143-159.
- Vilaró, M. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de ducación infantil*. Barcelona: Universidad Internacional de la rioja.
- Zaccagnini, J. (2006). *Qué es inteligencia emocional: La relación entre el pensamientos y sentimientos en la vida cotidiana*. Madrid: Biblioteca Nueva.

ANEXOS

Anexo 01: Instrumento de recolección de datos



UNIVERSIDAD NACIONAL
JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

En esta presente encuesta dirigida a los alumnos, se solicita su colaboración para responder con total discreción.

N°	ITEMS	SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1	¿Sus alumnos realizan experimentos en el aula?				
2	¿Pueden los niños absorber nuevos conocimientos de uno anterior?				
3	¿Sus niños interactúan en las actividades del aula para lograr un buen aprendizaje?				
4	¿Usas los juegos como herramienta de aprendizaje?				
5	¿Los niños disfrutan jugar en el aula?				
6	¿Los niños siguen las reglas de un juego de roles?				
7	¿Los niños se divierten en actividades con sus compañeros?				
8	¿Trabajan fácilmente en grupo?				
9	¿En el proceso de desarrollo del juego, se pueden lograr los objetivos esperados?				
10	¿Sus alumnos tienen una autoestima desarrollada?				
11	¿Tienen buena actitud hacia los niños?				
12	¿Pueden sus niños resolver conflictos comunicándose entre ellos?				
13	¿Los niños toman sus propias decisiones en clase?				

14	¿Expresarán los niños sus emociones o sentimientos libremente?				
15	¿Hay niños que muestren rechazo a la escuela?				

Anexo 02: Encuesta para los docentes



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN

En esta presente encuesta dirigida a los alumnos, se solicita su colaboración para responder con total discreción.

N°	ITEMS	SI	NO
1	¿Participan en los experimentos realizados en clase?		
2	¿Asimilan conocimientos previos con nuevos conocimientos?		
3	¿Interactúan con sus compañeros en la escuela para generar nuevos aprendizajes?		
4	¿Aprende a través de juegos?		
5	¿Se sientes feliz cuando juega?		
6	¿Sigue las reglas dadas por el maestro?		
7	¿Le gusta aprender cosas nuevas?		
8	¿Le resulta fácil trabajar en grupo?		
9	¿Les gusta jugar con los materiales que hay en el aula?		
10	¿Se respeta a sí mismo, se acepta a si mismo?		
11	¿Tiene una buena relación con sus compañeros?		
12	¿Resuelven los conflictos con sus compañeros?		
13	¿Toman sus propias decisiones en clase?		
14	¿Expresan sus emociones y sentimientos libremente?		
15	¿Le gusta ir a la escuela?		

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: Actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.				
PROBLEMA	OBJETIVO	MARCO TEÓRICO	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p>Problema general ¿De qué manera influye la actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020?</p> <p>Problemas específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye la lúdica como instrumentos para la enseñanza en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020? • ¿Cómo influye la lúdica como expresión de la 	<p>Objetivo general Determinar la influencia que ejerce la actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce la lúdica como instrumentos para la enseñanza en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020. • Establecer la influencia que ejerce la lúdica 	<p>Actividad lúdica</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto - Actividades lúdicas en la educación - Importancia de las actividades lúdicas - Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. - Tipos de actividades lúdicas. - Ámbitos de las actividades lúdicas - La nueva pedagogía en las actividades lúdicas - Las actividades lúdicas como estrategias didácticos <p>Desarrollo emocional</p>	<p>Hipótesis general La actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como instrumento para la enseñanza influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020. • La lúdica como expresión de la cultura 	<p>Diseño metodológico Para el presente estudio utilizamos el diseño no experimental de tipo transeccional o transversal. Ya que el plan o estrategia concebida para dar respuestas a las preguntas de investigación, no se manipulo ninguna variable, se trabajó con un solo grupo, y se recolectaron los datos a analizar en un solo momento.</p> <p>Población La población en estudio, la conforman todos los niños de 5 años de la alumnos de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, en el distrito de Huacho, matriculados en el año 2020, los mismos que suman 100, también se encuesto a 8 docentes.</p> <p>Muestra A razón de contar con una población bastante pequeña, se decidió aplicar el instrumento de recolección de datos a la población en su conjunto.</p> <p>Técnicas de recolección de datos</p>

<p>cultura en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye la lúdica como herramienta o juego en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020? • ¿Cómo influye la lúdica como actitud frente a la vida en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020? 	<p>como expresión de la cultura en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer la influencia que ejerce la lúdica como herramienta o juego en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020. • Establecer la influencia que ejerce la lúdica como actitud frente a la vida en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020. 	<ul style="list-style-type: none"> - Las emociones y sus importancia - ¿Qué es la inteligencia emocional o educación emocional? - Objetivos de la educación emocional - Las emociones en el aula - El desarrollo de habilidades sociales y emocionales - Ventajas de la educación - Caracterización de la etapa del desarrollo: niñez intermedia - El desarrollo de la toma de perceptiva emocional y la comprensión de las emociones - La autorregulación emocional 	<p>influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La lúdica como herramienta o juego influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020. • La lúdica como actitud frente a la vida influye significativamente en el desarrollo emocional de los niños de 5 años de la I.E.I. N°086 “Divino Niño Jesús”, Huacho, durante el año escolar 2020. 	<p>Para la investigación de campo se utilizó la técnica de la observación y para la recolección de los datos, se aplicó la lista de cotejo previa coordinación y trabajo con los docentes, lo que me permitió estudiar a las dos variables cualitativas de manera cuantitativa, es decir desde el enfoque mixto. Utilizamos el instrumento listo de cotejo sobre la actividad lúdica en el desarrollo emocional de los niños de 5 años, que consta de 15 ítems de alternativas ordinales para los niños y 15 ítems con alternativas ordinales para los docentes, en el que se observa a los niños, de acuerdo a su participación y actuación durante las actividades de alexitimia se le evalúa uno a uno a los estudiantes elegidos como sujetos muestrales.</p> <p>Técnicas para el procesamiento de la información</p> <p>Este estudio utiliza el sistema estadístico SPSS versión 23. Y realizar investigaciones estadísticas descriptivas: medidas de tendencia central, medidas de dispersión y curtosis.</p>
---	---	---	--	--

Dra. NORVINA MARLENA MARCELO ANGULO
ASESOR

Dr. RAYMUNDO JAVIER HIJAR GUZMAN
PRESIDENTE

Dra. VICTORIA FLOR CARRILLO TORRES
SECRETARIO

M(o). ROBERT SANDRO NATIVIDAD MUÑOZ
VOCAL

