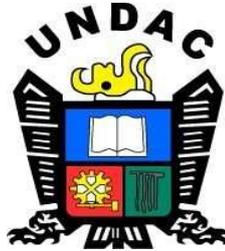


UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A
DISTANCIA



T E S I S

**Juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes
de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo –
2022**

Para optar el título profesional de:

Licenciada en Ciencias de la Educación

Mención: Inicial – Primaria

Autoras:

Bach. Yudith ANGULO SABOYA

Bach. Blitz FABIAN OSORIO

Asesor:

Mg. David Wilson OSORIO ESPINOZA

Cerro de Pasco - Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN A
DISTANCIA



T E S I S

**Juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes
de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo –
2022**

Sustentada y aprobada por los miembros del jurado:

Dr. Gastón Jeremías OSCATEGUI NÁJERA
PRESIDENTE

Mg. Marleni Mabel CARDENAS RIVAROLA
MIEMBRO

Mg. Josué CHACÓN LEANDRO
MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 20-2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

ANGULO SABOYA, Yudith y FABIAN OSORIO, Blitz

Escuela de Formación Profesional

Educación a Distancia

Tipo de trabajo: **Tesis**

Título del trabajo

“Juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022”

Asesor:

OSORIO ESPINOZA, David Wilson

Índice de Similitud: **29%**

Calificativo

APROBADO

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin similarity.

Cerro de Pasco, 19 de enero del 2024

Dr. Jacinto Alejandro Alejos Lopez
Director (e) Unidad de Investigación
Facultad de Ciencias de la
Educación

DEDICATORIA

A mi Padre por ser mi mejor amigo, consejero y ejemplo a seguir. Esta tesis y todo lo que logre es gracias a su fortaleza, virtudes y valores inculcados en mí. A nuestro Dios, a mi madre, a mis hijos, y a mi compañera de toda la vida.

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento a Dios, a nuestros familiares, catedráticos y amigos que de una u otra manera nos brindaron su apoyo y se involucraron en el presenta trabajo de investigación.

RESUMEN

Estudio titulado “Juegos Educativos y Desarrollo de las emociones de Estudiantes de 4 Años de la I.E.I. de San José de Pozuzo - 2022” confirma el tema: Determinando la relación entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones de los estudiantes de 4 años de San José de Pozuzo - 2022, dentro de la base de datos, La matrícula para el año 2022 es de 23 niños, y la muestra infantil es de 23 niños de 4 años. 24 ítems para juegos educativos y 24 para medir el desarrollo de las emociones utilizando métodos de investigación y fichas de observación. A partir de lo anterior se puede confirmar la siguiente hipótesis: Existe una relación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en los estudiantes de cuatro años de la I.E.I San José de Pozuzo en el 2022.

Se elimina la hipótesis nula.

Se concluye que existe correlación positiva entre las variables de juegos educativos y el desarrollo de las emociones en los estudiantes de la I.E.I San José de Pozuzo-2022, indicando que la implementación de juegos educativos en su parte efectiva promueve el desarrollo de las emociones en niños.

Palabras clave: Juegos educativos, Desarrollo de las emociones,

ABSTRACT

Study titled “Educational Games and Development of Emotions in 4-Year-Old Students of the I.E.I. of San José de Pozuzo - 2022” confirms the topic: Determining the relationship between educational games and the development of emotions of 4-year-old students of San José de Pozuzo-2022, within the database, The enrollment for the year 2022 is 23 children, and the child sample is 23 4-year-old children. 24 items for educational games and 24 to measure the development of emotions using research methods and observation sheets. From the above, the following hypothesis can be confirmed: There is a significant relationship between educational games and cognitive development in four-year students at the I.E.I San Jose de Pozuzo in 2022...

The null hypothesis is eliminated.

It is concluded that there is a positive correlation between the variables of educational games and the development of emotions in the students of the I.E.I San José de Pozuzo-2022, indicating that the implementation of educational games in their effective part promotes the development of internal emotional of the kids.

Keywords: educational games, emotional development,

INTRODUCCIÓN

Los juegos educativos son una excelente herramienta para el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en niños y adultos por igual.

Estos juegos van más allá de la diversión, ya que están diseñados específicamente para fomentar el aprendizaje y promover el crecimiento personal. Cuando los niños participan en juegos educativos, pueden adquirir conocimientos en áreas como matemáticas, ciencias, idiomas y muchas otras disciplinas, de una manera más interactiva y estimulante. Además de adquirir conocimientos académicos, los juegos educativos también ayudan a los niños a desarrollar habilidades cognitivas como la concentración, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. Pero más allá del aspecto académico, los juegos educativos también son una excelente herramienta para el desarrollo emocional.

A través de juegos diseñados específicamente para ello, los niños pueden aprender a identificar y expresar sus emociones de manera saludable. Estos juegos fomentan la empatía, la autoestima, el control emocional y la resiliencia.

Además, los juegos educativos también promueven el desarrollo de habilidades sociales. Los niños aprenden a trabajar en equipo, a fomentar la cooperación y a comunicarse de manera efectiva con sus compañeros. Estas habilidades sociales son fundamentales para el éxito en la vida, ya que nos permiten relacionarnos con los demás de manera positiva y constructiva. En resumen, los juegos educativos son una valiosa herramienta para el desarrollo integral de las personas. A través de ellos, podemos potenciar el aprendizaje, estimular el pensamiento crítico, fortalecer las habilidades emocionales y promover el desarrollo de habilidades sociales. Esta investigación está organizada en cuatro capítulos. En el capítulo I se presenta la Identificación y Determinación del Problema, formulación del problema, objetivo y justificación de la investigación.

En el capítulo II se presenta el Marco teórico, donde se realiza revisión de los antecedentes de estudio, bases teóricas – científicas, definición de términos básicos, formulación de hipótesis e identificación de variables. El capítulo III se presenta la metodología y técnicas de investigación. El capítulo IV se presenta los resultados y discusión, donde se detalla la presentación, análisis e interpretación de resultados, prueba de hipótesis y la discusión de resultados.

ÍNDICE

Página.

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	
ABSTRACT	
INTRODUCCIÓN	
ÍNDICE	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS	

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.	Identificación y planteamiento del problema	1
1.2.	Formulación del problema	2
1.2.1.	Problema general	2
1.2.2.	Problemas específicos	2
1.3.	Formulación de objetivos.....	3
1.3.1.	Objetivo general.....	3
1.3.2.	Objetivos específicos	3
1.4.	Justificación de la investigación.....	4
1.5.	Limitaciones de la investigación	5

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.	Antecedentes de estudio	6
2.2.	Bases teórico científicas	10
2.3.	Definición de términos básicos	30
2.4.	Formulación de hipótesis.....	31
2.4.1.	Hipótesis general	31
2.4.2.	Hipótesis específicas	31
2.5.	Identificación de variables	32
2.5.1.	Variable 1: Juegos educativos	32
2.5.2.	Variable 2: Desarrollo de las emociones	32
2.6.	Definición operacional de variables e indicadores	32
2.6.1.	Definición conceptual.....	32
2.6.2.	Definición operacional.....	32

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1.	Tipo de investigación.....	34
3.2.	Nivel de investigación.....	34
3.3.	Método de investigación.....	34
3.4.	Diseño de investigación.....	35
3.5.	Población y muestra.....	35
3.6.	Método de la investigación.....	36
3.7.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	38
3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos.....	39
3.9.	Tratamiento estadístico.....	40

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.	Descripción del trabajo de campo.....	42
4.2.	Presentación, análisis e interpretación de resultados.....	43
4.3.	Prueba de Hipótesis.....	52
4.4.	Discusión de resultados.....	58

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

	Página.
Tabla 1. Variable juegos educativos.....	43
Tabla 2. Dimensión capacidad lúdica.....	44
Tabla 3. Dimensión recursos	45
Tabla 4. Dimensión participación lúdica	46
Tabla 5. Variable desarrollo de las emociones	47
Tabla 6. Dimensión autoconciencia emocional	48
Tabla 7. Dimensión autorregulación emocional.....	48
Tabla 8. Dimensión motivación	49
Tabla 9. Dimensión empatía	50
Tabla 10. Dimensión habilidades sociales	51
Tabla 11. Correlación entre juegos educativos y el desarrollo de las emociones	53
Tabla 12. Correlación entre juegos educativos y la autoconciencia emocional	54
Tabla 13. Correlación entre juegos educativos y la autorregulación emocional.....	55
Tabla 14. Correlación entre juegos educativos y la motivación	56
Tabla 15. Correlación entre juegos educativos y la empatía	57
Tabla 16. Correlación entre juegos educativos y las habilidades sociales.....	58

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página.
Figura 1. Variable juegos educativos	43
Figura 2. Dimensión capacidad lúdica.....	44
Figura 3. Dimensión recurso	45
Figura 4. Dimensión participación lúdica	46
Figura 5. Variable desarrollo de las emociones.....	47
Figura 6. Dimensión autoconciencia emocional	48
Figura 7. Dimensión autorregulación emocional	49
Figura 8. Dimensión motivación	50
Figura 9. Dimensión empatía	51
Figura 10. Dimensión habilidades sociales	52

CAPITULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y planteamiento del problema

Los problemas que más nos encontramos en la infancia es la baja tolerancia a la frustración. Niños que les cuesta mucho asumir las normas y los límites, que están aprendiendo a leer o a escribir y no les sale algo y se enfadan. Esto les afecta no solamente en el aprendizaje porque se frustran y ya no son capaces de aprender, sino que les interfiere mucho en las relaciones sociales.

También la baja empatía es otro de los problemas que nos encontramos con los niños cuándo son pequeños. Para desarrollar la empatía los niños tienen que ser capaces de ponerse en el lugar del otro, esto no ocurre hasta que tienen 4 o incluso 5 añitos, pero es un concepto que hay que trabajar.

Muchas veces se traducen en dificultades de conducta. Son estos niños pues que les cuesta interiorizar normas, les cuesta interiorizar límites. Que rápidamente tienen conductas muy desproporcionadas. El principal motivo por el que los padres vienen a consulta son las dificultades de conducta de los niños y en muchos casos también de los adolescentes, y en este caso la variable que casi siempre va a predecir mejor el éxito de la terapia es la intervención con los

padres, que los padres sepan en cada momento, que es lo que tienen que hacer, cómo tienen que controlar las conductas, en qué casos tienen que cortar y decir “por aquí no” y en qué casos sí que hay que trabajar con el niño, hay que dialogar con el niño.

El desarrollo de las emociones afecta a la vida académica, de hecho la capacidad de aprendizaje disminuye entorno a un 20% y a un 30% si hay problemas de autorregulación emocional. Y es que no hay solo que educar a nivel académico, también a nivel social y a nivel emocional. Las personas que tienen un mayor desarrollo emocional, se ha demostrado que son más felices, que tienen una mejor salud, que tienen más amigos tanto en calidad como en cantidad, que son más líderes en su empresa, de hecho, el 85% de las competencias que se buscan en los directivos son de desarrollo emocional.

Luego es importante desde bien pequeños ir trabajando en el desarrollo de las emociones.

No hay excusas que valgan. La educación actual no puede dejar de lado el desarrollo emocional. Hay que reinventarse en una nueva forma de enseñar, de compartir y acompañar a los estudiantes. Desde luego, no es fácil educar en un modelo distinto al que fuimos educados, pero en la actualidad mayores y pequeños necesitamos cuidar nuestras emociones, aprender a convivir con ellas y viajar sin miedo a nuestro mundo interior.

Sin embargo, educar dando voz a las emociones requiere tener en cuenta distintas habilidades

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y la autoconciencia emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?
- b) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?
- c) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y la motivación en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?
- d) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y la empatía en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?
- e) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?

1.3. Formulación de objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Establecer la relación entre los juegos educativos y la autoconciencia emocional en estudiantes de 4 años de la I.E.I San José de Pozuzo - 2022.
- b) Establecer la relación entre los juegos educativos y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la I.E.I San José de Pozuzo - 2022.

- c) Establecer la relación entre los juegos educativos y la motivación en estudiantes de 4 años de la I.E.I San José de Pozuzo – 2022.
- d) Establecer la relación entre los juegos educativos y la empatía en estudiantes de 4 años de la I.E.I San José de Pozuzo – 2022.
- e) Establecer la relación entre los juegos educativos y las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de I.E.I San José de Pozuzo - 2022.

1.4. Justificación de la investigación

Por esta razón, se considera que este estudio tiene una justificación práctica porque permite a expertos en el campo de la educación establecer criterios, mediante el uso de la herramienta metodológica, el "juego didáctico", para abordar cuestiones sociales, emocionales y emocionales que dificultan el aprendizaje...y el desarrollo de la IE de los niños; surgen en el ámbito de la formación inicial. Específicamente en niños de cuatro años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022. Por lo tanto, para determinar si los juegos educativos mejoran el desarrollo de la IE, se brindará un instrumento específico para problemas de menoscabo de estimulación, concentración, etc., que dificultan desarrollo social, cognitivo, emocional, etc. De niño. También se considera una base teórica porque sustenta estudios previos cubierta el mismo argumento, coadyuvando a comprender la jerarquía de combinar herramientas metodológicas que contribuyan a mejorar el proceso educativo – el aprendizaje, permite que los niños se desarrollen integralmente, por lo tanto Es fundamental revisar cuidadosamente las fuentes bibliográficas, compararlas para determinar su objetividad y autenticidad. Se considera una justificación social porque esta investigación tendrá un impacto en la vida de los estudiantes de cuatro años de la Institución de Educación Inicial San José de Pozuzo - 2022 porque a través de juegos los docentes aprenderán para los niños nuevas palabras, nuevas oraciones, para comprender sus emocióne, para distinguirlos de los

remanentes, etc... Si se identifica un problema más grave, se recomendará a la familia que consulte a un especialista capacitado para ayudar al niño a recuperarse y garantizar que se esté desarrollando lo suficiente para seguir las etapas del desarrollo humano y tener éxito en cada etapa.

1.5. Limitaciones de la investigación

La mayoría de trabajos de investigación tiene limitaciones que van desde las dificultades mas comunes hasta los defectos graves de metodología o diseño. En nuestro trabajo consideramos:

- Bibliográficas.
- Económicas.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

Luego de haber revisado las principales bibliotecas existentes en nuestro medio, tales como la biblioteca de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, de la escuela de pre grado y de las bibliotecas municipales, asimismo la visita a bibliotecas virtuales en internet, hemos encontrado algunos estudios que de cierta manera tienen relación con mi estudio, a continuación, presento algunos los más relevantes:

ANTECEDENTES INTERNACIONALES

- Aguilar & Paz (2019) en su investigación “Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa Ciudad Córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali” tuvo como objetivo elevar los logros del desarrollo de las emociones, fruto de la aplicación de juegos educativos tradicionales en niños y niñas de educación inicial en situaciones adversas. La metodología empleada fue de enfoque cualitativa de tipo descriptiva, Los resultados que se han alcanzado fue

que posterior al uso de juegos tradicionales como estrategia de enseñanza dentro de ellos, permite desarrollar la disciplina y cooperación, se ha demostrado con los niños que han participado directamente, desarrollando un compromiso de cooperación, empatía con sus compañeros, poder resolver conflictos finalmente se concluyó: Al estrechar lazos afectivos en la escuela, permitió formar ciudadanos con seguridad y confianza en sí mismos, con capacidades de estabilidad emocional como forma de poder lograr sus metas con un esfuerzo consciente.

- (Vargas, 2019) En su investigación sobre las habilidades digitales y la integración de herramientas tecnológicas en la educación superior, las habilidades digitales son competencias, habilidades que desarrollan los docentes universitarios en su trabajo y los estudiantes en...” el proceso de aprendizaje. Por otro lado, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación dan lugar a diferentes programas informáticos, herramientas tecnológicas gratuitas y de pago, el presente trabajo tiene como objetivo describir las capacidades digitales existentes asociadas a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, además, se pretende identificar un entorno flexible. entorno colaborativo, científico, atractivo y personal que presenta la integración de herramientas digitales. La integración y aplicabilidad de las habilidades digitales con las herramientas tecnológicas es determinante en la educación, la investigación, el desarrollo profesional y más”.
- (Fernández & Baena, 2018) menciona en su revista las nuevas herramientas digitales como recursos didácticos para la educación física, integrando las TICs en nuestras vidas, han cambiado la forma de vida actual y nos han hecho más inteligentes. Cada vez más adolescentes

poseen un teléfono inteligente y descargan diversas aplicaciones (Apps) ocupando su tiempo libre. La practicidad de la educación física permite educar, gestionar y concienciar sobre el uso responsable de las herramientas digitales para fomentar la práctica de la actividad física y el deporte. La adaptación y aplicación de las TIC y aplicaciones en las disciplinas deportivas mejora el proceso de aprendizaje autónomo de los alumnos, lo que a su vez repercute positivamente en sus relaciones interpersonales.

ANTECEDENTES NACIONALES

- (Apaza, 2017) en su investigación “Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la IEI cuna jardín Emanuel de Cusco 2017” manifiesta que el objetivo de estudio ha sido evaluar si los juegos educativos tradicionales logran desarrollar la inteligencia emocional de los niños, el enfoque presentado fue cuantitativo, en cuanto a la metodología aplicada es experimental y con un diseño cuasi experimental, la muestra aplicada allí Fueron 22 niños, el instrumento aplicado fueron preguntas básicas y la ficha de observación que permitió monitorear el progreso. Se concluye en la investigación realizada a los niños en una evaluación inicial que el nivel de inteligencia emocional estaba por debajo del promedio, en la evaluación post-test se ha logrado que el 64% de los niños lo incrementó al nivel superior, lo que indica que los juegos educativos tradicionales son una habilidad utilizada durante la enseñanza, demostrando mayor estabilidad y seguridad en los estudiantes.
- (Díaz, 2017) desarrolló un modelo híbrido en su investigación para utilizar modelos de aprendizaje en la recuperación de información multimodal en texto e imágenes, y los modelos actuales de aprendizaje profundo han

mostrado excelentes resultados en muchos campos de investigación, la recuperación de información es uno de ellos. El objetivo principal de esta tarea es proyectar datos de diferentes modalidades dentro de un mismo espacio semántico, o crear modelos para establecer relaciones entre estos espacios. En este estudio, se proponen dos modelos de mezcla modal para procesar imágenes y textos, respectivamente, y los modelos se elaboran utilizando un modelo de aprendizaje profundo para establecer la relación entre las dos modalidades.

- (Ccoa & Alvites, 2021) su investigación sobre Herramientas digitales en entornos de educación virtual. El uso de herramientas digitales en entornos de educación virtual está aumentando debido a la relevancia del soporte tecnológico global debido a la pandemia. Esto se debe a que la educación ya no es presencial, sino completamente a distancia. Por lo tanto, este estudio tiene como objetivo revisar la literatura sobre herramientas digitales para analizar su impacto en el entorno digital. Los métodos utilizados son documentos descriptivos y se utilizan diversas bases de datos para recopilar información. De un total de 81 artículos seleccionados, se filtraron 59, quedando 22. Los hallazgos subrayan la necesidad de que los docentes apliquen las TIC en el proceso de aprendizaje, ya que las herramientas digitales son muy importantes y esenciales en el proceso de enseñanza. Asimismo, las personas han notado un aumento en el uso de herramientas digitales para diversas funciones.

ANTECEDENTES LOCALES

- (Albino & Carhuamaca, 2023) en su trabajo Las habilidades socioemocionales y las actividades musicales en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Cipriano Proaño” N° 35001 del

distrito de Chaupimarca, tuvo como objetivo determinar la relación que existe entre las habilidades socioemocionales de los niños de cuatro años de la Institución Educativa con las actividades musicales. El tipo de investigación fue el correlacional causal y se trabajó con una muestra de 36 niños, seleccionados de manera estratificada intencional.

- Se determinó que existe una correlación significativa entre las habilidades sociales y emocionales de los niños de cuatro años de la Institución Educativa con las actividades musicales, con lo cual queda demostrado que los niños que logran tener una buena actividad musical, el 100% de ellos logran un nivel satisfactorio del desarrollo de habilidades sociales y emocionales.

2.2. Bases teórico científicas

JUEGOS EDUCATIVOS

Para el investigador PugmireStoy. (1996.): Define “Los juegos son acciones que pueden, por un lado, representar el mundo adulto y, por otro, conectar el mundo real con el mundo imaginario”.

Esta acción se desarrolla a partir de tres etapas: juego, estimulación de la actividad e influencia en el desarrollo.

En la misma línea, Gimeno y Pérez. (1989):

Definen el juego como un conjunto de actividades mediante las cuales los individuos expresan sus sentimientos y deseos así como su personalidad a través del lenguaje hablado y simbólico. Para los investigadores anteriores, las características prácticas de los juegos permiten a niños o adultos expresar lo que no es posible en la vida cotidiana objetiva. Una atmósfera de independencia y libertad de coerción es inevitable en cualquier actividad lúdica.

Desde otra perspectiva, el derecho a jugar está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño. El Consejo de las Naciones Unidas adoptó el 30 de noviembre de 1959, principio 7: “Los niños deben disfrutar de

toda la gama de juegos y actividades recreativas; la sociedad y los poderes públicos se esforzarán por promover el disfrute de este derecho".

Asimismo, el autor González Millán, citado por Wallon en los años (1980) (1984):

Define este derecho como "una actividad que produce placer pero que no se realiza por un motivo externo". Propósito sino por sí mismo".

El juego igualmente apalea al concepto sociológico: según el autor Huizinga en el libro "Homo Ludens" citado por Hill (1976):

Decía: "El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites del espacio y del tiempo". , según reglas libremente aceptadas, pero seguidas incondicionalmente, que tienen objetivos en sí mismas y van acompañadas de sentimientos de tensión y alegría."

Por otra parte, Freire (1989): expresa del juego educativo:

"El niño es un ser humano claramente diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños necesitan ser educados, no formados.

"Teoría de juegos como predicción funcional" primero; para el filósofo y psicólogo Karl Groos (1902):

Los juegos fueron objeto de una investigación psicológica específica, siendo el primero en afirmar el papel de los juegos como fenómeno del desarrollo del pensamiento y del trabajo. Cuyo cimiento en los estudios de Darwin que muestran que las especies mejor adaptadas a las condiciones ambientales cambiantes sobrevivirán. Por tanto, el juego es preparación para la vida adulta y la supervivencia

Nuestro teórico actual ha establecido una regla: "un gato que juega con una pelota aprenderá a atrapar un ratón, y un niño que juega con las manos aprenderá a controlar su cuerpo". En conjunto, esta teoría establece una teoría

de funciones virtuales. A su juicio, el simbolismo nacería del ejercicio anterior, afirmando que cualquier perro que atrape a otro activará sus instintos y pondrá en marcha la ficción. En esta perspectiva, hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible al sujeto, incapaz de cuidar a niños reales, actúa "como si" con un muñeco fuera su ternero.

Desde la teoría piagetiana (1956):

Se asevera que "el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de la evolución individual".

Piaget vincula triplemente la estructura básica del juego con las etapas de evolución del pensamiento humano: el juego es un ejercicio sencillo (similar al animal); juego simbólico (abstracto, ficticio); y juego regulado (colectivo, resultado de acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin prestar mucha atención a las emociones y motivaciones de los niños. Un tema central en su trabajo es que la "inteligencia" o la "lógica" adopta diferentes formas a medida que los humanos se desarrollan. Presentar la teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa implica la coherencia y armonía de todas las funciones cognitivas en relación con un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, es decir, cada etapa sucesiva es cualitativamente distinta de la anterior, incluso teniendo en cuenta que al pasar de una etapa a la siguiente se alcanzan erigir y combinar elementos de la etapa preliminar.

Piaget dividió "el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensorio motora (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperatoria (de los dos a los seis años), la etapa operativa o física concreta (de los seis o siete a los once años) y etapa cognitiva.

El Pensamiento operativo formal (a partir de los 12 años aproximadamente), debemos destacar que "La principal característica de la

etapa sensorio motora es que la capacidad del niño para expresar y comprender el mundo, y por tanto su capacidad para pensar, es limitada. Sin embargo, los niños aprenden de su entorno a través de actividades continuas, exploración y manipulación. Los niños comprenden la existencia de objetos, la existencia de objetos que no pueden ver.

En la segunda etapa, preoperatoria, el niño representa el mundo (juego, imágenes, lenguaje y fantasía) y actúa sobre estas ideas como si creyera en ellas.

En la etapa operativa u concreta, los niños son capaces de llevar a cabo un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se les proporcionan materiales de manipulación y clasificación. La comprensión siempre depende de la experiencia concreta de eventos y objetos concretos, no de ideas abstractas.

Se dice que a partir de los doce años las personas entran en la fase formal del pensamiento operativo, y a partir de ahí tienen la capacidad de razonar lógicamente, desarrollar y probar hipótesis abstractas.

Según este enfoque, las lecciones comienzan con un interés en el contenido que se estudia e integran nueva información y experiencia con conocimientos y experiencia previos. La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución autónoma de problemas en el centro del aprendizaje y el desarrollo.

Mientras actúas, aprende a descubrir cómo controlas el mundo.

Teoría Vygotskyana: Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924):

Los juegos nacen para reconectarnos con los demás.

La esencia, el origen y el trasfondo de los juegos son fenómenos sociales y, a través de ellos, ofrecen escenas que trascienden los instintos individuales y los impulsos internos.

Este teórico tiene dos caminos hacia el cambio evolutivo humano: un camino depende más de la biología preservación y reproducción de especies,

el otro depende más de los tipos socioculturales formas organizativas que integran cultura y cultura, grupos sociales.

Finalmente, Vygotsky estableció el juego como una actividad social en la que, al interactuar con otros niños, adquieren roles que complementan los propios.

Esta forma de manejar las cosas es útil para desarrollar las capacidades simbólicas de los niños.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Autores como Silva (1995): señalan que “las interacciones que promueven el desarrollo incluyen el apoyo positivo, la intervención guiada o la edificación de puentes por parte de adultos o personas con más experiencia. Una persona con más experiencia puede dar consejos o pistas, actuar como modelo a seguir, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que los niños puedan hacer lo que inicialmente no podían hacer solos.

Al respecto, Silva determinó que “para promover efectivamente el desarrollo de las acciones autorreguladoras e independientes del niño, es necesario que la asistencia brindada esté intrínsecamente de la zona de “desarrollo más cercano”, una hipotética región psicológica que representa la diferencia entre las cosas que un niño puede hacer solo y las cosas para las que todavía necesita ayuda. Esto puede variar según el género y las características del colegio.

Vygotsky (1991): enfatizó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños tienen palabras y símbolos, pueden construir conceptos mucho más rápido. Creía que las ideas y el lenguaje se fusionan en conceptos útiles que nos ayudan a pensar.

Señaló que el idioma es el medio más importante de difusión de la cultura y el principal portador de ideas y de autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aulas donde se fomenta la interacción social, donde los maestros hablan con los niños y usan el lenguaje para expresar lo que han aprendido, donde se anima a los niños a hablar y escribir.

Expresa libremente tus ideas y sé valorado en clases que fomenten el diálogo entre los miembros del grupo.

Vale la pena señalar que el aprendizaje aumenta la participación en actividades estructuradas, como el aprendizaje, que es un proceso socialmente construido, y la pedagogía, la pedagogía y la metodología en diferentes disciplinas están interrelacionadas y son inseparables.

El aprendizaje es siempre personal y el aprendizaje es una producción basada en la investigación.

Es claro que los educadores de hoy deben convertirse en investigadores del entorno educativo y determinar las necesidades de los estudiantes para planificar las actividades educativas de acuerdo a estas necesidades y alinearse con el desarrollo futuro de la personalidad; dándoles herramientas para favorecer el aprendizaje mientras desarrollan sus habilidades sociales y motrices, en definitiva, todo aquello que les ayude a convertirse en un ser completo.

Todo lo anterior demuestra que la escuela es un entorno ideal para tener oportunidades de divertirse, porque jugar no es sólo un pasatiempo sino que es necesario explotar todo el potencial educativo a través del juego. en juego, así como en el cambio de comportamientos y actitudes a través de este medio.

Hablar del juego como actividad educativa es hablar del juego desde la perspectiva de los docentes, de esos docentes que, al amparo de las leyes vigentes, luchan por convertir las escuelas en lugares de ilusión y fantasía, etc.

Por otro lado, conferenciar del juego como: actividad de aprendizaje significa hablar del juego desde la perspectiva de los estudiantes, es decir, se

refiere más a las emociones, sentimientos, experiencias vividas en el campus escolar.

En nuestra temática, a través del juego, podemos globalizar y relacionar el contenido de E. F., consiguiendo así un buen desarrollo en todos los aspectos y áreas de la personalidad del individuo (habilidades cognitivas, motoras, emocionales y sociales).

Según Moor, P. (1981): el juego como elemento educativo proporciona a los estudiantes los siguientes aspectos:

- Autoaceptación.
- Conocimiento y dominio del mundo que te rodea.
- Conocimiento de los demás.
- Desarrollo armonioso y global.
- Promueve la motivación y la socialización.
- Aceptar normas y responsabilidad

IMPORTANCIA DEL JUEGO EDUCATIVO

El juego es una actividad esencial para el desarrollo y proceso de aprendizaje de los niños, ya que les permite desarrollar su imaginación, explorar su entorno, expresar su visión única del mundo y plasmarla a través de la creatividad verbal y física, así como el desarrollo socioemocional y psicomotor.

Las habilidades surgen en las relaciones con compañeros y adultos.

El juego es más que una simple oportunidad para divertirse: enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de maneras muy importantes, ya que afecta su desarrollo y crecimiento saludable.

El juego mejora la capacidad de los niños para planificar, organizar, conectar y regular las emociones.

Además, les ayuda a desarrollar el lenguaje, desarrollar diferentes habilidades e incluso jugar, pueden afrontar el estrés.

Para los niños pequeños, la mejor manera de aprender es a través de la estimulación mediante actividades lúdicas.

Esto les permite aprender habilidades y conocimientos que mejoran el trabajo en equipo y fomentan la creatividad y la innovación.

El juego ayuda a nuestros niños a construir vínculos emocionales que crean seguridad y estabilidad, los protegen del estrés y les ayudan a desarrollar resiliencia emocional.

Algunas de las inversiones en juegos infantiles a las que podemos hacer referencia son las siguientes:

- Aporte físico, permite diversos movimientos para entrenar al niño y mejorar su coordinación psicomotriz.
- Desarrollo sensorial e intelectual para que aprendan a reconocer formas, tamaños, colores, olores y texturas.
- Aporte emocional que les permita experimentar y reconocer diferentes emociones como sorpresa, alegría, tristeza, sorpresa, miedo, etc.
- La creatividad y la imaginación son elementos integrales del juego y se fomenta la interacción con compañeros y adultos.

Así, el juego influye en la formación de vínculos emocionales que fomentan la cooperación, la empatía y la seguridad en los niños.

Permitir que los niños jueguen es una de las mejores maneras de ayudarlos a convertirse en adultos curiosos, creativos, más sanos y felices. No pierda la oportunidad de compartir la alegría de descubrir nuevas experiencias con sus hijos mientras permanecen conectados entre sí y con el mundo que los rodea.

BENEFICIOS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DEL NIÑO

Como docentes debemos entender que el juego forma parte del día a día de los niños, por lo que debemos darle el valor que se merece.

Los juegos son una herramienta ideal para el desarrollo de los niños por varios motivos:

- Reúne importantes aspectos interrelacionados
- Fortalecer las habilidades cognitivas y sociales: pensar, sentir y actuar.
- Todas las acciones que realiza el niño son juegos, por lo que es capaz de adivinar y predecir mejores acciones.

Para los niños, el juego se convierte en un mundo aparte que los separa de la realidad (Chauteau, 1973).

Es la forma más exitosa para que los niños y niñas expresen sus sentimientos, pensamientos o muestren la situación por la que están pasando.

Es la base más importante para fortalecer las relaciones con los compañeros durante toda la infancia.

Al proporcionar a los niños juegos divertidos y estimulantes, estos participan en actividades mentales complejas; por lo tanto, los niños pequeños casi siempre aprenden más en grupos que en lecciones o ejercicios (Kamii y DeVries, 1988).

Eisenkur (2010): considera que, al compartir características con diversas actividades cotidianas, el juego se convierte en una herramienta necesaria para reproducir las estructuras, planes y mecanismos psicológicos que se forman o refuerzan en el desarrollo infantil, pasando de la actividad preparatoria al desempeño a lo largo de la vida.

Para los niños, el juego es una forma práctica de comunicarse, expresarse, reforzar y aprovechar el aprendizaje innato. El juego es gratuito y voluntario, nadie está obligado a participar. Su esencia es expresar alegría o enfado y controlar las emociones e impulsos.

Se trata de una actividad cognitiva relativamente compleja, porque introduce al niño en un mundo lleno de fantasía, donde tiene lugar el pensamiento simbólico del niño (Piaget, 1946).

El asesoramiento divertido en un entorno escolar puede estimular y apoyar una variedad de habilidades cognitivas, sociales, comunicativas e incluso maduras.

OPCIONES DE JUEGOS EDUCATIVOS

Según Omeñaca, R y Ruiz Omeñaca, J.V. (1998): las principales características del juego son:

- Agradable: Debe aportar satisfacción al practicante y nunca debe conducir a la decepción o al fracaso.
- Natural y motivador: El juego es una actividad motivadora, así que practícala de forma natural.
- Liberación: debemos entender el juego como una actividad libre y voluntaria en la que nadie está obligado a participar.
- Un mundo separado.

El práctico juego de escape introduce a niños y/o adultos en un mundo ficticio paralelo que les ayuda a alcanzar una sensación de satisfacción que no pueden conseguir en la vida normal.

- Creador: la práctica del juego fomenta el desarrollo de la creatividad y la espontaneidad.
- Expresivo: Es un elemento que favorece la expresión exterior de sentimientos y conductas que normalmente reprimimos.
- Social: jugar muchos juegos ayuda a desarrollar hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Por otro lado, también es importante señalar algunas teorías que intentan explicar las actividades de ocio, como por ejemplo:

- Teoría del Ocio (Lázaro): el juego es considerado una actividad de relajación y recuperación de energía de la vida
- Teoría de la energía excedente (Spencer): Todos los días se libera energía no consumida.

- Teoría de la inteligencia (Piaget): Las actividades de ocio reflejan la estructura intelectual propia de cada momento del desarrollo de la personalidad.
- Teoría social (Vygotsky): el individuo se desarrolla según los juegos que practica.

JUEGOS EDUCATIVOS QUE APORTAN AL DESARROLLO EMOCIONAL DEL NIÑO

El psicólogo Daniel Goldman sugirió: autoconciencia, autorregulación, automotivación, reconocimiento de otras emociones y control de las emociones.

De esta manera, debemos crear un ambiente educativo diverso que abra la puerta a la exploración y desarrollo de todas estas habilidades dónde está mi emoción.

La autoconciencia implica una comprensión profunda de cuáles son nuestras emociones y cómo nos afectan.

Este es el proceso de desarrollar la autoconciencia a través de la conciencia corporal. Cuando note que un estudiante experimenta una sensación fuerte (que puede ser placentera o desagradable), anímelo a explorar cuidadosamente en qué parte de su cuerpo se encuentra la sensación:

- ¿Dónde?
- ¿Qué sensaciones físicas provoca?
- ¿Presión, hormigueo, calor, dolor, tensión?

Guíelos a través del proceso, garantizando seguridad y cuidado.

No es fácil sentir estos sentimientos y aprender a vivir con ellos, así que recuérdale que él no es sus sentimientos, que no son malos y que pasarán con el tiempo:

Como olas en el océano.

Mi caparazón seguro.

Aprender a no reaccionar con ira es difícil, pero no imposible.

Para desarrollar habilidades de autorregulación, los estudiantes deben aprender a reconocer su enfado desde una edad temprana:

- ¿Hora de inicio?
- ¿Dónde lo siento en mi cuerpo?

A continuación, necesita un lugar seguro.

Puede ser un caparazón que puede ocultarse hasta que desaparezca la ira. Escondido en su interior, no reaccionará incontrolablemente ni hará nada de lo que se arrepienta más tarde.

Pida a los estudiantes que construyan un caparazón usando su propio cuerpo.

Pueden protegerse con las manos y respirar hasta que pase la tormenta.

Cuento "Así es la vida"

La automotivación es necesaria para dirigir tus emociones hacia la consecución de tus objetivos, pero comprende que cualquier camino, incluso uno que elegimos conscientemente, inevitablemente tendrá obstáculos que debemos superar.

Aprender a aceptar que no todo lo que nos pasa está en nuestras manos y centrarnos en cómo superar los problemas nos ayudará a ser más optimistas y felices.

El cuento "Así es la vida" es un consejo perfecto sobre cómo aprender a desarrollar esta habilidad.

Estatuas emocionales

Reconocer otras emociones requiere prestar atención a los mensajes no verbales que las personas muestran todos los días, los cuales se pueden entrenar a través del juego "Estatua Emocional". Para ello, los alumnos empezaron a moverse libremente por el aula, a estirarse cuando fuera

necesario, a caminar como patinando, con el frío que hormiguea el suelo
También pueden utilizar gestos para saludar a sus compañeros.

(Que quieren).

Se encuentran.

Luego tenéis que caminar como queráis: rápido, lento, de puntillas, agarrados.

Cuando suena la campana, tiene que pararse como estatuas y expresar el sentimiento que les dice:

1, 2, 3 personalidad alegre;

1, 2, 3 están cansados;

1, 2, 3 rabia;

1, 2, 3. Muchas gracias.

Suelte todas las estatuas menos una para observar todos los rasgos corporales y faciales que expresan estas emociones.

¿Cómo está tu cuerpo?

¿Qué pasa con la cara?

¿Estás respirando normalmente?

Más allá de todas las características físicas observables: ¿qué podría estar pensando?

¿Qué pasaría emocionalmente si continuaras teniendo estos pensamientos?

¿Me ayudas?

Además de reconocer los sentimientos de otras personas, también puedes desarrollar la capacidad de cambiar o influir positivamente en los sentimientos de otras personas. Todos podemos conectarnos con los demás aumentando nuestra escucha consciente, nuestra voluntad de ayudar a los demás y nuestros esfuerzos por hacer que los demás se sientan mejor.

Desarrollar esta habilidad no sólo puede beneficiar a los demás, sino también brindarte satisfacción y felicidad a ti mismo.

Sin duda habrás oído: "Recibo mil veces más ayuda de la que doy".

Ya sea que estés en el salón de clases o en casa, puedes ganar una medalla o un sombrero por pedir ayuda.

Un estudiante que lo lleva expresa su necesidad de ayuda: un abrazo, hablar de algo, buscar a un amigo porque está triste o buscar un consejo para tomar una decisión.

Cada estudiante desarrolla esta habilidad al sentirse libre de recurrir a un compañero de clase cuando le pide ayuda y decirle: "¿Puedo ayudarte?".

Pero el proceso íntimo y personal que cada niño y niña atraviesa en cada momento no se puede forzar.

DESARROLLO DE LAS EMOCIONES

DEFINICIÓN DESARROLLO DE LAS EMOCIONES

Grau (2000) en su libro Desarrollo emocional del niño menciona que el desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos conscientes como los inconscientes.

En 1983, el psicólogo de Harvard Howard Gardner propuso la inteligencia interpersonal (comprender a los demás, sus intenciones, motivaciones y necesidades) y la inteligencia intrapersonal (comprenderse a uno mismo, evaluar las capacidades de los demás) en su teoría de las inteligencias múltiples (sentimientos humanos, miedos y motivaciones).

Originalmente identificó siete habilidades o talentos, pero llamó a las dos habilidades o talentos que yo llamé "inteligencia personal".

Están relacionados con el desarrollo de las emociones.

En 1990, Salovey y Mayer (EE.UU.) propusieron que el desarrollo emocional incluye la capacidad de gestionar emociones y sentimientos, distinguirlos y utilizar este conocimiento para guiar los pensamientos y acciones.

En 1995, Daniel Goldman (EE.UU.) propuso que el desarrollo emocional incluye comprender las propias emociones, gestionar las emociones, motivarse, identificar las emociones de otras personas y, finalmente, construir relaciones.

En 1998, la redefinió como "la capacidad de reconocer las emociones propias y ajenas, motivarse y gestionar las emociones en uno mismo y en las relaciones".

Generalmente se considera que Goleman (1995) es el primero en el desarrollo emocional conceptualizada "es una metahabilidad que determina el grado de habilidad que podemos alcanzar en otras áreas de competencia" (op. cit., p. 68), considerándola el más importante de los factores implicados: ajuste personal, relación interpersonal, éxito y ejecución del trabajo.

Los autores destacan cinco factores que determinan el desarrollo de las emociones: conciencia emocional, autocontrol, motivación, empatía y habilidades sociales. Las tres primeras dimensiones dependen en gran medida de la propia persona y le corresponden: el autoconocimiento, la capacidad de controlar hasta cierto punto las emociones y la automotivación. En cambio, las otras dos dimensiones (empatía y habilidades sociales) se refieren a las relaciones con otras personas, las cuales constituyen competencia social.

Según Simmons y Simmons (1997), el desarrollo emocional es una recopilación de las necesidades emocionales, los impulsos y los verdaderos valores de una persona que determinan todos sus comportamientos observables.

En 2022, Pablo Románs Lücher (Argentina) vinculó al desarrollo emocional con elementos de la autoconciencia y la inteligencia interpersonal, así como con la inteligencia ejecutiva como la metacognición, la flexibilidad cognitiva (también para componentes de la función ejecutiva) y otros aspectos relacionados con la autoconciencia. Con un fuerte control inhibitorio donde la regulación de las emociones juega un papel importante.

Expresa que la experiencia emocional está siempre presente en cada proceso.

Entonces, con el desarrollo de las emociones tengo la capacidad de percibir, comprender, gestionar y utilizar emociones.

Ocurre en procesos metacognitivos y está relacionado con el proceso de regulación de las emociones conscientes (Separa tus emociones, deja de ser impulsivo, reflexiona sobre tus sentimientos y pensamientos y sabe tomar decisiones).

Gallego et al. (1999, págs. 28-29) destacaron el amplio conjunto de habilidades que se encuentran en la teoría de la inteligencia emocional y las dividieron en tres dominios:

- Habilidades emocionales.
- Habilidades cognitivas.
- Habilidades de comportamiento.

A esto se suma el actualmente denominado concepto de educación emocional como un proceso de aprendizaje continuo y permanente, durante el cual se educan, desarrolla y entrenan las habilidades contenidas en el desarrollo emocional.

Este proceso debe desarrollarse de manera sistemática y estructurada, mantenida en el tiempo, creando experiencias y creando hábitos que contribuyan a la salud y el bienestar emocional y general de las personas.

Si, a estas alturas del siglo, hemos confiado de diversas maneras en el interés científico y la colaboración renovada en torno a nuestras emociones; Si hemos logrado una comprensión más clara de conceptos ricos y complejos como el desarrollo emocional y la educación emocional, entonces ciertamente debemos hacer todo lo posible para que este necesario proceso de mejora sea más visible.

Hoy en día, la comunidad científica y educativa tiene una mejor actitud hacia el mundo emocional que hace unos años, y es nuestra responsabilidad educar y transformar este tema, empezando por casa, para que pueda compartirse con los demás.

En los últimos años, de forma comprensible, honesta y generosa, ha realizado una rica aportación al estudio de las emociones y el desarrollo de las emociones desde diversos referentes.

TIPOS DE DESARROLLO EMOCIONAL

El concepto de desarrollo emocional ha llamado cada vez más atención en los últimos años, gracias a diversos autores que han demostrado cómo el correcto desarrollo de las emociones puede beneficiar enormemente diversos aspectos de nuestra vida diaria, como las relaciones familiares, la convivencia con la sociedad.

A medida que vayas descubriendo cómo funciona tu cerebro y cómo gestionas tus emociones, podrás mejorar tus interacciones con los demás.

Los tipos de inteligencia emocional de Gardner.

Al inicio del artículo comentábamos que antes de Goldman existía otra teoría que fue la base de la investigación sobre la inteligencia emocional.

Esta es la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner.

El psicólogo Howard Gardner fue una de las primeras personas en estudiar en profundidad la inteligencia.

Cree que la inteligencia académica no es el factor determinante para medir la inteligencia humana.

Es decir, para este psicólogo la inteligencia no sólo se define por una buena nota académica, sino también por el hecho de que cada persona tiene talentos diferentes, y en ese talento reside la inteligencia más alta.

Al hacerlo, propuso una teoría que se convertiría en la base para futuras investigaciones sobre los tipos de inteligencia emocional.

La teoría de las inteligencias múltiples afirma que existen 8 tipos diferentes de inteligencia, entre los que se pueden distinguir dos tipos de inteligencia emocional:

Inteligencia interpersonal: Este es uno de los tipos de inteligencia emocional que mencionó en su teoría.

Según Gardner, esta clasificación de la inteligencia emocional significa la capacidad de empatizar con los demás e interpretar correctamente sus sentimientos.

El objetivo de esta inteligencia es mejorar la comunicación y, como su nombre indica, permite el desarrollo de relaciones.

Inteligencia intrapersonal: A diferencia de la inteligencia anterior, esta inteligencia está orientada al autoconocimiento. Las personas con inteligencia intrapersonal desarrollada pueden prestar atención a sus emociones y comprender cómo influyen en sus pensamientos y comportamiento. Tipos de inteligencia emocional de Goleman Anteriormente hemos destacado la importancia del psicólogo Daniel Goleman en el estudio del desarrollo emocional. Aunque no fue el primero en abordar el tema, fue quien más avanzó en él y popularizó el concepto de desarrollo emocional en el ámbito científico y en todo el mundo. Basándose en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, Goleman pudo distinguir dos tipos de inteligencia emocional: la inteligencia personal y la inteligencia interpersonal. Inteligencia Personal: Esta

inteligencia emocional hace referencia a nuestra capacidad de relacionarnos con nosotros mismos y se compone de tres elementos básicos: - Autoconocimiento o autoconocimiento: la forma en que entendemos nuestras fortalezas, nuestras debilidades, nuestros estados de ánimo y nuestras emociones.

- Autorregulación: capacidad de controlar las propias emociones e impulsos.
- Automotivación: capacidad de mantener la energía y las ganas de alcanzar Objetivos.
- Inteligencia interpersonal: La inteligencia interpersonal se basa en las relaciones con los demás.

Este tipo de inteligencia emocional tiene dos componentes:

- Empatía: capacidad de comprender los sentimientos de los demás y aceptarlos como propios.
- Habilidades sociales: la capacidad de comunicarse con los demás de forma segura.

COMPONENTES DEL DESARROLLO DE LAS EMOCIONES

Como mencionamos en el punto anterior, existen 5 componentes del desarrollo de las emociones.

Los componentes del desarrollo de las emociones son:

Autoconocimiento Emocional: Se refiere a la capacidad que tiene un individuo de conocerse a sí mismo y comprender las emociones que pueden surgir de un momento a otro.

Es decir, podrás identificar y reconocer perfectamente tus emociones en función del contexto en el que se producen.

Autorregulación emocional: Muchas de nuestras emociones pueden llevar a comportamientos perjudiciales para los demás y para nosotros mismos.

Este componente de la inteligencia emocional se refiere a la capacidad de gestionar las emociones y el comportamiento en base a impulsos con el fin de mantener una convivencia pacífica.

Motivación: Para tener un buen desarrollo de las emociones es importante desarrollar la automotivación.

Esto significa que puede mantenerse optimista y enérgico e impulsarlos hacia sus objetivos.

Desarrollar esta habilidad es fundamental para dominar las diferentes situaciones que se presentan y adaptarse a nuevos retos.

Empatía: Una de las características emocionales de una persona es el nivel de empatía, que se refiere al grado en que una persona es capaz de comprender los estados emocionales de los demás y hasta cierto punto reconocerlos como propios. De esta manera, podemos tener más confianza en cómo tratamos a los demás.

Por ejemplo, si vemos a alguien llorar, podemos tratarlo con un tono suave y tranquilizador.

Habilidades sociales: las personas con mayor desarrollo de las emociones tienen buenas habilidades sociales que les permiten interactuar adecuadamente con los demás y construir relaciones más sólidas.

IMPORTANCIA DEL DESARROLLO EMOCIONAL

Las emociones se desarrollan y mejoran, por eso es importante potenciarlas desde temprana edad y adaptarlas a su desarrollo natural.

De esta manera, queremos asegurarnos de que tengan las habilidades necesarias para vivir y ser felices en el mundo, y que sean capaces de regular y dirigir sus emociones, en lugar de sentirse abrumados por ellas.

Begonja Ibarola es una autora infantil y psicóloga de inteligencia emocional que habla a menudo sobre el poder de las emociones.

Él cree que las habilidades más importantes que debemos enseñar a niños y niñas son:

- Nombrar el sentimiento y determinar su intensidad.
- Valorarte y desarrollar una sana autoestima y una buena autonomía emocional.
- Soportar la decepción.
- Regula tus emociones.
- Encuentra momentos de paz.
- Pensamiento positivo.

En definitiva, la familia y la escuela juegan un papel muy importante en este aprendizaje porque la forma en la que se procesan las emociones afecta a muchos aspectos de la vida, entre ellos la forma de relacionarse con los demás, las relaciones, la autoestima, etc., la confianza en uno mismo, etc.

La implementación de actividades de educación emocional a través del juego, por ejemplo, en la infancia, favorece el desarrollo de habilidades emocionales, importantes para prevenir la violencia, reducir la tolerancia a la frustración, etc.

Al mismo tiempo, promueve la alegría, la armonía, el crecimiento y el desarrollo multifacético de los niños.

La educación emocional con la ayuda de juegos educativos es una herramienta muy importante para los profesores.

Ayudan a los niños a aprender y además les dan la oportunidad de hacerlo.

Es muy importante que los niños reconozcan sus sentimientos, incluyendo la educación emocional en los objetivos de aprendizaje de los profesores.

Tu trabajo debe reforzarse a través de juegos educativos en casa.

2.3. Definición de términos básicos

- **Herramienta.** El concepto de herramienta también se utiliza para denominar cualquier dispositivo o programa que mejora la capacidad de realizar alguna tarea.
- **Interacción.** Con la integración de entornos virtuales y digitales a la enseñanza y aprendizaje, se dio un paso gigante para poner en sintonía a la educación con los grandes avances tecnológicos. Las TICCAD's se convierten en el mayor apoyo para socializar recursos y actividades de aprendizaje.

Enfoque filosófico - epistémico

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

Existe relación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a) Existe relación significativa entre los juegos educativos y la autoconciencia emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.
- b) Existe relación significativa entre los juegos educativos y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.
- c) Existe relación significativa entre los juegos educativos y la motivación en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.
- d) Existe relación significativa entre los juegos educativos y la empatía en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.

- e) Existe relación significativa entre los juegos educativos y las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.

2.5. Identificación de variables

2.5.1. **Variable 1:** Juegos educativos

2.5.2. **Variable 2:** Desarrollo de las emociones

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

2.6.1. Definición conceptual

HIPÓTESIS	VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL
General Existe relación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.	Variable 1: Juegos educativos	Gimeno y Pérez (1989) define el juego como un conjunto de actividades mediante las cuales los individuos expresan sus sentimientos y deseos, así como su personalidad a través del lenguaje hablado y simbólico.
	Variable 2: Desarrollo de las emociones	(Mayer & Salovey, 1997, p.10). Implica la capacidad de percibir, evaluar y expresar emociones con precisión, también implica la capacidad de acceder y/o generar emociones cuando contribuyen al pensamiento, así como la capacidad de comprender las emociones y el conocimiento emocional como también la capacidad de regular las emociones, lo que promueve el crecimiento emocional e intelectual.

2.6.2. Definición operacional

Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Técnica e instrumento
General Existe relación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de las	Variable 1: Juegos educativos	Estrategia lúdica	<ul style="list-style-type: none"> Juegos tradicionales. Juegos de mesa. Video juegos. 	05	Ficha de observación
		Capacidad lúdica de docente	<ul style="list-style-type: none"> Creatividad e imaginación. Desarrollo sensorial y mental. 	05	

emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.			<ul style="list-style-type: none"> • Forma de hábitos de cooperación. 		
		Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Productividad. • Eficiencia • Eficacia. 	05	
		Participación lúdica	<ul style="list-style-type: none"> • Recreación. • Entretenimiento. • El ocio. 	05	
		Capacidad lúdica del estudiante	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e imaginación. • Desarrollo sensorial y mental. • Forma de hábitos de cooperación. 	04	
	Variable 2: Desarrollo de las emociones	Autoconocimiento emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Autoconciencia. • Depresión. • Ansiedad. • Nerviosismo 	05	Ficha de observación
		Autorregulación emocional	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexión. • Meditación. • Autoconfianza. 	05	
		Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica las emociones. 	04	
		Empatía	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende a escuchar. • Ponerse en los zapatos de los demás. 	05	
		Habilidades sociales	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de apertura a situaciones nuevas. • Nivel de flexibilidad mental. 	05	

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de investigación

La investigación es Básica según Salinas (2012) por su propósito, la investigación básica, también conocida como investigación pura, no aborda ni contribuye a un problema en este tipo de investigación, sino que sirve como base teórica para otros tipos de investigación, dentro de los cuales los tipos de investigación pueden ser Presente artículos en una escala exploratoria, descriptiva o incluso relevante.

3.2. Nivel de investigación

El nivel es correlacional, toda vez que se buscó medir la relación entre la herramienta ofimática de Google y el aprendizaje colaborativo, como lo señala Arias (2020), “El objetivo principal de este estudio es comprender cómo se comportó una variable en relación con la otra variable relacionada. De acuerdo con el alcance, se plantean hipótesis correlativas para evaluar cómo se relacionan las dos variables más que como variables independientes o dependientes (p.45).

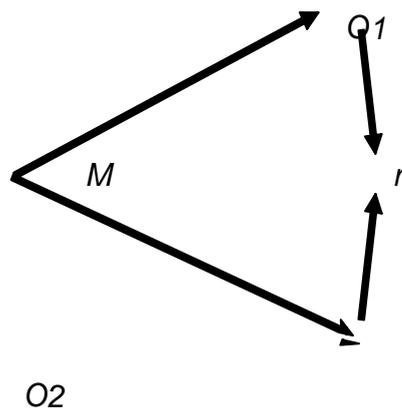
3.3. Método de investigación

El método es descriptivo correlacional. En este sentido, Hernández, Fernández y Baptista (2003: 119), señalan que “los estudios descriptivos pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren”.

3.4. Diseño de investigación

El diseño es no experimental porque no se van alterar las variables de estudio y es de tipo transversal por que recoge los datos en un solo momento y solo una vez, según Arias (2020), no existen estímulos experimentales ni condiciones a las que se sometan las variables de estudio en este diseño ya que los sujetos de estudio son examinados en sus ambientes normales sin cambiar nada más. Como resultado, las variables de estudio no se alteran.

Para lo cual se diseñó el esquema:



Dónde:

M: Muestra (23 estudiantes de 4 años)

O1: Variable 1 (Juegos educativos)

r: Correlación

O2: Variable 2 (Desarrollo de las emociones)

3.5. Población y muestra

Población de estudio

En concordancia menciona el autor Hernández & Mendoza (2018) “el muestreo permite escoger la muestra adecuada, de manera que sea representativa de la población. (pág. 235)”

Este estudio fue intencionalmente no probabilístico debido a la pequeña población de estudio, ya que dicha investigación requiere una comprensión previa de las características de la población, es decir, los padres que quieren que sus hijos desarrollen sus emociones

Población:

La población es un conjunto infinito o finito de sujetos con características similares o comunes entre sí (Arias, 2012).

La población está conformada por los estudiantes de la institución educativa inicial San José de Pozuzo matriculados en el 2022.

Muestra

Para la obtención de la muestra se empleará el muestreo no probabilístico – intencional involucra la selección de las unidades que serán observadas de acuerdo al criterio escogido por el investigador (Ponce y Pasco, 2015).

La muestra estuvo constituida por 23 estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo.

3.6. Método de la investigación

Se entiende por método utilizado el proceso mediante el cual permite desarrollar el sumario de averiguación. En este caso particular, el método dominante es la observación, que según Fabbri (2020), es el método de establecer una relación específica muy estrecha entre el investigador y la realidad u objetos relacionados, partida inicial de donde se recopila información para su análisis. Esto implica que el investigador debe codificar la información, agruparla mediante sistemas de selección, sistemáticamente y un sistema de

producción en el que el investigador crea su propio sistema para decodificar esta información. Con el mismo espíritu se utilizarán métodos teóricos y experimentales. Según Fabregat et al. (2017), los métodos teóricos facilitan la comprensión de relaciones esenciales que surgen del objeto de estudio y no son directamente observadas, por lo que cumplen una función epistemológica trascendente, pues permiten al investigador desentrañar los datos empíricos encontrados en el estudio. , así como el desarrollo de la teoría, permiten conjeturar que los métodos teóricos crean las condiciones para caracterizar los fenómenos estudiados. Los métodos teóricos, a través del método analítico sintético, pueden ser necesarios para el procesamiento de la información recibida de fuentes bibliográficas, para determinar el objeto de investigación, las características del mismo y el campo de acción en el que se revelaría la investigación; también el método inductivo-deductivo, para determinar si existe una relación estrecha entre la propuesta de investigación y los resultados del diagnóstico, y finalmente el método sistema-estructura-función, que permite el diseño propuesto y su relevancia práctica. Según Fabregat et al. (2017), destacan que los conjuntos empíricos son aquellos que permiten el descubrimiento y acumulación de hechos, así como aquellos que permiten verificar la veracidad o negación de hipótesis, pero no se han dado el lujo de profundizar en las relaciones esenciales que se dan de los fenómenos estudiados. (página. 250). Entre los métodos experimentales, el estudio utilizará la observación directa, mediante el uso de una ficha de observación como herramienta de medición del juego didáctico y el cuestionario siempre. La tabla de observación para medir juegos educativos fue elaborada por las investigadoras, consta de 24 ítems, divididos en 5 dimensiones, la escala es ordinal, si, no, a veces; evaluado por un evaluador experto quien determinó su idoneidad para el propósito del estudio, también fue sometido a una prueba de

confiabilidad mediante el estadístico de confiabilidad alfa de Cronbach, logrando una puntuación de 0,87, lo que lo convierte en una herramienta viable.

La tabla de observación para medir la variable desarrollo de las emociones fue elaborada por las investigadoras, consta de 24 ítems, divididos en autoconocimiento emocional, autorregulación emocional, motivación empatía y habilidades sociales, la escala es ordinal, si, no, a veces; evaluado por expertos quienes determinaron su idoneidad para el propósito del estudio, también fue sometido a una prueba de confiabilidad mediante el estadístico de confiabilidad alfa de Cronbach, logrando una puntuación de 0,87 lo que lo convierte en una herramienta viable.

Diseño de investigación El siguiente estudio es un diseño no experimental, no influye ni manipula la muestra, sino que solo recopila información tal como sucede en la realidad. Esto concuerda con Álvarez (2020) quien afirmó que en este diseño no hubo manipulación de variables por parte del investigador. También es horizontal, porque la investigación recoge información en un mismo espacio o lugar y al mismo tiempo. En este sentido, (Cvetkovic&Vega et al. (2021)) enfatizan que esto ocurre cuando el investigador realiza una evaluación de las variables en estudio en un momento determinado. Esto contrasta con la investigación longitudinal, en la que se realizan diferentes desarrollos en diferentes momentos de forma secuencial.

3.7. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Parafraseando a Gómez (2021), quien establece que “es el conjunto de procedimientos que siguen los investigadores con la finalidad de conseguir la data necesaria que lo acerquen al propósito de su investigación. Siendo importante para garantizar la científicidad del estudio que se está realizando”.

El andamiaje instrumental que se utilizó para medir la eficacia del uso del juego didáctico en su dimensión afectiva emocional versa sobre, la observación, que de acuerdo a Cienfuegos ((2019) es la técnica que permite

recoger los datos tales como se dan en la realidad, en su estado natural, además de tratarse de un proceso metódico, lento, cuidadoso, objetivo, exhaustivo, paciente, imparcial preciso y ético (págs. 15-16).)

Técnicas de recolección de datos

En la investigación se empleó la observación como técnica, según Arias (2006), define que la observación es una técnica que consiste en visualizar o captar mediante la vista, en forma sistemática, cualquier hecho, fenómeno o situación que se produzca en la naturaleza o en la sociedad, en función de unos objetivos de investigación preestablecidos (p. 69).

Instrumentos de recolección de datos

Se utilizó como instrumento la ficha de observación tipo escala ordinal, según Brace (2008) uno de los instrumentos más utilizado para recolectar los datos es la ficha de observación. La ficha de observación consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir. Debe ser congruente con el planteamiento del problema e hipótesis.

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Técnicas de procesamiento de datos

Los datos recolectados mediante hojas de observación y cuestionarios fueron compilados en registros del programa Microsoft Excel 2016, luego orientados al logro de los objetivos de investigación planteados, además de comprobar o desmentir las hipótesis, utilizamos herramientas proporcionadas por la estadística como la prueba de confiabilidad alfa de Cronbach, análisis de correlación mediante la prueba de Chi-cuadrado, correlación de Spearman, para medir la importancia de la correlación. Para ello y para garantizar la precisión, se utilizó el programa estadístico SPSS v26.

Técnicas para el análisis de datos

- a. **Recolección.** Se demostrará la forma en que se recogieron los datos, por ejemplo, de forma virtual o presencial.

- b. **Sistematización.** Software que presentará la sistematización de datos, como Excel, estadísticas de IBM SPSS, etc.
- c. **Presentación.** Se proporcionarán medios o pruebas estadísticas como Chicuadrado, correlación de Pearson, T de Student, etc. para la presentación de datos y/o prueba de hipótesis.

3.9. Tratamiento estadístico

Para el tratamiento estadístico e interpretación de los resultados se considerará la estadística descriptiva e inferencial.

Estadística descriptiva, según Webster (2001), "La estadística descriptiva es el proceso de recopilar, agrupar y presentar datos para describir dichos datos de manera fácil y rápida" (p. 10). Para ello se utilizarán medidas de tendencia central y de dispersión. Luego de la recolección de los datos, se procesa la información, detallando cuadros y gráficos estadísticos. Así se obtiene como producto: (2010, p. 127) nos menciona: "Las tablas y figuras permiten a los autores presentar una gran cantidad de información para que sus datos sean más comprensibles.

Comprensión". Además, Kerlinger y Lee (2002) las categorizan: "Hay generalmente tres tipos de tablas: unidimensionales, bidimensionales y kdimensionales" (p. 212). El número de variables determina las dimensiones de un número de tabla, por lo que esta encuesta utilizará una tabla de dos dimensiones.

Orientación ética. Asimismo, se obtuvo el consentimiento informado de los padres y la información se utilizó con la máxima confianza.

Al realizar la investigación se tuvieron en cuenta aspectos éticos, como los principios de autonomía y justicia.

Según Martínez (2017), la autonomía se entiende como la capacidad de realizar acciones autónomas, es decir, los individuos actúan según su voluntad, eligiendo o no lo que consideran mejor para usted dentro del marco legal y ético.

En este sentido, este estudio respeta el principio de autonomía de los individuos, ya que los niños fueron invitados a participar, gracias al consentimiento firmado de los padres de la I.E.I, brindándoles informaciones sobre los sujetos de investigación, dándoles libertad, seleccionar, participen o no, aceptando de antemano, lo que han elegido, todo ello con el objetivo de mantener este importante principio.

Rawls 1971, (citado por Flores Morales, 2017, p. 4), afirma que la justicia ocurre cuando una persona tiene iguales derechos a libertades básicas amplias, que deben ser similares a las libertades de los demás. Es decir, todos deberíamos tener la misma capacidad de ejercer el mismo derecho, sin importar raza, género, religión, etc, siendo límites nuestro ejercicio de ese derecho. En este sentido, la presente investigación respeta el marco legal vigente, por lo que a partir de la información obtenida se ha acreditado al autor original, aun cuando las citas han pasado por un proceso de interpretación, con lo cual se pretende respetar los derechos de autor y su originalidad, ideas y también investigamos por nuestra cuenta, con la orientación y apoyo de asesores.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

Para Di Virgilio et. al (2007) “Cuando en Ciencias Sociales hablamos de trabajo de campo, hacemos referencia a investigaciones que implican en su desarrollo la comprensión de fenómenos sociales en sus escenarios naturales, mediante la combinación de diversas fuentes de información” (p. 92). Por lo tanto, el estudio realizó trabajos de campo para la obtención de datos que fueron extraídos en manera directa por los investigadores, a través del instrumento de investigación para la recolección de los datos.

El trabajo de campo se apoyó en la empleabilidad de fuentes documentales a partir de las cuales se construyen las bases teóricas científicas que dan sustento a la investigación. Para Arias (2006) una investigación documental es “aquella que se basa en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos u otros tipos de documentos” (p.49). En este sentido, la información utilizada derivó de fuentes primarias a través de la aplicación del cuestionario, y de fuentes secundarias por medio de la revisión de datos contenidos en libros, leyes de carácter educativo, decretos,

providencias, trabajos de grado, revisión de los documentos, cooperativa y todo aquel material bibliográfico que se encuentra relacionado con el objeto de este estudio.

4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados

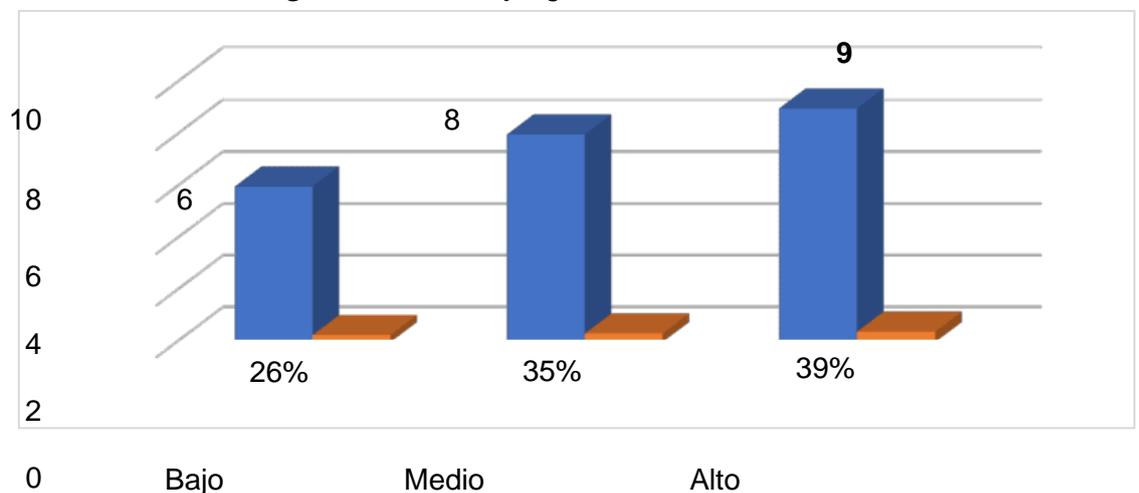
Se muestra los resultados que fueron obtenidos por medio de haber aplicado los instrumentos a los estudiantes de la I.E.I San José de Pozuzo - 2022, para conocer el nivel de la variable estrategias lúdicas, con sus dimensiones, capacidad lúdica, recursos, participación lúdica y la dimensión educación emocional.

Tabla 1. Variable juegos educativos

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	6	26%
Medio	8	35%
Alto	9	39%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna

Figura 1. Variable juegos educativos



Fuente: Elaboración interna

Con base en los datos obtenidos para determinar la variable juegos educativos y con base en las herramientas utilizadas por la docente, la definición es la siguiente: En el nivel más alto, 9 estudiantes (39%) tienen conocimiento al realizar los juegos educativos. En el nivel medio, 8 estudiantes (35%) se observó que su nivel de conocimientos era aceptable. Se observó que 6 estudiantes

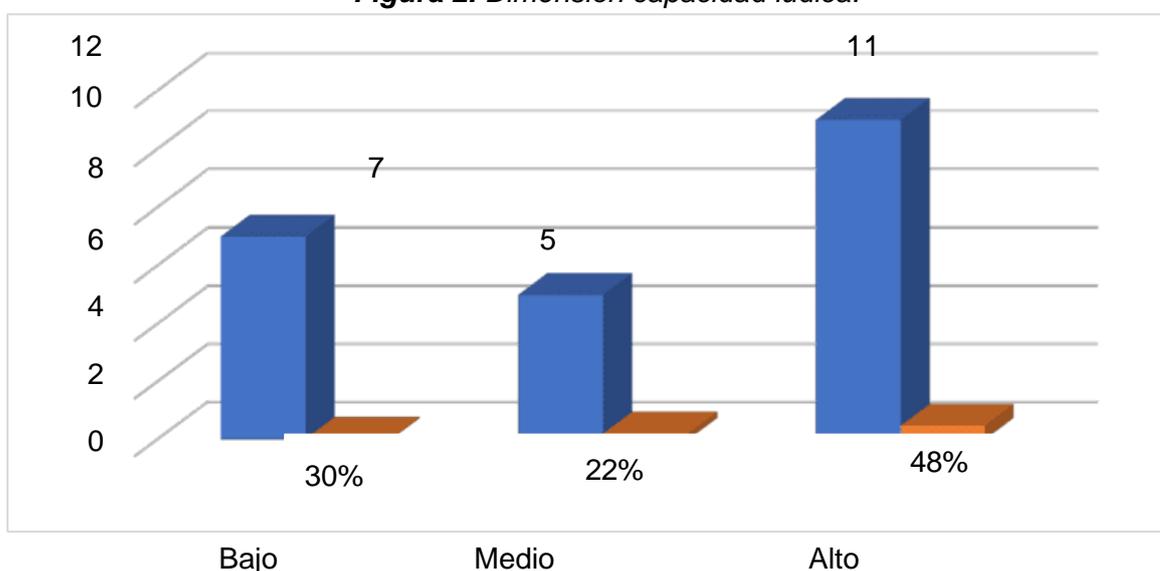
(correspondiente al 26%) carecen de conocimientos sobre juegos educativos y su nivel era bajo. Determinar la importancia de las estrategias físicas lúdicas para el desarrollo cognitivo de la educación emocional en niños de 4 años.

Tabla 2. Dimensión capacidad lúdica.

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	7	30%
Medio	5	22%
Alto	11	48%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna

Figura 2. Dimensión capacidad lúdica.



Fuente: Elaboración interna.

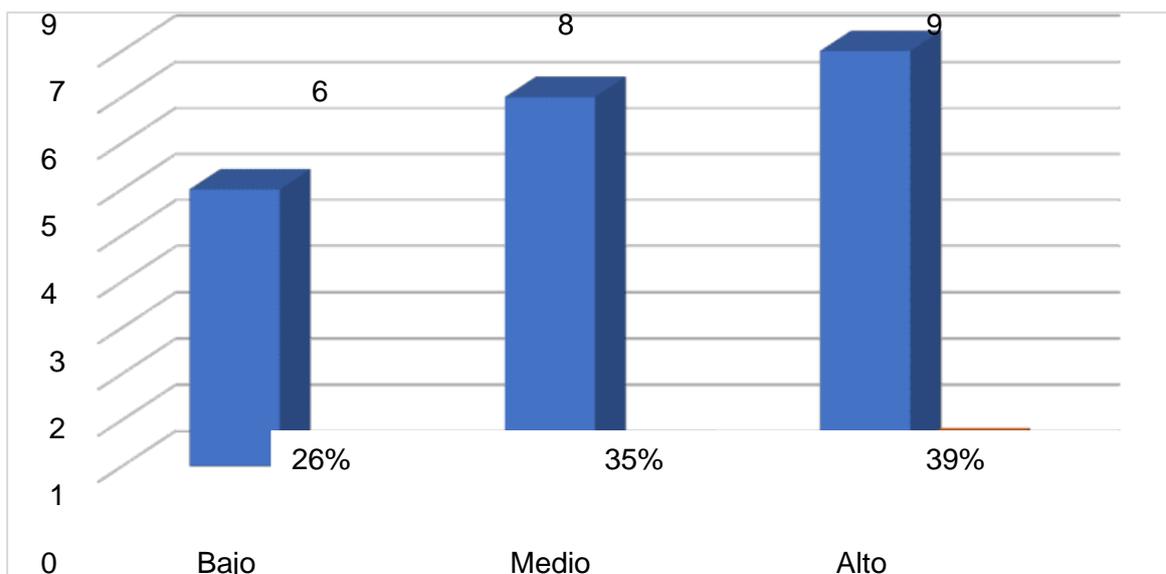
De acuerdo a los datos obtenidos, para determinar el nivel de la dimensión capacidad lúdica de la variable juegos educativos, según el instrumento utilizado por la docente, la definición es la siguiente: En nivel alto, 11 estudiantes es decir el 48 % poseen el nivel alto al demostrar su capacidad lúdica, 5 estudiantes (correspondiente al 22%) tienen un nivel de conocimiento aceptable sobre esta dimensión; y en el nivel bajo 7 estudiantes (correspondiente al 30%). Había una falta de conocimiento sobre las habilidades de juego en los niños.

Tabla 3. Dimensión recursos

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	6	26%
Medio	8	35%
Alto	9	39%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna

Figura 3. Dimensión recurso



Fuente: Elaboración interna

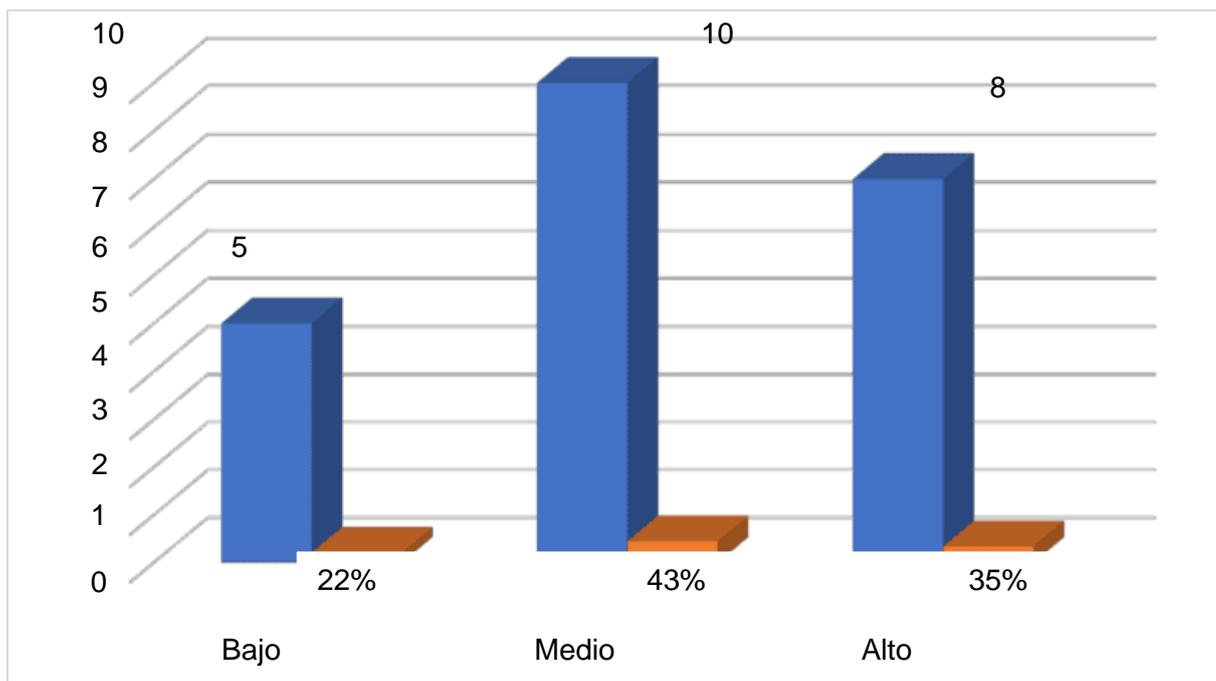
De acuerdo con los datos obtenidos, para determinar el nivel de la dimensión recursos de la variable juegos educativos, según el instrumento utilizado por la docente, las definiciones son las siguientes: 9 estudiantes (39%) tienen un nivel alto conocimiento de los recursos de recreación, en un nivel promedio, 8 estudiantes (35%) demuestran conocimientos aceptables en esta dimensión; en el nivel bajo, 6 estudiantes (26%) carecían de conocimientos sobre los recursos recreativos.

Tabla 4. Dimensión participación lúdica

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	5	22%
Medio	10	43%
Alto	8	35%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna

Figura 4. Dimensión participación lúdica



Fuente: Elaboración interna

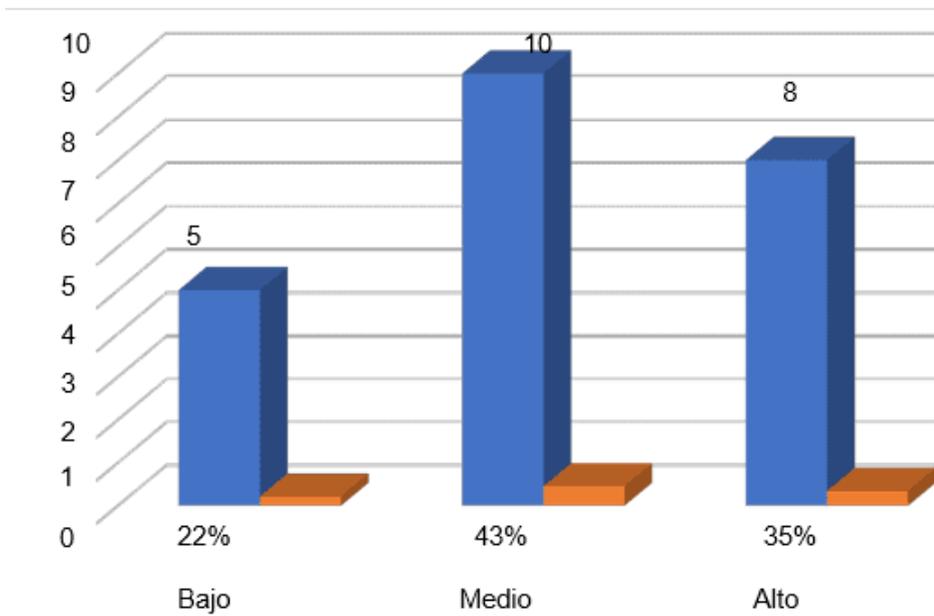
De acuerdo con los datos obtenidos, para determinar el nivel de la dimensión participación de la variable juegos educativos, según el instrumento utilizado por la docente, las definiciones son las siguientes: En el nivel alto, 8 estudiantes (35%) tienen una participación alta en los juegos educativos, 10 estudiantes, el 43%, su conocimiento sobre esta dimensión es aceptable, 5 estudiantes (22%), baja participación de los niños en la recreación.

Tabla 5. Variable desarrollo de las emociones

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	5	22%
Medio	10	43%
Alto	8	35%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna

Figura 5. Variable desarrollo de las emociones



Fuente: Elaboración interna

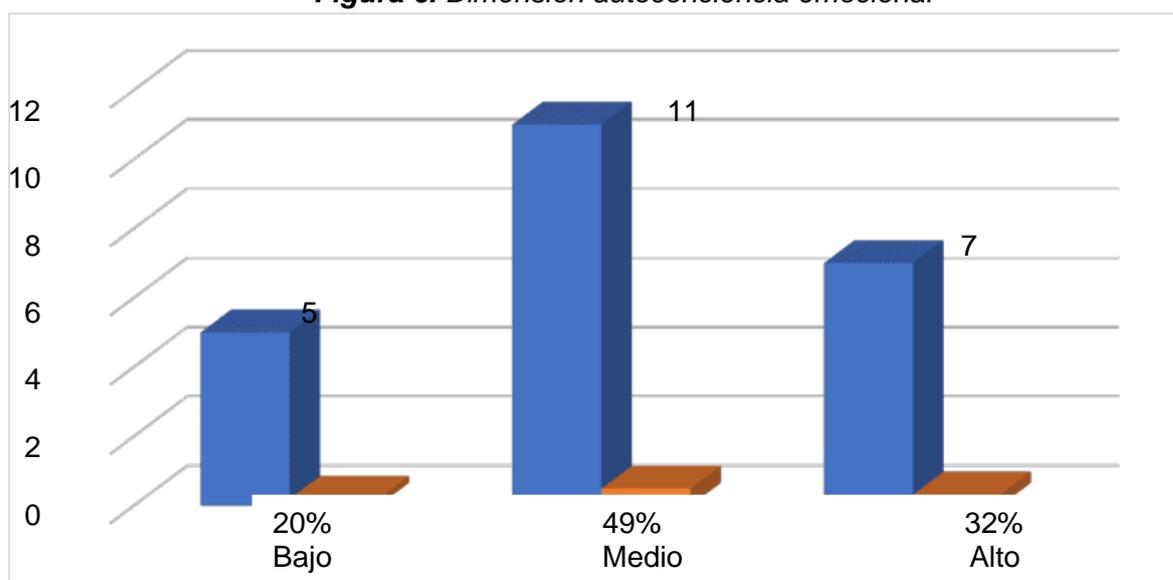
De acuerdo a los datos obtenidos para determinar la variable nivel de desarrollo de las emociones, la definición de la herramienta utilizada por la docente es la siguiente: En el nivel alto tenemos a 8 estudiantes (34%) que mostraron un desarrollo emocional relativamente alto, 10 estudiantes, lo que corresponde al 45%. Se observó que su desarrollo emocional es regular y 5 estudiantes (21%) presentan un desarrollo emocional bajo.

Tabla 6. Dimensión autoconciencia emocional

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	5	22%
Medio	11	48%
Alto	7	30%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna

Figura 6. Dimensión autoconciencia emocional



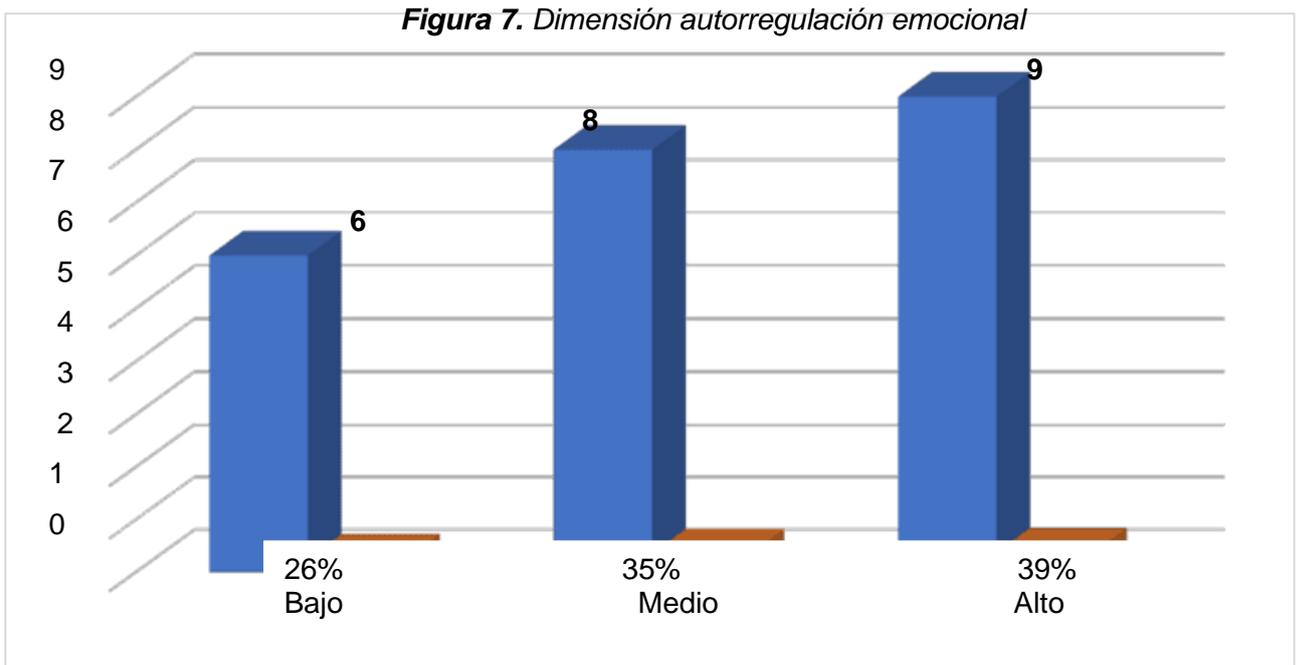
Fuente: Elaboración interna

Con base en los datos, para determinar el nivel de la dimensión autoconciencia emocional de la variable desarrollo de las emociones, según el instrumento utilizado por la docente, la definición es la siguiente: En el nivel alto hay 7 estudiantes con una proporción del 30%. 11 estudiantes (48%) mostraron un desarrollo aceptable en esta dimensión; se observó que 5 estudiantes (22%)

Tabla 7. Dimensión autorregulación emocional

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	6	26%
Medio	8	35%
Alto	9	39%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna



Fuente: Elaboración interna

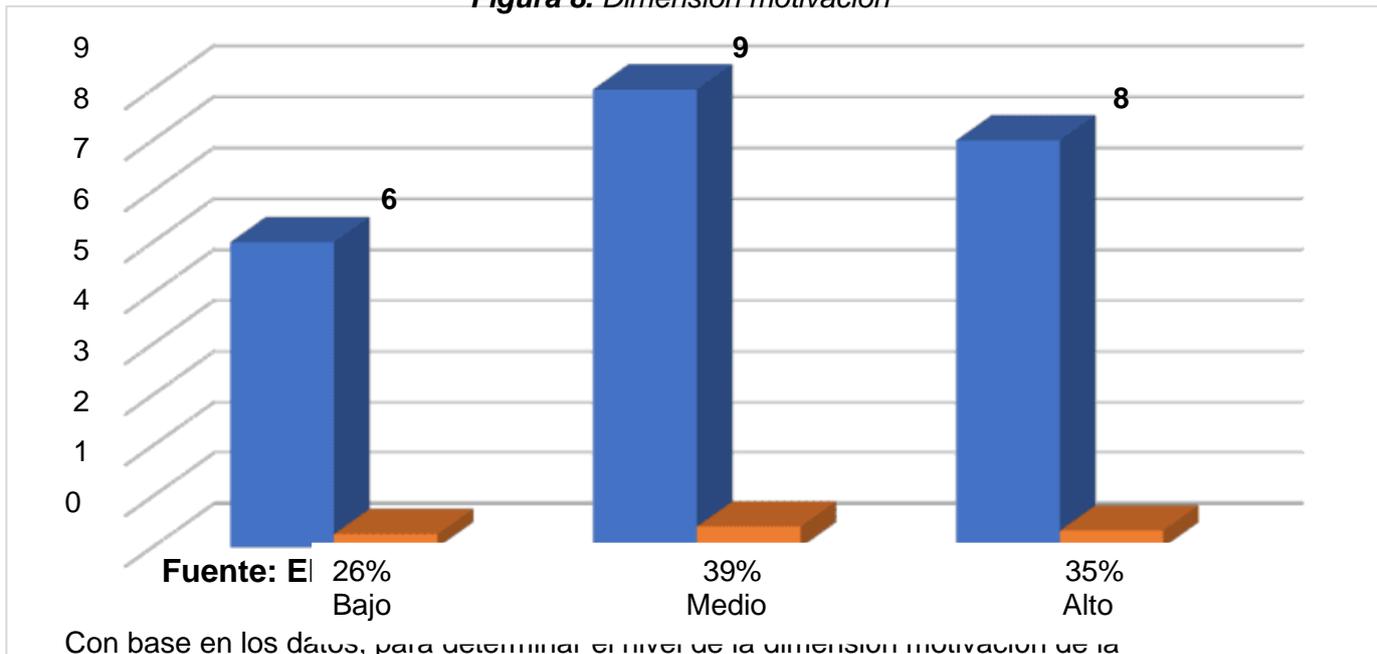
Con base en los datos, para determinar el nivel de la dimensión interpersonal de la variable desarrollo de las emociones, según los instrumentos utilizados por la docente, la definición es la siguiente: 9 estudiantes con una proporción del 39% se encuentran en un nivel alto. 8 estudiantes de nivel medio (35%) mostraron desarrollo aceptable. En el nivel dimensional bajo, se observó a 6 estudiantes (26%) que mostraron poco o nada en las relaciones interpersonales.

Tabla 8. Dimensión motivación

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	6	26%
Medio	9	39%
Alto	8	35%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna

Figura 8. Dimensión motivación



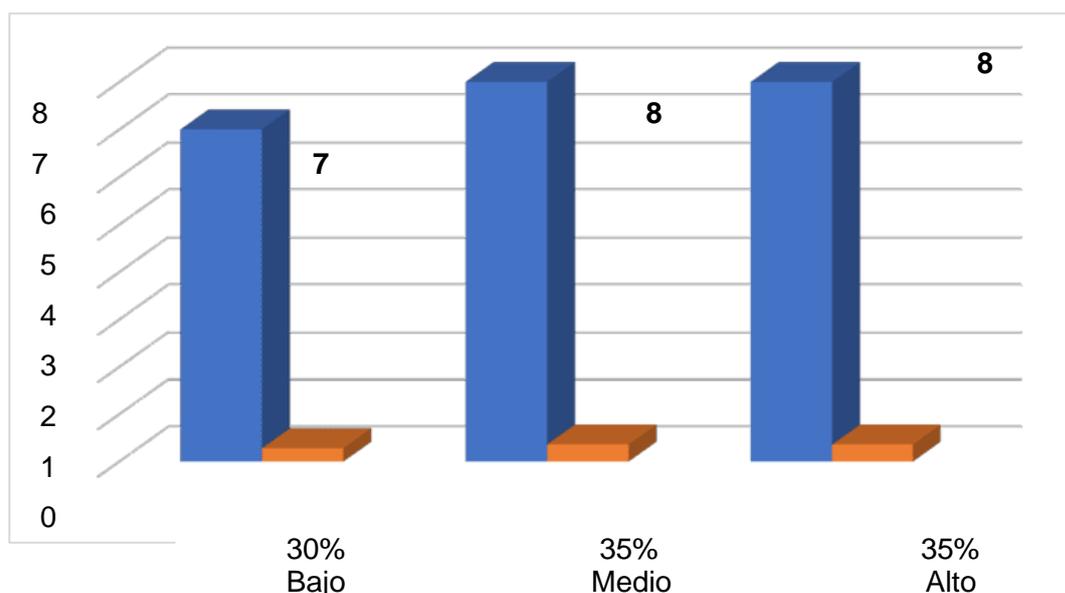
Con base en los datos, para determinar el nivel de la dimensión motivación de la variable desarrollo de las emociones, según el instrumento utilizado por la docente, la definición es la siguiente: 8 estudiantes se encuentran en un nivel alto con una proporción del 35%, 9 de los estudiantes (39%) se mostraron en el nivel medio al momento de motivarse a diferentes situaciones. Se observó que había 6 estudiantes que representaban el 26% con nivel más bajo en esta dimensión.

Tabla 9. Dimensión empatía

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	7	30%
Medio	8	35%
Alto	8	35%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna

Figura 9. Dimensión empatía



Fuente: Elaboración interna

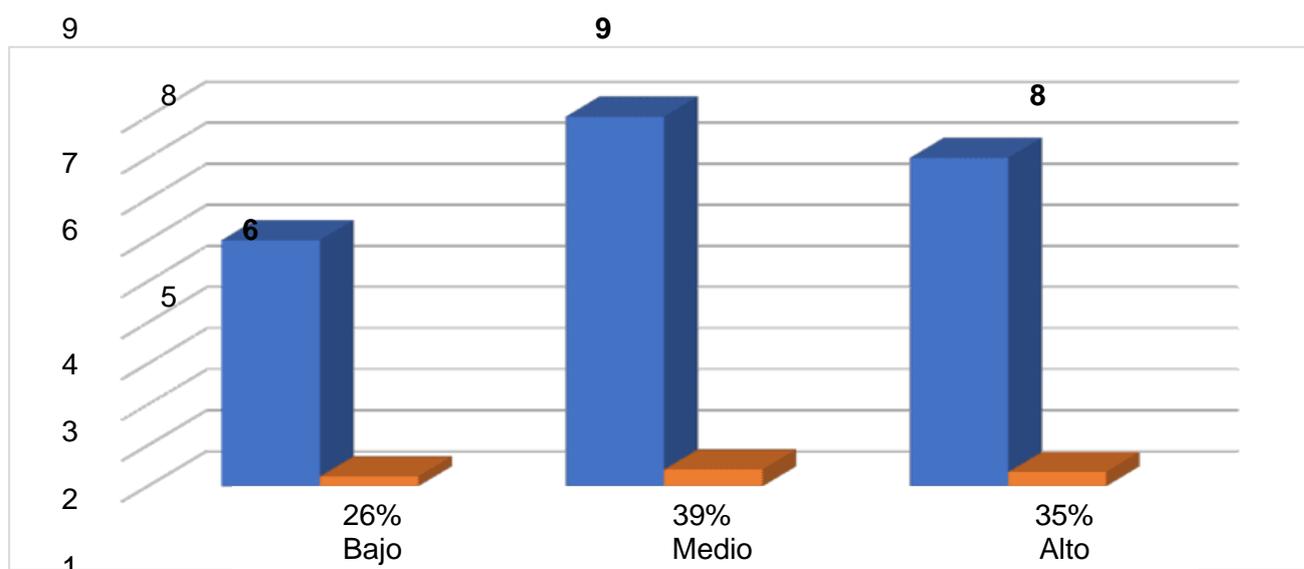
Con base en los datos, para determinar el nivel de la dimensión empatía de la variable desarrollo de las emociones, según el instrumento utilizado por la docente, la definición es la siguiente: 8 estudiantes se encuentran en un nivel alto con una proporción del 35%. Mostraron un alto nivel de empatía. 8 estudiantes (35%) mostraron una empatía aceptable de esta dimensión, se observó que 7 estudiantes (30%) carecían de esta dimensión.

Tabla 10. Dimensión habilidades sociales

Niveles	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Bajo	6	26%
Medio	9	39%
Alto	8	35%
Total	23	100%

Fuente: Elaboración interna

Figura 10. Dimensión habilidades sociales



Fuente: Elaboración interna

Con base en los datos, para determinar el nivel de la dimensión habilidades sociales de la variable desarrollo de las emociones, según el instrumento utilizado por la docente, la definición es la siguiente: 8 estudiantes se encuentran en un nivel alto con una proporción del 35% mostraron un nivel alto en sus habilidades sociales, en un nivel medio, 9 estudiantes (39%) se mostraron en esta dimensión de forma aceptable, en un nivel bajo, el 26% de los estudiantes.

4.3. Prueba de Hipótesis

Prueba de hipótesis general

H1: Existe relación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.

H0: No Existe relación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.

Tabla 11. Correlación entre juegos educativos y el desarrollo de las emociones

	JUEGOS EDUCATIVOS	DESARROLLO DE LAS EMOCIONES
Rho de Spearman		
	Coeficiente de correlación	1.000
	Sig. (bilateral)	.962
	N	23
DESARROLLO DE LAS EMOCIONES	Coeficiente de correlación	.962
	Sig. (bilateral)	.000
	N	23

Fuente: Elaboración interna

Análisis: El análisis de Spearman significa que sí, $r = 0,962$ (fuerte correlación), significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) los juegos educativos están significativamente relacionadas con el desarrollo de las emociones.

Por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: Con el objetivo de identificar estrategias de juego físico que fortalezcan la educación emocional y brindar recomendaciones para el crecimiento de la educación emocional de los niños a través de estrategias de juego físico.

Prueba de hipótesis específica 1

H1: Existe relación significativa entre los juegos educativos y la autoconciencia emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.

H0: No existe relación significativa entre los juegos educativos y la autoconciencia emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.

Tabla 12. Correlación entre juegos educativos y la autoconciencia emocional

	JUEGOS EDUCATIVOS	Coeficiente de correlación	JUEGOS EDUCATIVOS	AUTOCONCIENCIA EMOCIONAL
Rho de Spearman	JUEGOS EDUCATIVOS		1.000	.892
		Sig. (bilateral)		.000
	N		23	23
AUTOCONCIENCIA EMOCIONAL		Coeficiente de correlación	.892	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	
	N		23	23

Fuente: Elaboración interna

Análisis: El análisis de Spearman significa que sí, $r = 0,892$ (correlación positiva alta), significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) los juegos educativos están significativamente relacionadas con dimensión autoconciencia emocional.

Por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: Con el objetivo de identificar estrategias de juego educativo que fortalezcan la autoconciencia emocional y brindar recomendaciones para el crecimiento de esta dimensión en los niños a través de juegos educativos.

Prueba de hipótesis específica 2

H1: Existe relación significativa entre los juegos educativos y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.

H0: No existe relación significativa entre los juegos educativos y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.

Tabla 13. Correlación entre juegos educativos y la autorregulación emocional

AUTORREGULACIÓN	JUEGOS			
	EDUCATIVOS	EMOCIONAL		
Rho de Spearman	JUEGOS EDUCATIVOS	Coeficiente de correlación	1.000	.958
		Sig. (bilateral)		.000
	N		23	23
AUTORREGULACION EMOCIONAL		Coeficiente de correlación	.958	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	
	N		23	23

Fuente: Elaboración interna

Análisis: El análisis de Spearman significa que sí, $r = 0,958$ (correlación positiva muy alta), significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) los juegos educativos están significativamente relacionadas con dimensión autorregulación emocional.

Por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: Con el objetivo de identificar estrategias de juego educativo que fortalezcan la autorregulación emocional y brindar recomendaciones para el crecimiento de esta dimensión en los niños a través de juegos educativos.

Prueba de hipótesis específica 3

H1: Existe relación significativa entre los juegos educativos y la motivación en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.

H0: No existe relación significativa entre los juegos educativos y la motivación en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.

Tabla 14. Correlación entre juegos educativos y la motivación

	JUEGOS EDUCATIVOS	Coeficiente de correlación	JUEGOS EDUCATIVOS	MOTIVACION
Rho de Spearman	JUEGOS EDUCATIVOS		1.000	.852
		Sig. (bilateral)		.000
	N		23	23
MOTIVACION	Coeficiente de correlación		.852	1.000
		Sig. (bilateral)	.000	
	N		23	23

Fuente: Elaboración interna

Análisis: El análisis de Spearman significa que sí, $r = 0,852$ (correlación positiva alta), significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) los juegos educativos están significativamente relacionadas con dimensión motivación.

Por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: Con el objetivo de identificar estrategias de juego educativo que fortalezcan la motivación y brindar recomendaciones para el crecimiento de esta dimensión en los niños a través de juegos educativos.

Prueba de hipótesis específica 4

H1: Existe relación significativa entre los juegos educativos y la empatía en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.

H0: No existe relación significativa entre los juegos educativos y la empatía en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.

Tabla 15. Correlación entre juegos educativos y la empatía

	JUEGOS EDUCATIVOS	EMPATIA
Rho de Spearman		
	JUEGOS EDUCATIVOS	EMPATIA
	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación
	Sig. (bilateral)	Sig. (bilateral)
	N	N
EMPATIA	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación
	Sig. (bilateral)	Sig. (bilateral)
	N	N

Fuente: Elaboración interna

Análisis: El análisis de Spearman significa que sí, $r = 0,975$ (correlación positiva muy alta), significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) los juegos educativos están significativamente relacionadas con dimensión empatía.

Por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: Con el objetivo de identificar estrategias de juego educativo que fortalezcan la empatía y brindar recomendaciones para el crecimiento de esta dimensión en los niños a través de juegos educativos.

Prueba de hipótesis específica 5

H1: Existe relación significativa entre los juegos educativos y las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.

H0: No existe relación significativa entre los juegos educativos y las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.

Tabla 16. Correlación entre juegos educativos y las habilidades sociales

	JUEGOS EDUCATIVOS	HABILIDADES SOCIALES
Rho de Spearman		
	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación
	1.000	.910
	Sig. (bilateral)	.000
	N	23
HABILIDADES SOCIALES	Coeficiente de correlación	Coeficiente de correlación
	.910	1.000
	Sig. (bilateral)	.000
	N	23

Fuente: Elaboración interna

Análisis: El análisis de Spearman significa que sí, $r = 0,910$ (correlación positiva muy alta), significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) los juegos educativos están significativamente relacionadas con dimensión habilidades sociales.

Por tanto, se acepta la hipótesis alternativa: Con el objetivo de identificar estrategias de juego educativo que fortalezcan las habilidades sociales y brindar recomendaciones para el crecimiento de esta dimensión en los niños a través de juegos educativos.

4.4. Discusión de resultados

Con respecto al flemático ideal de la investigación: Determinar la conexión entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022

En los siguientes párrafos se discuten los resultados obtenidos.

La presente investigación a través de la técnica estadística de Correlación de Spearman, ha encontrado que existe una correlación positiva fuerte de .962 entre juegos educativos y el desarrollo de las emociones en los

estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022

Asimismo, los resultados obtenidos para las cuatro dimensiones de la variable juegos educativos son muy relevantes, dado que el porcentaje de estrategias lúdicas alcanzo el nivel alto de 40% y el nivel medio el 33% y el nivel bajo de 27% y para el caso de capacidad lúdica docente se evidencio un nivel alto de 48% y el nivel medio de 21% y un nivel bajo de 3%, y para el caso de recursos alcanzo el nivel alto de 39% y el nivel medio de 32% y un nivel bajo de 28% para el caso de participación lúdica se evidencio el nivel medio de 46% y el nivel alto con 34% y el nivel bajo con 21%. Este hecho denota, que en general más del 50% de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022, tienen desempeños altos y medio en cuanto a juegos educativos.

Tambien, referente a la variable desarrollo de las emociones, los resultados en términos generales fueron satisfactorios, porque cerca del 50% de los estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022 demostraron tener un nivel de desarrollo emocional entre alto y medio, ello denota un grado considerable de dominio de los niveles de educación emocional, intrapersonal, interpersonal, adaptabilidad, manejo de estrés, estado de ánimo en general.

CONCLUSIONES

1. Se ha demostrado que existe una relación positiva alta entre las variables de los juegos educativos y desarrollo de las emociones, como evidencia de la hipótesis general, usando el coeficiente de Spearman, con un valor de correlación de 0.962 y un valor p de 0.000 ($p > 0.05$), lo que significa que la implementación de juegos educativos a lo largo de la dimensión emocional creará condiciones favorables para el desarrollo de las emociones de los niños.
2. Se ha demostrado que existe correlación positiva alta entre la variable juegos educativos y la dimensión autoconocimiento emocional con el análisis de Spearman $r = 0,892$ y significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) lo que significa que la implementación de juegos educativos a lo largo de la dimensión autoconocimiento emocional creará condiciones favorables para el desarrollo de las emociones de los niños.
3. Se evidencia que existe correlación positiva muy alta entre la variable juegos educativos y la dimensión autorregulación emocional con el análisis de Spearman $r = 0,958$ y significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) lo que significa que la implementación de juegos educativos a lo largo de la dimensión autorregulación emocional creará condiciones favorables para el desarrollo de las emociones de los niños.
4. Se evidencia que existe correlación positiva alta entre la variable juegos educativos y la dimensión motivación con el análisis de Spearman $r = 0,852$ y significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) lo que significa que la implementación de juegos educativos a lo largo de la dimensión motivación generará condiciones favorables para el desarrollo de las emociones de los niños.
5. Se ha demostrado que existe correlación positiva muy alta entre la variable juegos educativos y la dimensión empatía con el análisis de Spearman $r = 0,975$ y significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) lo que significa que la

implementación de juegos educativos a lo largo de la dimensión empatía creará condiciones favorables para el desarrollo de las emociones de los niños.

6. Se ha demostrado que existe correlación positiva muy alta entre la variable juegos educativos y la dimensión habilidades sociales con el análisis de Spearman $r = 0,910$ y significancia $p = 0,000$ menos del 5% ($p < 0,05$) lo que significa que la implementación de juegos educativos a lo largo de la dimensión habilidades sociales generará condiciones favorables para el desarrollo de las emociones de los niños.

RECOMENDACIONES

1. Las instituciones educativas deben realizar periódicamente capacitaciones y evaluaciones del manejo de juegos educativos por parte de cada docente de la institución educativa para garantizar que se apliquen adecuadamente y logren los resultados deseados.
2. Las instituciones educativas deben dar a conocer la importancia de los juegos educativos en el desarrollo de las emociones.
3. Los profesores de nivel inicial deben formarse en juegos educativos específicos para cada aspecto del desarrollo emocional con el que los niños tienen problemas.
4. Los maestros de preescolar deben recibir capacitación para identificar los rasgos del desarrollo emocional con los que luchan los estudiantes.
5. Se recomienda la implementación de juegos educativos como herramienta terapéutica, ayudando a los niños en el aula a mejorar su desarrollo emocional en sus cinco dimensiones.

BIBLIOGRAFÍA

- Aizencang, N. (2010). *Jugar, aprender, enseñar*. Buenos Aires: Manantial.
- Aguilar, M., & Paz, J. (2019). *Juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional en niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la institución educativa ciudad córdoba ubicado en la ciudad de Santiago de Cali*. Santiago de Cali.
- Albino & Carhuamaca, (2023) *Las habilidades socioemocionales y las actividades musicales en los niños de 4 años de edad de la Institución Educativa Inicial "Cipriano Proaño" N° 35001 del distrito de Chaupimarca*. Cerro de Pasco
- Apaza, L. (2017). *Aplicación de los juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y niñas de 5 años de la IEl cuna jardín Emanuel de Cusco 2017*. Universidad Nacional del Altiplano.
- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Buenos Aires: Kape- lusz
- Kamii, C. (1988). *Juegos colectivos en la primera enseñanza*. Madrid: Visor.
- Ortega, R. (1992). *Lugar y aprender*. Sevilla. Diada.
- Piaget, 1. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Antón, R. (1991): *Aprender Jugando*. Ed. Ceac. Barcelona.
- Castañer, m. Y camerino, O. (1991): *La E. F. en la enseñanza primaria*. Ed. Praxis. Barcelona.
- García, M. E. (1986): *Planificación de actividades para el recreo y el ocio*. Ed. Flemming. Granada.
- Moor, P. (1981): *El juego en la Educación*. Ed. Herder. Barcelona. Omeñaca, R; Ruiz Omeñaca, J. V. (1998): *Juegos cooperativos y Educación Física*. Ed. Paidotribo. Barcelona.
- Palm, Jürgen (1982): *Gimnasia y juegos infantiles*. Ed. Everest. Madrid.
- Piaget, J. (1973): *La representación del mundo en el niño*. Ed. Morata. Madrid.
- Torres Y Otros (1984): *Las Actividades Físicas organizadas en Educación Primaria*. Ed. Rosillo. Granada.

- Trigueros, c. Y rivera, E. (1990): *E. F. Algo más que movimiento*. Ed. Gioconda. Granada.
- Fisher, D., N. Frey, V. Bustamante y J. Hattie (2021) *El manual de evaluación para el aprendizaje a distancia y semipresencial*. Corwin: Estados Unidos.
- Fisher, D., N. Frey, Almarode J. y A. Henderson (2021) *La guía rápida para el aprendizaje simultáneo, híbrido y combinado*. Corwin: California.
- Kallick, B. y A. Zmuda (2019) *Estudiantes del Centro Aprendizaje Personalizado con Hábitos de la Mente*. ASCD: Estados Unidos.
- Moore, M. y Kearsley, G. (1996). *Investigación sobre efectividad, educación a distancia: Una visión de Sistemas*. Wadsworth: Belmont, CA.
- Rojas, J. (2018). *Aplicación de las herramientas educativas en la nube en el proceso de enseñanza - aprendizaje en los estudiantes del tercer grado del nivel secundario de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Cerro de Pasco-2017*.
- Vargas, G. (2019). *Competencias digitales y su integración con herramientas tecnológicas en educación superior*. Revista "Cuadernos, 60(1).
- Andrada, A. M. (2010). *Nuevas tecnologías de la información y la comunicación NTICX*. Argentina: Editorial Maipue.
- Barkley, E., Cross, P., & Major, C. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo: manual para el profesorado universitario*. Madrid: Ed. Morata.
- Batista, E. (2007). *Lineamientos Pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje*. Medellín: Ed. Universidad Cooperativa de Colombia.
- Elboj, C., Puigdemívol, I., Soler Gallart, M., & Valls, R. (2006). *Comunidades de aprendizaje: Transformar la educación (Sexta ed.)*. Barcelona:
- Graó. Escribano, A., & del Valle, Á. (2008). *El Aprendizaje Basado en Problemas*. Una propuesta metodológica en Educación Superior. Madrid: Ed. Narcea.
- Soler Fernández, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Caracas: Equinoccio.

ANEXOS

ANEXO 1

**FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EL PERÍODO DE
ADAPTACIÓN**

Nombre del alumno/a: _____

Edad: _____

Fecha de observación: _____

CUANDO ENTRAMOS EN CLASE

ITEMS	SI	NO	A VECES
Espontáneamente			
Alegre			
Alborotando			
Retraído			
No quiere entrar			
Intenta escaparse			
Llorando			
Patalea			
No quiere separarse de las personas que lo llevan al colegio			
Un familiar debe permanecer en el aula			

DURANTE LA JORNADA ESCOLAR

ITEMS	SI	NO	A VECES
Llora			
Se pasa el día al lado de la puerta			
Patalea			
Permanece en un lugar determinado sin moverse			
Cambia continuamente de lugar			
Juega con los compañeros/as espontáneamente			
Manifiesta curiosidad por conocer los objetos de la clase y los utiliza			
Manifiesta alguna conducta desadaptativa en el juego: Agresión, dominación, control			
Intercambia juguetes con los compañeros/as			
Juega solo/a			
Colabora con los compañeros/as			
Busca compañeros/as para jugar			
Utiliza los objetos descontroladamente, cambiando continuamente			
Manifiesta ausencia de movimientos			
Manifiesta ausencia de comunicación verbal			
Se apega al docente			
Responde a las llamadas del docente y sus requerimientos			
Prefiere actividades dirigidas			
Prefiere actividades libres			
Comprende lo que se le dice			
Se expresa con sonidos			
Se expresa con palabras			
Se expresa con frases			
Su motricidad general es buena			
Controla esfínteres			

CUANDO SALIMOS DE CLASE

ITEMS	SI	NO	A VECES
Indiferente			
Alegre			
Alborotando			
Llorando			
Se quiere llevar los objetos de la clase			
Explica a su familia lo que ha hecho en la clase			
Sale agarrado a sus compañeros/as			

CUANDO ESTAMOS EN CASA

ITEMS	SI	NO	A VECES
La familia se interesa por saber cómo ha pasado el día			
Abraza al niño/a justificando el tener que dejarlo en el colegio solo/a			
Durante este período manifiesta trastornos de sueño			
Durante este período manifiesta trastornos de alimentación			
Le gusta contar todo lo que ha hecho en el colegio			
Otros:			

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del Instrumento de evaluación.	Autor del Instrumento
LOMBARDI P. Luis	Docente.		
Titulo:			

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.				X	
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.				X	
8. COHERENCIA	Entre los indices, indicadores y las dimensiones.			X		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.				X	

III. OPINION DE LA APLICACION:

IV. PROMEDIO DE LA VALIDACION:

Pozuzo,	20079129		963638058
Lugar y Fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del Instrumento de evaluación.	Autor del Instrumento
Muñoz C. Carmen	UNDAE		
Título:			

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.				X	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.				X	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.				X	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			X		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X		
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.			X		

III. OPINION DE LA APLICACION:

IV. PROMEDIO DE LA VALIDACION:

Pozuzo,	04086616		975119671
Lugar y Fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS

I. DATOS INFORMATIVOS

Apellido y Nombre del Informante	Cargo o Institución donde labora	Nombre del instrumento de evaluación.	Autor del Instrumento
<i>Castro P. Natali</i>	<i>UPLA</i>		
Título:			

II. ASPECTOS DE VALIDACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.			X		
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.			X		
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.			X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.			X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.			X		
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.			X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teórico científicos.			X		
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.			X		
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.			X		
10. OPORTUNIDAD	El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado.			X		

III. OPINION DE LA APLICACION:

IV. PROMEDIO DE LA VALIDACION:

Pozuzo,	<i>4/300905</i>		<i>982 048 238</i>
Lugar y Fecha	DNI	Firma del experto	Teléfono

















ANEXO 4

MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título: “Juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022”.

PROBLEMA		OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES Y DIMENSIONES				
General	¿Qué relación existe entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?	Determinar la relación entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.	Existe relación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.	Variable 1: Juegos educativos				
				Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de Medición	Instrumento
Específica	a) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?	a) Establecer la relación entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.	a) Existe relación significativa entre los juegos educativos y el desarrollo de las emociones en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.	Capacidad lúdica de docente	<ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e imaginación. • Desarrollo sensorial y mental. • Forma de hábitos de cooperación. 	05	Escala Ordinal	Ficha de observación
							Si No A veces	

<p>educativos y la autoconciencia emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?</p> <p>b) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?</p> <p>c) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y la motivación en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?</p>	<p>y la autoconciencia emocional en estudiantes de 4 años de la I.E.I San José de Pozuzo - 2022.</p>	<p>educativos y la autoconciencia emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.</p>	<p>Recursos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Productividad. • Eficiencia • Eficacia. 	05		
	<p>b) Establecer la relación entre los juegos educativos y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la I.E.I San José de Pozuzo - 2022.</p>	<p>institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.</p>	<p>Participación lúdica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recreación. • Entretenimiento. • El ocio. 	05		
	<p>y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la I.E.I San José de Pozuzo - 2022.</p>	<p>b) Existe relación significativa entre los juegos educativos y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.</p>	<p>Estrategia lúdica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juegos tradicionales. • Juegos de mesa. • Video juegos. 	05		
	<p>c) Establecer la relación entre los juegos educativos y la motivación en estudiantes de 4 años de la I.E.I San José de Pozuzo - 2022.</p>	<p>emotional en los juegos educativos y la autorregulación emocional en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022.</p>	<p>Capacidad lúdica del estudiante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e imaginación. • Desarrollo sensorial y mental. • Forma de hábitos de cooperación. 	04		
Variable 2: Desarrollo de las emociones						
		<p>c) Existe relación significativa entre los juegos educativos y la motivación en</p>	<p>Autoconciencia e emocional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoconciencia. • Depresión. • Ansiedad. • Nerviosismo. 	05	Si	Ficha de observación
	<p>d) Establecer la relación entre los</p>	<p>relación significativa entre los juegos educativos y la motivación en</p>	<p>Autorregulación emocional</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión. • Meditación. • Autoconfianza. 	005	No	
			<p>Motivación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifica las emociones. 	004	A veces	

<p>institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?</p> <p>d) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y la empatía en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?</p> <p>e) ¿Qué relación existe entre los juegos educativos y las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo - 2022?</p>	<p>juegos educativos y la empatía en estudiantes de 4 años de la I.E.I San José de Pozuzo – 2022.</p>	<p>estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.</p>	<p>Empatía</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende a escuchar. • Ponerse en los zapatos de los demás. 	<p>005</p>
	<p>e) Establecer la relación entre los juegos educativos y las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de I.E.I San José de Pozuzo - 2022.</p>	<p>d) Existe relación significativa entre los juegos educativos y la empatía en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial San José de Pozuzo – 2022.</p> <p>e) Existe relación significativa entre los juegos educativos y las habilidades sociales en estudiantes de 4 años de la institución educativa inicial</p>	<p>Habilidades Sociales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de apertura a situaciones nuevas. • Nivel de flexibilidad mental. 	<p>005</p>

San José de
Pozuzo – 2022.