

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO
PÚBLICO
"SAN MARCOS" - SAN MARCOS**



**AUTOREGULACIÓN DE EMOCIONES Y SU RELACIÓN CON LAS
ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, "AULA
ROJA", DE LA IEI N° 163 "LA PRIMAVERA" PEDRO GÁLVEZ, 2022**

TESIS PRESENTADA POR:

GALLARDO ABANTO, Esther Mavila

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE PROFESOR DE EDUCACIÓN
INICIAL**

ASESOR Prof. DÍAZ GUEVARA, Elia Marleny

SAN MARCOS - CAJAMARCA - PERÚ

- 2023 -

TITULO DE LA TESIS

TITULO DE LA TESIS

**AUTOREGULACIÓN DE EMOCIONES Y SU RELACIÓN CON LAS ACTIVIDADES
LUDICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, “AULA ROJA”, DE LA IEI N° 163**

“LA PRIMAVERA” PEDRO GÁLVEZ, 2022

DECLARACIÓN

Yo, el/la suscrita que suscribo esta tesis, declaro que es mi obra original y que no he copiado ni plagado el contenido de esta tesis para obtener resultados no merecidos. La de suscribir esta tesis, declaro que he leído y comprendido el contenido de esta tesis con plena conciencia.

Firma

DEDICATORIA

A mi familia que siempre estuvo apoyándome en todo momento para hacer realidad mi objetivo, la de labrarme una carrera profesional de maestra, a todos ellos con eterna gratitud.

Esther Mavila

AGRADECIMIENTO

Al Divino Creador, por darme salud y fortaleza para poder alcanzar mi meta después de cinco años de formación académica.

A los docentes del IESP San Marcos, por orientarnos y brindarnos sus enseñanzas en las diferentes áreas académicas de formación profesional

Al profesor Oscar Mejía Mejía, asesor de la presente investigación que orientó el proceso de ejecución del presente informe de tesis

A la IEI N° 190 “La Primavera”, quien a través de su directora permitió y dio la autorización para desarrollar la investigación con los niños y niñas de 5 años quienes participaron contestando los instrumentos de investigación.

Esther Mavila

PRESENTACIÓN

Señores miembros del jurado calificador:

En esta oportunidad se está presentando ante ustedes, la investigación titulada: **“AUTOREGULACIÓN DE EMOCIONES Y SU RELACIÓN CON LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, “AULA ROJA”, DE LA IEI N° 163 “LA PRIMAVERA” PEDRO GÁLVEZ, 2022”**. La presente investigación está desarrollada de acuerdo a lo especificado por el protocolo oficial de esta casa superior de estudios, y a la vez concuerda con las últimas normatividades vigentes que aprueban la estructura y protocolo de trabajos de investigación con fines de titulación.

Por lo que se pone el presente trabajo de investigación a vuestra consideración para que con su justo criterio se hagan las observaciones y alcances pertinentes, las mismas que serán levantarlas por las responsables de la investigación, y a la vez permitirán dar una mayor consistencia al presente estudio.

Esther Mavila

ÍNDICE

TÍTULO DE LA TESIS	ii
TÍTULO DE LA TESIS	ii
DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
PRESENTACIÓN.....	v
ÍNDICE	vi
RESUMEN	ix
ABSTRACT.....	x
CAPÍTULO I	xi
PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO.....	xi
1.1. Planteamiento y formulación del problema general	12
1.2. Formulación del problema.....	14
1.2.1. <i>Problema general</i>	14
1.2.2. <i>Problemas específicos</i>	15
1.3. Justificación del problema	15
1.3.1. <i>Justificación legal</i>	15
1.3.2. <i>Justificación didáctica</i>	17
1.4. Limitaciones de la investigación	18
1.4.1. <i>De tiempo</i>	18
1.4.2. <i>De experiencia</i>	19
1.4.3. <i>De economía</i>	19
1.5. Delimitación de objetivos.....	20
1.5.1. <i>Objetivo general</i>	20
1.5.2. <i>Objetivos específicos</i>	20
CAPÍTULO II	21
MARCO TEÓRICO.....	21
2.1. Antecedentes	22
2.2. Bases teóricas	34
SUBCAPÍTULO I: Variable 1: Autorregulación de emociones.....	34
2.2.1. <i>Teorías relacionadas a la autorregulación de emociones</i>	34
2.2.2. <i>Literatura de las variables</i>	36

SUBCAPÍTULO II: Variable 2: <i>Actividades lúdicas</i>	47
2.2.3. <i>Teorías relacionadas a las actividades lúdicas</i>	47
2.2.4. <i>Literatura de la variable actividades lúdicas</i>	52
2.2.5. <i>Definición de juego</i>	61
2.2.6. <i>Dimensiones de los juegos</i>	62
2.3. Definición de términos	63
2.3.1. <i>Emoción</i>	63
2.3.2. <i>Actividad</i>	63
2.3.3. <i>Lúdica</i>	64
2.3.4. <i>Autorregulación de emociones</i>	64
2.3.5. <i>Actividad lúdica</i>	64
2.3.6. <i>Comprensión emocional</i>	64
2.3.7. <i>Aprendizaje</i>	65
2.3.8. <i>Educación</i>	65
2.3.9. <i>Investigación</i>	65
2.3.10. <i>Muestra</i>	65
2.3.11. <i>Población</i>	66
CAPÍTULO III.....	67
MARCO METODOLÓGICO.....	67
3.1. Tipo de investigación	68
3.2. Método de investigación.....	68
3.3. Diseño de investigación.....	68
3.4. Población y muestra	69
3.4.1. <i>Población</i>	69
3.4.2. <i>Muestra</i>	69
3.5. Variables de estudio	70
3.5.1. <i>Variable 1: Autorregulación de emociones</i>	70
3.5.2. <i>Variable 2: Actividades lúdicas</i>	70
3.5.3. <i>Operacionalización de variables</i>	70
3.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	71
3.1.1. <i>Técnicas</i>	71
3.5.4. <i>Instrumentos</i>	72

3.1. Hipótesis de trabajo u operacionales	72
3.1.1. <i>Hipótesis general</i>	72
3.5.5. <i>Hipótesis específicas</i>	72
3.1. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	73
CAPÍTULO IV	74
RESULTADOS	74
4.1. Selección de instrumentos	75
4.1.1. <i>Variable autorregulación de emociones</i>	75
4.1.2. <i>Variable actividades lúdicas</i>	75
4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos	76
4.2.1. <i>Tratamiento estadístico de la variable autorregulación de emociones</i>	76
4.2.2. <i>Tratamiento estadístico de la variable actividades lúdicas</i>	81
4.3. Prueba de hipótesis	85
DIFUSIÓN DE RESULTADOS	86
Conclusiones y sugerencias	87
Conclusiones	87
Sugerencias	88
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	89
ANEXOS	92
Instrumentos de investigación de instrumento	94
Ficha de validación de la variable autorregulación de emociones	94
Ficha de validación de la variable actividades lúdicas	95
Resolución de aprobación de reglamento de investigación	96
Nómina de matrícula de integrantes de la muestra	97
Autorización de desarrollo de proyecto de investigación	100
Bases de datos	101
Base de datos de la variable autorregulación de emociones	101
Base de datos de la variable actividades lúdicas	102
Prueba de normalidad	103
Prueba de confiabilidad	103
Fotografías que evidencian el desarrollo de la investigación	104

RESUMEN

La presente investigación titulada **“AUTOREGULACIÓN DE EMOCIONES Y SU RELACIÓN CON LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS, “AULA ROJA”, DE LA IEI N° 163 “LA PRIMAVERA” PEDRO GÁLVEZ, 2022”**, tiene como objetivo: determinar la relación entre la autorregulación de emociones y las actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 193 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022 ”, es una investigación cuantitativa de nivel descriptivo correlacional, el proceso de la investigación consistió en aplicar a los estudiantes de la muestra dos instrumentos de investigación consistentes en fichas de observación una de autorregulación de emociones y otra referida al nivel de práctica de actividades lúdicas, los resultados obtenidos de toda la investigación se procesaron estadísticamente recurriendo a la estadística descriptiva e inferencial, permitiendo llegar a la conclusión que existe una correlación altamente significativa directa entre autorregulación de emociones y práctica de actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 193 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022 ”, puesto que se ha llegado a un coeficiente de correlación de Pearson igual a 0.869 y un sig. bilateral de 0.000

Palabras claves: Autorregulación de emociones, relación con la práctica de actividades lúdicas, niños y niñas de 5 años, IEI N° 163, 2022

ABSTRACT

The present investigation entitled "SELF-REGULATION OF EMOTIONS AND ITS RELATIONSHIP WITH PLAY ACTIVITIES IN 4-YEAR-OLD BOYS AND GIRLS, "AULA ROJA", OF THE IEI N° 163 "LA PRIMAVERA" PEDRO GÁLVEZ, 2022", has as objective: to determine the relationship between the self-regulation of emotions and playful activities in 4-year-old boys and girls of the IEI No. 193 "La Primavera", Pedro Galvez, 2022", is a quantitative investigation of correlational descriptive level, the research process consisted of By applying to the students in the sample two research instruments consisting of observation sheets, one on self-regulation of emotions and the other referring to the level of practice of recreational activities, the results obtained from all the research were statistically processed using descriptive and inferential statistics. , leading to the conclusion that there is a highly significant direct correlation between self-regulation of emotions and the practice of d e recreational activities in 4-year-old boys and girls of the IEI No. 193 "La Primavera", Pedro Gálvez, 2022 ", since a Pearson correlation coefficient equal to 0.869 and a sig. bilateral of 0.000

Keywords: Self-regulation of emotions, relationship with the practice of recreational activities, 5-year-old boys and girls, IEI No. 163, 2022.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL ESTUDIO

1.1. Planteamiento y formulación del problema general

En la actualidad durante el desarrollo del niño este se encuentra en completa evolución tanto cognitiva, afectiva y social, es por ello que primeramente el entorno familiar y en especial sus padres se encuentran en la responsabilidad de velar porque crezca y se desarrolle de manera integral, es decir en un entorno que propicie las condiciones para que alcance cuando adulto esa posición emocional que es sumamente importante para la toma de diversas decisiones. Desde esta perspectiva a futuro entonces los niños y niñas deberían tener muchos factores a favor que coadyuven en alcanzar este perfil; sin embargo, la sociedad es compleja y dentro de tantos factores (algunos a favor) va desarrollándose el niño y niña, va creciendo con una serie de atributos, pero también con una gran cantidad de limitaciones que impiden avanzar en la perspectiva de ser una persona íntegra más adelante; en cuanto al manejo emocional de los menores de edad este se torna **muchas veces complejo, respecto a ciertos estados emocionales Aristóteles decía “Cualquiera puede enfadarse, eso es algo muy sencillo. Pero enfadarse con la persona adecuada, en el grado exacto, en el momento oportuno, con el propósito justo y del modo correcto, eso, ciertamente, no resulta tan sencillo”** (citado por Aguiar & Farray, 2005, p. 51), y si este principio se lo asocia a las actitudes y reacciones emocionales de los niños y niñas, el control de sus emociones se convierte en una problemática compleja y su manejo en realidad resulta difícil; así se tiene, sobre ciertas dificultades que ahora en diferentes realidades se evidencian actitudes de niños y niñas que les es **difícil autoregular sus emociones como tener cierta comprensión al no hacerles sus “gustos”, y a en la escuela al no formar parte del equipo de trabajo o el amigo o amiga con quien deben sentarse para escuchar la clase, en fin, en diferentes situaciones y circunstancias tanto en sus actividades educativas como lúdicas, y precisamente las actividades lúdicas son parte fundamental para la autorregulación, ya que de esta manera se busca que el niño maneje de una manera ciertamente**

equilibrada sus sentimientos, donde interviene una actividad propia de los niños y las niñas que es justamente el juego; sin embargo, si bien ahora los niños 'juegan' pero muchas veces este tipo de diversiones desde edades muy tempranas se está reduciendo a ser demasiadas pasivas, toda vez que ahora, el celular, las tabletas, u otra clase de ordenadores están siendo usadas por los menores de edad como una alternativa lúdica; por lo que desde este enfoque también se encuentra presente en los niños y niñas otra problemática como el manejo de las actividades lúdicas pero de una manera demasiado pasiva donde la interacción es directa con el celular, la tableta, etc. Pero indirecta con el amigo o amiga, y simplemente si no están de acuerdo lo apagan o buscan otro amiguito o amiguita que esté de acuerdo con ellos pero sin una interacción personal, estas actitudes muchas veces son fomentadas y permitidas por los padres, como lo menciona Guerrero (2019) respecto al uso de los móviles por los niños y niñas e incluso los padres, donde menciona que cuando el padre y los hijos están cada uno con su móvil viendo algo de su interés, si es verdad, están presentes y físicamente cerca, pero están en "modo avión"; por ello es muy frecuente ahora que los niños y niñas hayan dejado diversas actividades lúdicas donde actúen de manera personal, se enojen, se alegren, conversen y se rían frente a ellos para generar una amistad y un trato entre ellos mismos más humano, de mayor abrigo humano.

Es en verdad preocupante en los niños y niñas la presencia de esta problemática, a pesar que se reconoce que las actividades lúdicas cooperan de manera significativa al desarrollo del aprendizaje del niño, pues mediante el juego los niños van a experimentar diversos tipos de emociones como la alegría, el enojo, etc., provocando que ellos mismos vayan controlando sus emociones, como lo menciona Candela y Benavides (2020) "las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes

con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades”
(p.78)

Es evidente entonces que hay una presencia evidente de una problemática en los niños y niñas respecto a la autorregulación de emociones y el manejo de las actividades lúdicas en una buena parte de la población mundial, nacional y porque no decirlo a nivel regional y en la provincia de San Marcos, si se tiene en cuenta que prácticamente los hábitos y modos de vida tanto de las familias como de los niños ha tenido un cambio muy importante en los diferentes sectores y estratos de nuestra sociedad; es así que también se ha podido observar en los niños y niñas de 5 años Aula Roja de la Institución Educativa Inicial N° 163 “La Primavera” que manejan patrones similares en cuanto a sus actitudes frente a sus padres y docentes, donde se ha podido ver que los padres y madres tienen dificultades con sus hijos para dejarlos en la Institución Educativa, lo mismo las docentes también tienen inconvenientes con ciertos niños, pues se amargan rápidamente, se burlan de sus amiguitas o amiguitos, salen del aula sin pedir permiso, etc. Y en cuanto a las actividades lúdicas se pudo verificar que hay niños y niñas que siguen a la profesora para que les preste el Celular para que vean videos u otra clase de entretenimientos, limitando el juego, el diálogo entre ellos mismos; toda esta problemática ha conllevado a formularse la siguiente interrogante:

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Qué relación existe entre la autorregulación de emociones y las actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el nivel de autorregulación de emociones en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022?
- ¿Qué nivel de actividades lúdicas tienen los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022?

1.3. Justificación del problema

1.3.1. Justificación legal

a. Ley General de Educación N° 28044.

Título III

Estructura del sistema educativo

Capítulo V

La educación superior.

Artículo 49°. La educación superior es la segunda etapa del sistema Educativo que consolida la formación integral de las personas, produce conocimientos, desarrolla la investigación y forma profesionales en el más alto nivel de especialización y perfeccionamiento en todos los campos del saber, el arte, la cultura, la ciencia y la tecnología a fin de cubrir la demanda de la sociedad y contribuir al desarrollo y sostenibilidad del país.

Para acceder a la Educación Superior se requiere haber concluido los estudios correspondientes a la Educación Básica.

b. Decreto Ley N° 25762. Ley Orgánica del Ministerio de Educación.

Título II

Conformación y competencia

Capítulo I

Del Ministerio de Educación, sus atributos y estructura orgánica

Artículo 5° inciso f. Promover la investigación y el desarrollo científico y tecnológico en el área de su competencia.

c. Ley N° 30512. Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes.

Capítulo I

Objeto, ámbito, finalidad, rectoría y definición

Artículo 3°. Fines de la Educación Superior.

- a) Formar a personas en los campos de la ciencia, la tecnología y la docencia, para contribuir con su desarrollo individual, social inclusivo y su adecuado desenvolvimiento en el entorno laboral regional, nacional y global.
- b) Promover el emprendimiento, la innovación, la investigación aplicada, la educación permanente y el equilibrio entre la oferta formativa y la demanda laboral.

Artículo 21°. Investigación aplicada e innovación.

Las EES desarrollan investigación aplicada e innovación a través del trabajo coordinado de los docentes y estudiantes y de alianzas y sinergias con los sectores productivos, instituciones públicas o privadas, nacionales e internacionales. Los IES también pueden desarrollar estas actividades.

d. Resolución Directoral Institucional N° 09 -2020- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público "San Marcos" /DG.

APROBAR el nuevo texto del Protocolo Institucional de Investigación para desarrollar investigación correlacional, de manera excepcional para la Promoción 2020 del IESP Público "San Marcos", que conllevarán a la sustentación para la obtención de su título profesional, en el marco de la emergencia sanitaria nacional; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

e. Resolución Directoral Institucional N° 89 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP Público "SAN MARCOS" /DG.

APROBAR los títulos de los proyectos de investigación que presenta el Profesor Pedro Julio Cotrina Rodríguez, en calidad de Docente del Área de Investigación Aplicada III, que mediante la coordinación y trabajo directo con cada grupo de Investigación de las estudiantes de Educación Inicial Octavo Ciclo Académico del IESP Público "San Marcos" y docentes asesores, se presenta para su aprobación, en el marco del nuevo Protocolo de Investigación Institucional para la Investigación Correlacional y Pre-experimental, a ser ejecutados en el presente año académico; el mismo que como anexo 1 forma parte integrante de la presente resolución.

1.3.2. Justificación didáctica

Como se ha hecho mención anteriormente sobre la presencia de esta problemática tanto en lo que es la autorregulación de emociones de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa mencionada anteriormente, y así mismo en cuanto a la práctica de las actividades lúdicas, donde también se han identificado serias dificultades principalmente en cuanto a la elección del juego o entreteniendo, entonces habiendo identificado el problema es importante realizar una investigación del mismo de tal manera que se tenga documentadamente una información confiable

respecto al comportamiento evidente de cada una de las variables, así mismo ver en qué medida o nivel se están relacionando estas variables; de esta manera se estará dando una información puntual y confiable a las autoridades educativas para que tomen cartas en el asunto si así se lo requiere.

Por ello es que la presente investigación va a permitir conocer sobre la real dimensión de la problemática de cada una de las variables para una posterior toma de decisiones por directivos y docentes de la Institución Educativa N° 163 “La Primavera”; se hace mención también que este trabajo investigativo se convertirá en una fuente de información confiable para otras investigaciones que tengan las mismas variables o afines, pues es muy importante tener antecedentes sobre una investigación porque se podrá confirmar los resultados o también refutarlos, pues la ciencia como la investigación es cambiante y se ajusta a periodos de tiempo y realidades diferentes.

1.4. Limitaciones de la investigación

Las limitaciones de la investigación a pesar que muchos autores mencionan que son redundantes y que le restan cierta calidad a una investigación, a decir de Avello y otros (2019) resulta siendo lo contrario cuando se explican las razones que han dificultado el proceso de estudio pero que de alguna manera se pudieron superar, también son importantes para que otras personas interesadas en la investigación tengan en cuenta estos problemas y tomen oportunamente atajos pertinentes que permitan avanzar en la dinámica del trabajo investigativo; por ello se precisa las siguientes limitaciones que de alguna manera interfirieron en el normal proceso de la presente investigación.

1.4.1. De tiempo

En el último año lectivo la carga académica en lo que refiere a áreas académicas es menor, sin embargo los estudiantes de formación inicial docente tienen una práctica intensiva en las

instituciones educativas, la misma que absorbe un tiempo considerable por el mismo hecho que en educación inicial todas las actividades de aprendizaje o experiencias formativas deben hacerse con material para todos los estudiantes, en este sentido la practicante debe avocarse a cumplir con dicha tarea, es por ello que el tiempo tuvo que optimizarse para poder cumplir con los cronogramas planificados.

1.4.2. De experiencia

La realización de un trabajo de investigación para titulación obedece a esquemas y protocolos específicos institucionales aparte de darle cierta profundidad a la investigación, en este caso, si bien desde los primeros ciclos de formación pedagógica se ha llevado investigación y los tres últimos ciclos se orientan al proceso de elaboración del proyecto de investigación para su posterior ejecución, hay ciertas dificultades en cuanto al manejo de normas Apa séptima edición que justamente necesita de una mayor práctica para su aplicación, que es en donde se ha tenido dificultades, también se ha tenido dificultades en poder seguir los enlaces pertinentes para la consulta de páginas confiables para la elaboración del marco teórico, y otros temas específicos de la estadística, Todas estas dificultades sea pudieron superar con consultas y preguntas a docentes del curso de investigación.

1.4.3. De economía

Para realizar una investigación se necesita de una previsión económica, diferentes factores impidieron transitoriamente poder cumplirlos, especialmente en lo que se refiere al servicio de Internet, pues ahora la mayoría de información teórica que se necesita para la elaboración del marco teórico se extraen de fuentes de Internet y por tener otras necesidad tanto familiares como de abastecimiento de material para la ejecución de las prácticas Pre Profesionales

intensivas, se tuvo que priorizar la compra de datos y descuidar necesidades personales y familiares.

1.5. Delimitación de objetivos

1.5.1. *Objetivo general*

Determinar la relación entre la autorregulación de emociones y las actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022

1.5.2. *Objetivos específicos*

- a. Identificar el nivel de autorregulación de emociones en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022
- b. Identificar el nivel de práctica de actividades lúdicas que tienen los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Internacionales

Cardona (2018), en su tesis denominada, “*Las emociones en el preescolar, una propuesta para fortalecer competencias ciudadanas*”, de la Universidad de La Sabana, Cundimarca, Colombia, tuvo como objetivo general, fortalecer competencias ciudadanas en los niños del nivel de preescolar, a partir del desarrollo de capacidades emocionales, tales como el reconocimiento y manejo de emociones básicas, la empatía y la autorregulación emocional como estrategia que permita mejorar la convivencia escolar, de este trabajo investigativo, extraigo las siguientes conclusiones:

- El proyecto de investigación primero pretende, que tanto padres como maestros entiendan la importancia, que juegan las emociones en la vida de los niños y como estas le ayudan a enfrentar distintas situaciones que le ocurren en la vida diaria.
- Por otra parte, es indiscutible reconocer que las capacidades emocionales, deben ser trabajadas desde la primera infancia, pero es en el núcleo familiar y en la escuela a través del proceso de socialización que se deben dar. Se requiere de un proceso continuo, procesual, que busca el desarrollo integral del estudiante, que reconozca su contexto y tenga en cuenta sus necesidades e intereses, esto le permitirá mejorar sus relaciones interpersonales y su convivencia pacífica dentro y fuera de la escuela.
- Por último, la intervención pedagógica utilizada, Enseñanza para la Comprensión (EpC) fue una estrategia didáctica significativa, que despertó el interés de los niños a cerca de las emociones, como utilizarlas de forma adecuada, como resolver problemas y como ponerlas en práctica en cualquier contexto.

La autorregulación de emociones es muy importante en el desarrollo de los niños y niñas, porque les ayudan a desenvolverse mejor con las personas que los rodean, a socializarse de una mejor manera con sus iguales, también les ayuda a formar su autoestima, en general ayuda en el desarrollo integral de los más pequeños, para que en el futuro tengan una vida más plena y soluciones problemas cotidianos de una manera acertada. Se debe hacer mención que el esfuerzo por autorregular emociones es un proceso que conlleva de práctica continua, ningún niño o niña va a regular sus emociones de la noche a la mañana sino que implica una tarea ardua por parte del entorno familiar, lo que quiere decir que las personas cercanas a los niños y niñas en edad para el primer nivel de educación básica deberá ser consciente que hasta los tres años de edad sus hijos están en su entera responsabilidad, por lo que generar espacios de diálogo será un imperativo parte de los padres de familia, luego a partir de los 3 años hacia adelante esta responsabilidad o rol, la familia comparte el protagonismo con la escuela, toda vez que el ámbito de realización de los niños y niñas es mucho más grande que cuando vivía solo en el entorno familiar.

Aguilar y Paz (2019) en su tesis titulada "*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*". Universidad Santiago de Cali, Cali, Colombia. Tuvo como objetivo general, Fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional a través de los juegos tradicionales 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. De este trabajo investigativo extraigo las siguientes conclusiones:

- Los resultados obtenidos de la aplicación de los juegos tradicionales, Juguemos en el bosque (el lobo), La Rayuela, El Laso, El Puente está Quebrado, El Gato y el Ratón. Demostraron que el juego en el aula, además del propósito de diversión; es la razón de ser del niño y de la niña,

a través de él obtienen nuevos aprendizajes que lo llevarán a ser sociable, a la resolución de sus propios conflictos y por último permite al maestro conocer mejor a sus estudiantes.

- La aplicación de la estrategia de los juegos tradicionales contribuyó satisfactoriamente en el trabajo participativo de los estudiantes; mejorando su comportamiento, conductas agresivas, reforzaron valores como la solidaridad, compañerismo y mostraron cambios en sus emociones.
- En síntesis, el proponer los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo de la dimensión emocional a niños y niñas de 5 a 6 años en situación de vulnerabilidad en la Institución Educativa Ciudad Córdoba, y llevar a cabo esta experiencia, concluye de manera definitiva, que el arte de implementar los juegos en el aula de clase y en general en la cotidianidad institucional del currículo, además de contribuir a procesos de aprendizaje como por ejemplo con las competencias ciudadanas, el desarrollo del lenguaje, el reconocimiento de los números, entre otros, es una actividad que media en su formación psicopedagógica en relación con sus emociones y afectividad.
- Proponer los juegos tradicionales en el desarrollo de la vida escolar en los menores de transición, fortalece el desarrollo emocional a través de las diferentes dimensiones, en especial la socio afectiva, comunicativa, espiritual y corporal.

La aplicación de juegos ayuda a los niños a controlar sus emociones, hace que los niños sean más participativos, si es que tienen un comportamiento agresivo ayuda a reducirlo, y a compartir con sus compañeros, si es que los niños tienen un comportamiento sumiso, ayuda a que el niño sea más activo, más socializador, contribuyendo así a mejorar sus habilidades sociales, a conocer y/o controlar sus emociones, permitiendo un desarrollo pleno, óptimo en los niños y niñas de educación inicial. Esta investigación constituye una fuente de información muy pertinente para

el trabajo que se ha realizado, porque en sus conclusiones está confirmando que los juegos tradicionales permiten que los niños y niñas mejoren significativamente su estado emocional, lo que se puede convertir en una propuesta viable al interior de la institución educativa el desarrollo de actividades lúdicas con los estudiantes de 4 años

para que eleven su equilibrio emocional.

Díaz y González (2023) en su investigación titulada "*Fortalecimiento de la Inteligencia Emocional a través del Juego Cooperativo en los Niños de transición del colegio I.E.D Antonio Nariño Sede A, en el marco de la Propuesta CRE-SER*". Universidad Libre de Colombia, Bogotá, Colombia. Tuvo como objetivo, Fortalecer la inteligencia emocional de los niños de transición del colegio I.E.D Antonio Nariño Sede A, utilizando el juego cooperativo en el marco de la propuesta CRE-SER, y llegó a concluir que:

- Este trabajo de investigación planteó caracterizar desde el diseño de una propuesta didáctica el fortalecimiento de la inteligencia emocional a través del Juego Cooperativo en los Niños de transición del colegio I. E.D. Antonio Nariño Sede A, en el marco de la Propuesta CRE-SER. Con ello se logró el que se dieran espacios de flexibilidad para la realización de las actividades, la participación activa y espontánea de los niños, los profesores y los integrantes de la familia que intervinieron en algunos escenarios virtuales; los mismos niños colaboraron brindando ideas de sus intereses y necesidades sobre el fortalecimiento de su inteligencia emocional, que las actividades fueran del gusto de ellos, donde pudieran jugar, compartir con sus compañeros, expresar sus sentimientos, aprender colaborativamente, además pudieran socializarlo con sus familias y crear relaciones intrapersonales e interpersonal para una mejor convivencia, aprendizajes y conocimiento de ellos y del otro.

- También, la inteligencia emocional se pudo fortalecer en los estudiantes de grado transición del colegio I.E.D Antonio Nariño Sede A, por medio de la propuesta didáctica implementada, en la cual se desarrollaron 12 actividades encaminadas al marco de la propuesta CRE-SER y el juego cooperativo, ya que se abordaron directa e indirectamente las emociones, y temáticas relacionadas, llamativas a los niños y las niñas, donde sacaron a flote sus sentires personales
- El juego, fue una estrategia eficiente para que los estudiantes se acercarán más a participar, por medio de este la imaginación y la creatividad se exponen de manera significativa, no hubo limitaciones ni imposiciones, todo se desarrolló libre y espontáneamente.
- Se logró incentivar y mejorar las relaciones entre pares de estudiantes, pues, aunque durante la presencialidad no expresaban todo lo que sentían durante la conectividad si se obtuvo ese impacto que se buscaba desde el inicio, ampliar un poco las expresiones y manifestaciones por medio de diversas modalidades, bien sea escritas, verbales, no verbales, graficas, para que de cualquier modo se pusieran a flote las diversas emociones y sentires de cada uno de los estudiantes.

Es investigación se ajusta y se relaciona con la investigación que se ha desarrollado en la medida que hace mención sobre la importancia de los juegos cooperativos en la mejora de la inteligencia emocional, lo que implica que la alternativa propuesta y ejecutada ha permitido cambiar el estado emocional de los estudiantes de la muestra, sin embargo se debe hacer recordar que el manejo del estado emocional (especialmente en los niños y niñas) en los niños necesita de un programa sostenido en el tiempo para que generen cambios significativos, pues las personas en general actúan de acuerdo a situaciones concretas que les está pasando.

2.1.2. Nacionales

Panduro (2019), en su tesis titulada "*La autorregulación emocional y la socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Jorge Chavez, Callao, 2019*", de la Universidad César Vallejo, Lima, Perú, tuvo como objetivo general, Determinar la relación que existe entre La Autorregulación Emocional y la Socialización en niños de 5 años de la Institución Educativa Jorge Chavez, Callao, 2019. De este trabajo investigativo extraigo las siguientes conclusiones:

- Primera: El nivel de la autorregulación emocional y la socialización en niños de 5 años del colegio Jorge Chavez, Callao 2019, se hallan en el nivel de logro, por ello se evidencia que las dos variables tienen una relación positiva media ya que se evidencian que los niños regulan sus emociones y desarrollan las habilidades sociales.
- Segunda: El nivel de la escuela, que muestran los infantes de cinco años de la institución ya mencionada, Callao 2019, se ubican en el valor de logro y proceso, por ello los estudiantes se posicionan en proceso y otros lograron desenvolverse a través del juego y la convivencia que tiene con la profesora y sus compañeros.

Según este antecedente, los estudiantes se encuentran en un nivel de logro y proceso, en lo que se refiere a la autorregulación emocional, eso nos quiere decir que todos los niños no han logrado completamente el control de sus emociones, mientras que otros niños sí lograron controlar sus emociones, y lo hicieron a través de juegos e interactuando con sus compañeros y docente, la interacción con los demás niños tiene una incidencia directa en el proceso de socialización y a la vez la socialización también incide en el manejo del equilibrio emocional; en este sentido se percibe que estas variables son directamente proporcionales, a su vez una se vale de la otra variable para ser cada día mejores, la misma linealidad puede suceder con la autorregulación de emociones y las actividades lúdicas (lo que falta corroborar) con los estudiantes de seleccionados para la

presente investigación, toda vez que las actividades lúdicas propiamente dichas funcionan como un catalizador en cuanto al comportamiento que deben asumir para llevar a ejecutar el juego, lo que implica una puesta en práctica de un estado emocional auto controlable por los estudiantes, es muy importante que los niños y niñas desde los primeros años comiencen a reconocer sus atributos y ciertas dificultades que tienen al desempeñar algunos roles en la ejecución de una actividad lúdica, ello conlleva a sentirse emocionalmente bien y por otra parte a tomar decisiones para superarlas progresivamente.

Paredes (2018) en su tesis titulada "*Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Particular Abraham Lincoln International School- Cercado*". Universidad Nacional San Agustín, Arequipa, Perú. Tuvo como objetivo general, Determina la efectividad de la aplicación de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa particular "Abraham Lincoln International School" Cercado. De este trabajo investigativo extraigo las siguientes conclusiones:

- La aplicación de los Talleres de juegos tradicionales mejoró significativamente el desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa particular Abraham Lincoln International School- Cercado.
- A un principio del Taller de juegos tradicionales, el grupo experimental, se encontró en un nivel bajo, moderado y alto en Inteligencia Emocional con un 74%, 13% y un 13% respectivamente; por lo tanto, no se muestra ningún nivel de Muy Alta Inteligencia Emocional.
- Podemos ver que los niños; en la prueba de Pre-test se encontraban en un 74% en el nivel de baja inteligencia emocional caso contrario ocurre un incremento en el Post test no encontrando ningún niño en este nivel bajo; un 13% en el nivel moderado después de la aplicación de los

talleres lograron un 53% de los niños el nivel moderado teniendo un aumento significativo; un 13% se encontraba en el nivel de alta inteligencia emocional y en el post test lograron obtener un 40% en el nivel de alta inteligencia emocional y en el pre test había un 0% en el nivel muy alta de inteligencia emocional después de la aplicación de los talleres tenemos un 7% en el desarrollo de muy alta inteligencia emocional. Como se puede apreciar hay diferencias significativas y podemos afirmar que la metodología de los talleres de juegos tradicionales es buena para aplicar en los colegios

Los juegos ayudan de manera significativa a desarrollar las emociones de los niños, a conocer, a identificar lo que sienten y porque se sienten así, es muy importante que las docentes estén atentas a las emociones que muestran los niños, para que los ayuden a controlar, les expliquen, o guíen, para que los niños y niñas más adelante o en un futuro su vida sea mucho más sana y saludable. Su comportamiento sea adecuado ante las diferentes dificultades. Estos resultados son muy importantes porque están dando aviso muy importante que el retomar los juegos tradicionales como parte de la diversión o entretenimiento por parte de los niños y niñas está dando la oportunidad a los niños y niñas de incrementar el buen nivel de estado emocional por parte de los integrantes de la muestra; a la vez también está dando la razón a diferentes opiniones de autores que explican sobre la importancia de fomentar en los estudiantes de diferentes edades la práctica de juegos donde puedan interactuar físicamente como lo menciona Pérez (2023) respecto a la importancia que reviste la práctica del juego en la primera infancia, haciendo ver que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral

y corporal, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que se materializan de su relación entre pares y las personas adultas.

Jara (2017) investigación titulada *“Los juegos psicomotrices y el desarrollo del control emocional en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.P. “Reina de los Ángeles” de Tacna”*. Universidad Privada de Tacna. Tuvo como objetivo, determinar la eficacia de los juegos psicomotrices para el desarrollar el control emocional en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.P. “Reina de los Ángeles” de Tacna, y llegó a las siguientes conclusiones:

- La presente investigación nos ha permitido constatar de acuerdo al diagnóstico inicial que los niños y niñas de la I.E.I.P. “Reina de los Ángeles” de Tacna, requieren de ayuda especializada para mejorar sus conductas, sobre todo en el control emocional y puedan establecer sus relaciones sociales y de convivencia.
- Como resultado de esta investigación se ha logrado determinar que la aplicación de los juegos psicomotrices permite desarrollar el control emocional en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.P. “Reina de los Ángeles “. Esto permite comprobar que los juegos ayudan a modificar la conducta y desempeño de los niños a corta edad.
- Los juegos psicomotrices lograron su finalidad, gracias a una previa programación y una ordenada aplicación con sus respectivas estrategias e instrucciones que han permitido conseguir el fin propuesto.
- El desarrollo del control emocional logrado en los niños y niñas de la I.E.I.P. “Reina de los Ángeles “, es una parte de la construcción de la personalidad de los niños, lo cual debe servir para incursionar en otras investigaciones que ayuden a mejorar otros aspectos en la formación educativa de los niños.

Esta investigación así como las anteriores investigaciones da cuenta de la importancia singular que tiene la práctica de juegos motrices en los estudiantes para la mejora de su estado emocional, ello de alguna manera confirma sobre la importancia que tiene la práctica del juego en los menores de edad; se debe hacer mención que en el nivel de educación inicial se sugiere que los niños y niñas jueguen con cierta regularidad para que eleven la calidad de los aprendizajes, lo que implica que los juegos (como se hace mención en esta investigación) deben ser previamente seleccionados y el o la investigadora o la o el docente deben conocer con cierta facilidad la práctica del juego elegido de tal forma que reconozcan que los juegos están permitiendo mejorar el equilibrio emocional, solo que también está en los estudiantes saber elegir los tipos de juego.

2.1.3. Regionales

Quiroz (2018), en su tesis titulada, *programa de actividades lúdico - recreativas "psemoc", basado en el modelo de inteligencia emocional de Bizquera, para desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños y niñas de 05 años de educación inicial de la I.E.I. N° 1639 de Chepén, 2017*, de la Universidad Pedro Ruiz Gallo, Chepén, Cajamarca, tuvo como objetivo general, Diseñar un Programa de actividades lúdico - recreativas "PSEMOC", basado en el modelo de inteligencia emocional de Bizquera, para desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños de 05 años de edad del nivel de educación inicial de la I.E.I. N° 1639 de la ciudad de Chepén. De este trabajo investigativo extraigo las siguientes conclusiones:

- Se evidenció que existe problemas de desarrollo de las habilidades socio emocionales de los niños y niñas de 05 años de edad del nivel de educación inicial de la I.E.I. N° 1639 de la ciudad de Chepén, 2017, donde se diagnosticó, que el 58% (15 niños) se ubica en el nivel bajo y el 42% (11 niños) presentan un nivel de desarrollo medio.

- La estructuración del Programa de actividades lúdico - recreativas “PSEMOC”, basado en el modelo de inteligencia emocional de Bizquera, para desarrollar las habilidades socio emocionales en los niños y niñas de 05 años de edad del nivel de educación inicial de la I.E.I. N° 1639 de la ciudad de Chepén, 2017; se realizó considerando como estrategias: Estrategias para desarrollar la conciencia emocional, estrategias de regulación emocional, estrategias de autonomía emocional, estrategias para desarrollar las habilidades sociales y estrategias para el desarrollo de competencias para la vida y el bienestar.

Según este antecedente, se evidenció que los niños tenían dificultades en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, esto indica que los niños no controlan sus emociones, al momento de relacionarse con los demás compañeros, así como hay niños muy pasivos, también hay niños muy egocéntricos y esto dificulta en su desarrollo integral, donde forma parte muy importante la dimensión emocional, pues una persona que emocionalmente no se encuentra equilibrada, es difícil que actúe bien en los diferentes momentos de su vida, por ello es que juega un papel muy importante el equilibrio emocional que deben tener las personas desde los primeros meses o años de vida, lo que se logra con la puesta en marcha de programas que conlleven a estabilizar a los niños y niñas emocionalmente; es decir a actuar y reaccionar de la manera más correcta, pues es muy importante tener presente que las emociones son transitorias pero que dejan una huella en la persona; es por ello que tanto el antecedente y el consecuente deben encontrarse en la misma escala; es realmente difícil y eso es lo ideal, pero la continua práctica la puesta en escena de acciones vivenciales permiten de alguna manera ganar espacio en el control de las emociones.

Mostacero (2015), en su tesis titulada, *“Influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo de la autonomía de los niños de los programas no escolarizados de educación inicial*

de la red educativa "Once de Abril", del distrito San Miguel – Cajamarca", de la Universidad Nacional de Cajamarca, Cajamarca, Perú, tuvo como objetivo general, determinar la influencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del principio de autonomía de los niños de los Programas No Escolarizados de la Red Educativa "Once de Abril" del distrito San Miguel. De este trabajo investigativo extraigo las siguientes conclusiones:

- Los resultados de la investigación demuestran que la actividad lúdica influye significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI de la Red Educativa "Once de abril". Los niños, jugando, activaron múltiples capacidades y habilidades en las dimensiones: cognitiva, motriz y social, descubriendo y fortaleciendo su autonomía, a la vez su desarrollo armónico.
- La estructuración y aplicación de estrategias lúdicas permitió a los niños desarrollar actividades simultáneas en las dimensiones cognitiva, motriz y social. Jugando los niños activaron su capacidad de pensar, pusieron en marcha diversos movimientos y destrezas físicas, que les permitió obtener el control de su cuerpo, a la vez se insertaron activamente en el grupo social.
- De los resultados del pos test en relación al pre test, se pudo constatar que las actividades lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la autonomía de los niños de los PRONOEI, apreciándose resultados favorables en el grupo experimental, superando a los niños del grupo control.

Esta investigación pre experimental da cuenta que las actividades lúdicas contribuyen en gran medida en el desarrollo autónomo de los niños y niñas participantes de la muestra de estudio, estos resultados a la vez se relacionan directamente con lo que menciona la Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano, CINDE (2018) respecto a la importancia del juego en los niños y niñas y cómo es que influye en su desarrollo integral, haciendo ver que el

estas actividades lúdicas permiten que los menores de edad tengan la oportunidad de manejar situaciones diferentes como la socialización, lo cognitivo, lo afectivo, la dimensión lúdico estética; es decir entonces, que esta actividad es totalmente completa y cuando se prohíbe a los niños practicar estas actividades lo que en realidad se está haciendo es mutilar de raíz sus posibilidades y oportunidades de desarrollo, por el contrario tanto en la familia, como en las instituciones educativas se deben fomentar y de alguna manera orientar su proceso de ejecución presentándoles alternativas o variantes que conlleven a mejorar la calidad de juego o también de las actividades lúdicas.

2.2. Bases teóricas

SUBCAPÍTULO I: Variable 1: Autorregulación de emociones

2.2.1. Teorías relacionadas a la autorregulación de emociones

a. El modelo de habilidad de Mayer y Salovey. considera que la IE se conceptualiza a través de cuatro habilidades básicas, que son:

“La habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, la habilidad para acceder y/o generar sentimientos que faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional y la habilidad para regular las emociones promoviendo un crecimiento emocional e intelectual” (Mayer & Salovey, 1997, citado por Fernández, 2005, p. 68)).

Salovey resalta que en el contexto escolar los alumnos se enfrentan diariamente a situaciones en las que tienen que recurrir al uso de las habilidades emocionales para adaptarse de forma adecuada a la escuela. Por supuesto, los profesores deben también emplear su IE durante su actividad docente para guiar con éxito tanto sus emociones como las de sus alumnos. A continuación, describimos en qué consisten estos cuatro habilidades emocionales y algunas

situaciones en las que tanto profesores como alumnos las ponen en práctica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para Salovey la institución educativa es un espacio donde los estudiantes ponen a prueba y a la vez maduran su inteligencia emocional, porque al interactuar con sus compañeros se encuentran con diferentes conductas las mismas que intervienen muchas veces de manera directa y otras veces indirecta en la construcción de su personalidad, por eso es muy importante que los docentes no descuiden a los estudiantes incluso en horas de recreo para poder identificar algunas deficiencias y poder encaminar o corregir de la mejor manera.

b. La teoría de la emoción de Schachter y Singer. Las emociones fuertes son parte común de nuestra vida diaria, pero, ¿cómo logramos diferenciarlas?

¿Cómo sabemos que estamos enojados y no asustados, tristes y no sorprendidos? De acuerdo con la teoría de Schachter y Singer, o la teoría de los dos factores, los eventos que provocan emociones producen un incremento en la activación. En respuesta a los sentimientos de activación, buscamos en el ambiente externo para identificar las causas de esos sentimientos.

Las causas que seleccionamos juegan un papel importante en la determinación de la etiqueta que damos a nuestra activación, y, por ende, en la determinación de la emoción que experimentamos. Si nos sentimos activados después de un incidente de tránsito quizá etiquetaremos nuestra emoción como "temor" o "ira". Si, en lugar de ello, nos sentimos activados en presencia de una persona bien parecida, podemos etiquetar a nuestra emoción como "atracción" o "amor". En resumen, nos percibimos experimentando la emoción que las señales externas, y el procesamiento que hacemos de ellas, sugieren que deberíamos estar sintiendo. Esta teoría se conoce como la aproximación de dos factores, porque considera tanto la activación como la

evaluación cognoscitiva que realizamos en nuestros esfuerzos por identificar las causas de la activación (Kalsher, 1997, p. 297)

De acuerdo a esta teoría Schachter y Singer hacen ver que la persona pasa por diferentes estados emocionales, los cuales pueden hacer alterar la forma de ser de la persona, es acá donde se debe dar importancia a estos estados, cuando son fuertes alteran el desarrollo de alguna manera lineal de la persona, pero cuando logra soportarlos, si es verdad lo alteran también pero no de manera continua que haga peligrar el equilibrio y sus características particulares por las cuales es reconocido.

2.2.2. Literatura de las variables

a. Definición de emoción

La psicología se ha aproximado a su estudio desde posiciones teóricas muy diferentes condicionada por los paradigmas dominantes en el desarrollo de la psicología científica y que han abordado la emoción en función de las variables intervinientes que pueden describirla mejor, pero falta esa teoría que de forma integrada pueda dar cuenta de los elementos implicados en la emoción y sus relaciones y lo haga de una manera descriptiva explicativa y predictiva (Cano, 1995, citado por (Abascal, 2013, P. 39)

La emoción en conclusión se encuentra supeditada a los diferentes estados psicológicos que en que se encuentre la persona, por ello de acuerdo a los factores que se convierten en vectores de influencia sobre el actuar y pensar de la persona va estableciendo el estado emocional en que se encuentre cada momento cada día.

De acuerdo a Góleman (1995) citado por Longo (2020) afirma que:

Las emociones como «impulsos para la acción, retomando para su propuesta las investigaciones y teorías de docenas de autores que años antes, incluso siglos, orientaron sus intereses y sus esfuerzos

por la lucidez de las emociones en el mundo animal y la implicación que estas tienen en la vida de cada uno.

b. Orientaciones en el estudio de la emoción

El comportamiento emocional incluye conductas tan primarias como las de ira o miedo, expresiones tan universales como reír o llorar, reacciones corporales automáticas, como el sonrojo o la pilo erección, y estados de ánimo tan simples, por lo frecuentemente experimentados, como la tristeza o la alegría. Se trata de conductas llamadas primarias, de carácter supuestamente universal; son respuestas que podemos evocar o incluso condicionar. Cualquier individuo conoce las sensaciones que se experimentan ante estas reacciones emocionales, porque las ha podido vivir frecuentemente a lo largo de su vida. A pesar de todo, los psicólogos no hemos sido capaces de explicar este proceso básico, que son las emociones, mediante una teoría que de cuenta de todos los elementos implicados y sus relaciones, de una manera adecuada, única, descriptiva, explicativa y predictiva. En su lugar, tenemos una inmensa colección de teorías sobre las emociones, para todos los gustos, que no se corresponde en absoluto con el escaso volumen de investigación que han generado. Lo que a simple vista podría parecer como una tarea simple, elaborar una teoría que explique por qué y cómo la gente ríe, llora, se sonroja, etc., ha resultado ser una tarea muy compleja. Han sido muchos los autores que han intentado simplificar el problema, tratando de reducir las emociones a simple activación fisiológica, o mera experiencia afectiva, o pura respuesta observable, pero al final, la historia se ha encargado de recordarnos que las emociones no son sólo uno de estos elementos, sino la conjunción de todos ellos interrelacionados. Una teoría general de la emoción debe dar cuenta de al menos los siguientes elementos y sus interrelaciones: 1) una situación o estímulo, que reúna ciertas características o cierto potencial emocional, como generador de emociones; 2) un sujeto capaz de percibir esta situación, procesarla correctamente y reaccionar adecuadamente ante ella. 3) el significado que el sujeto concede a dicha situación; 4) la

experiencia emocional que el sujeto siente en esta situación; 5) la reacción corporal; y 6) la expresión motora-observable. por (Abascal, 2013, p. 39)

Se puede asumir desde este argumento, que las orientaciones para el estudio de la emoción son escasos y que merecen un estudio exhaustivo del comportamiento de la persona para poder abordar puntos clave en cuanto a la orientación emocional, ello es de alguna manera cierta porque la persona por sus características particulares y de acuerdo al contexto que se encuentre y sus aspiraciones y los logros que tenga cada día podrán establecer en ella un estado emocional muy particular.

c. Orientación conductual

Las escasas aportaciones realizadas desde la orientación conductual están basadas en los principios del aprendizaje y dentro de ella existen dos conceptualizaciones fundamentales; por un lado, las que basan el proceso emocional en el propio proceso de aprendizaje y por otro, las que se centran en el estudio del miedo/ansiedad. El concepto de emoción basado en el aprendizaje entiende que la base de las emociones se encuentra en las respuestas emocionales incondicionadas, que a través del aprendizaje transmiten sus propiedades afectivas. La mayor parte de los teóricos del aprendizaje se han centrado en el estudio del miedo/ansiedad como emoción paradigmática para la comprensión del proceso emocional.

Desde esta orientación, tanto los conceptos cognitivos (valoración) como los biológicos (activación) son poco estudiados y las escasas formulaciones que existen carecen de relevancia. Lo que interesa especialmente a la orientación conductual son las leyes del aprendizaje de la conducta emocional (especialmente de las fobias o miedos a estímulos concretos) y desde esta orientación se han desarrollado un buen número de modelos teóricos y de experimentos para su contrastación que han llevado a importantes aportaciones por lo que se refiere a nuevas técnicas de modificación de la conducta, por (Abascal, 2013, p. 41)

d. Cerebro y emoción

Los estudios realizados por Walter Cannon y su teoría sobre la existencia de centros específicos en el sistema nervioso central responsables de la experiencia emocional, pueden considerarse como punto de inicio del estudio neurobiológico de las emociones y dieron lugar, durante la primera mitad del siglo XX, al desarrollo de algunas propuestas teóricas de indudable influencia en la investigación actual. (Abascal, 2013, p. 48)

e. Tipos de emociones

Las emociones tienen diferentes clasificaciones, sin embargo, la más conocida es la siguiente:

- Ira.
- Alegría.
- Asco.
- Tristeza.
- Sorpresa.
- Miedo.

Siguiendo ese orden de ideas, Daniel Goleman también propone las mismas 6 emociones básicas de Ekman. No obstante, para este teórico también existen unas secundarias como los celos, pero estas ya dependen de cada persona. (porquequieroestarbien.com, 2022)

Por su parte, el psicólogo Robert Plutchik propone 8 clases de emociones básicas, las cuales, según él, son fundamentales para subsistencia humana:

- Aceptación.
- Alegría.
- Esperanza.
- Disgusto.

- Tristeza.
- Temor.
- Sorpresa.
- Ira.

Pero además de las básicas, para Pluchik hay unas avanzadas que son:

- Susto
- Remordimiento
- Amor
- Decepción
- Alevosía
- Sumisión
- Desprecio
- Optimismo

f. Función de las emociones

- **Función adaptativa.** prepara al organismo para la acción siendo esta una de las más importantes. Gracias a esta capacidad podemos actuar eficazmente.
- **Función social:** expresan nuestro estado de ánimo y facilitan la interacción social para que se pueda predecir el comportamiento. Además de la expresión oral, cobra mucha importancia la comunicación no verbal que se refleja, en muchas ocasiones, de manera inconsciente.
- **Función motivacional:** existe una relación entre motivación y emoción, ya que ambas se retroalimentan. Cualquier conducta motivada produce una reacción emocional, a la vez que cualquier emoción impulsa la motivación hacia algo. Por ejemplo, si nos sentimos alegres cuando quedamos con otra persona, estaremos más motivados para volver a quedar con ella. Identificar

las emociones de las otras personas, así como nombrarlas, no es fácil, más aún cuando confluyen varias emociones al mismo tiempo a lo que se llama conciencia emocional, y tenerla permitirá:

- Reconocer nuestros estados de ánimo y reflexionar sobre ellos para tomar mejores decisiones
- Relacionarnos mejor con los demás al reconocer también las emociones de los otros
- Establecer límites para atender nuestras necesidades y bienestar, mejorando así nuestra calidad de vida
- Conocernos mejor a nosotros mismos y a los demás

La conciencia emocional forma parte de la conocida Inteligencia Emocional (IE). Podemos decir que es el primer paso para poder desarrollarla adecuadamente (divulgaciondinamica, 2019)

g. Proceso emocional

En muchas ocasiones las emociones y sentimientos se arraigan a nosotros y es muy difícil soltarlas. Esto pasa especialmente tras vivir algún acontecimiento traumático o que experimentamos como tal.

Por ejemplo, si estás atravesando un duelo o si algo de lo que has visto u oído te persigue hasta el punto de dañarte, es posible que tus emociones queden entremezcladas y liadas como si de una cuerda se tratase.

En terapia, los psicólogos tienen precisamente la tarea de ayudar a desliar esta maneja. Para eso, necesitamos conocer bien en qué consiste el procesamiento emocional, cuáles son sus fases.

Para que puedas hacerte una idea de este proceso, hoy quiero compartirte los pasos que damos al procesar las emociones. Ya te adelanto que yo también me he enredado en alguno y he tenido que revisar mi madeja emocional.

Siguiendo con el ejemplo anterior, cuando se tiene un problema con las emociones, se forma un lío en la madeja. Ahora bien, para poder desliarlo se debe saber dónde se encuentra ese nudo.

Saber en qué fase del procesamiento emocional están los nudos permite desenredar el lío emocional y desbloquearlo (Hidalgo, 2022)

h. Apertura emocional

En cuanto a la apertura emocional que implica el poder abordar con facilidad el estado emocional en que uno se encuentra y apertura soluciones, de acuerdo a Hidalgo (2022) se establece que sí.

Se trata de ser capaces de darse cuenta que se está experimentando una emoción. Esto implica integrar componentes psicológicos y somáticos (físicos).

Si recuerdas, la emoción surge como respuesta tras percibir una sensación a un estímulo exterior. Es por eso que, para realizar un procesamiento emocional primero se debe percibir, para darse cuenta de su existencia.

Cuando falla esa fase (en su lado más extremo) se produce lo que se conoce como alexitimia.

Las personas con alexitimia son incapaces de percibir e identificar las emociones (propias y ajenas). Uno no podría imaginarse sin saber si uno está alegre o enfadado, sin darse cuenta de que nuestro cuerpo está relajado o tenso.

Por ello surge una interrogante: ¿Cómo vas se podría lidiar con una emoción que ni sabes existe en ti?

En estos casos, en terapia se entrena el reconocimiento de sensaciones internas y se orienta a darle nombre. De esta forma, se irá creando la conciencia de cuándo se experimenta una emoción.

i. Atención emocional

De acuerdo a Hidalgo (2022) en cuanto a la atención emocional plantea que las emociones describen características comportamentales de las personas y estas requiere de una atención, así plantea que:

No basta con tener la capacidad de identificar las emociones. Las emociones también requieren de cierta atención.

Por ejemplo, en ocasiones se vive tan deprimida que uno no se para a experimentar si lo que está sucediendo es que uno se siente cansado o enfadado. Si no realizamos una atención consciente sobre nuestras emociones, nos será muy difícil lidiar con ellas.

Existen diversas reacciones de los padres frente a sus hijos, los padres se sienten nerviosos con lo que realizan sus hijos, por ello muchas veces no se cansan de advertir sobre situaciones de riesgo que podrían pasar sus hijos e hijas dentro del común actuar de los padres está que muchas veces los progenitores piensan por el hijo e hija, por lo que esta interrogante es muy frecuente.

Por otra parte los padres tienen advertencias que hacen a sus hijos que muchas veces se encuentran fuera de un razonamiento formal o lógico, como cuando ven que sus hijos e hijas se encuentran ligeramente expuestos a situaciones que podría causarles cierto malestar o simplemente porque se sienten incómodos con lo que realizan sus hijos suelen decir: "chico, para un poco o vas a enfermarte", en sí lo que quieren decir es que se sienten cansados de observar o ver lo que están haciendo y no necesariamente que se podrían enfermarse.

j. Análisis dimensional de las emociones

Si bien algunas de las principales discusiones teóricas actuales giran en torno a si existen emociones básicas, lo cierto es que existen ciertos patrones de reacción afectiva distintivos generalizados y que suelen mostrar una serie de características comunes en todos los seres

humanos. Se trata de las emociones de alegría, tristeza, ira, sorpresa, miedo y asco. Podemos defender incluso que se caracterizan por una serie de reacciones fisiológicas o motoras propias, así como por la facilitación de determinadas conductas que pueden llegar a ser adaptativas (Choliz, 2005). Estos distintivos manifiestos de las personas obedecen muchas veces a la formación o educación que reciben las personas en el entorno familiar, de allí que las reacciones frente a un hecho pueden tener niveles diferentes, unas personas pueden decir ¡que miedo! frente a una riña de dos personas, pero para otras personas incluso pasa por desapercibido.

k. Control y evaluación de los estímulos

Según Scherer (Scherer, 1984, 1988, 1992; Pittam y Scherer, 1993) citado por Choliz (2005) los estímulos internos o externos se evalúan jerárquica y organizadamente en una serie de pasos, o fases. Como consecuencia de dicho proceso de evaluación emergen las emociones correspondientes. Dado el valor adaptativo de las emociones y el papel que ejercen en la supervivencia, se entiende que dicho control se ejecute de forma jerárquica y ordenada. La secuencia es la siguiente: 1) novedad del estímulo (lo que supone una primera valoración de la peligrosidad del evento), 2) dimensión placentera-displacentera, 3) si propicia la consecución de una meta o una necesidad, 4) capacidad de enfrentarse a la situación y consecuencias sobre el organismo y 5) la compatibilidad con las normas sociales o personales. Cada una de las emociones puede analizarse en función de esta secuencia de evaluación. Las que han sido estudiadas con mayor profundidad de acuerdo con este esquema son: alegría, tristeza, vergüenza, ira, asco y miedo.

l. La autorregulación emocional

La sociedad en estos últimos años está dándoles la relevancia (que se le debió dar) a la inteligencia emocional, vale decir a tener una preocupación más puntual sobre la estabilidad

emocional de las personas, pues las palabras “ya se le pasará” están quedando fuera de contexto y se comienza a indagar las razones por las cuales una persona se tiene una incomodidad, intranquilidad, poco sosiego, pues todo ello le está afectando personalmente y luego afecta en la productividad cuando es una persona que se encuentra dentro de la población económicamente activa, o si es un niño, joven o adolescente estará repercutiendo (por lo general en sus estudios). Frente a este desequilibrio emocional ha surgido un tema muy importante que está entrando a formar parte primeramente de la organización familiar, luego de las instituciones educativas y finalmente se está generalizando en las diferentes instituciones de la sociedad, pues en todas ellas hay personas que de alguna manera sienten y experimentan diferentes situaciones que ponen en riesgo muchas cosas que van desde lo personal, abandonar sus estudios, el trabajo o tomar decisiones equivocadas, que después la persona misma se podría arrepentir o también las personas que no hicieron nada por impedirlo se podrían arrepentir; es acá donde entra a taller la autorregulación emocional, es decir tener una reacción propicia, oportuna y en un nivel que responda al fenómeno que causó estos desequilibrios (Lucaeduca, 2022)

m. La autorregulación emocional y la inteligencia emocional

En los últimos años ha surgido con fuerza la inteligencia emocional como un tema transversal en la psicología (Psicología de la Educación, Psicología de las Organizaciones, Psicología de la Emoción...), si bien las popularizaciones que se han hecho del tema han impedido por el momento que el constructo surja de forma clara. La relación entre la regulación emocional y la inteligencia emocional parece ser bastante evidente (Madrid, 2018)

n. Modelos tradicionales sobre inteligencia emocional

De acuerdo a Madrid (2018) plantea los siguientes modelos.

Los principales modelos que han afrontado la Inteligencia Emocional en la década de los 90 son los de Mayer et al. (2001) (Modelo de las 4 ramas), el modelo de competencias de Goleman y el Modelo Multifactorial de Bar On.Ice

- Percibir emociones. Capacidad de percibir emociones en caras o imágenes.
- Usar emociones para facilitar el pensamiento. Capacidad de usar las emociones para realzar el razonamiento.
- Comprensión de emociones. Capacidad de comprender información emocional acerca de las relaciones, transiciones de una emoción a otra e información lingüística acerca de las emociones.
- Manejo de las emociones. Capacidad para manejar emociones y relaciones emocionales para el crecimiento personal e interpersonal.

o. . Dimensiones de la autorregulación de emociones

De acuerdo a Santander (2021) se tiene los siguientes controles

- Autocontrol. El autocontrol emocional consiste en gestionar nuestros sentimientos y comportamientos para controlar tanto las emociones positivas como las negativas y así poder expresarlas de manera adecuada.

Sin embargo, para mejorar el autocontrol emocional es fundamental desarrollar o potenciar la inteligencia emocional.

- Tolerancia. La tolerancia se refiere a la capacidad de respetar todo aquello que es diferente a lo propio, que no compartimos e incluso que no se puede reprimir, es decir, opiniones, creencias, sentimientos, costumbres, entre otros.

Ser tolerantes no se refiere a ser indiferentes, todo lo contrario, es un valor moral que permite reconocer y aceptar las diferencias hacia todo aquello que nos resulte diferente, nos genere incomodidad o no compartamos. (significados, 2022)

- **Empatía.** Por definición, la empatía es ponerse en el lugar de los demás y pensar en cómo se puede sentir. Así pues, para que los niños comprendan esta definición sobre la empatía, es importante que primero comprendan los siguientes puntos (vocaeditorial, 2022) (vocaeditorial, 2022)
- **Socialización.** “La socialización es un determinado proceso en el cual un individuo, relacionándose con otros, aprende y desarrolla una serie de capacidades para conseguir una participación exitosa dentro de la sociedad” (economipedia, 2020)

SUBCAPÍTULO II: Variable 2: Actividades lúdicas

2.2.3. Teorías relacionadas a las actividades lúdicas

a. Teoría de la Gestalt. La teoría de la Gestalt hace ver la importancia que reviste en las personas la interacción teniendo como objetivo algo en común de esta manera se puede vivir mucho mejor una experiencia; por ello:

Para que lo aprendido pueda ser recordado fácilmente, debe ser integrado a una unidad cognitiva, es decir, debe ser “comprendido”. La teoría de la Gestalt subraya que, para facilitar el aprendizaje, el material debe ser asimilado por comprensión o por integración con materiales aprendidos con anterioridad.

La terapia Gestalt, fue desarrollada después de la Segunda Guerra Mundial por Fritz Perls y su esposa Laura. Fritz consideró que la raíz de los trastornos psicológicos podía estar en la incapacidad de las personas de integrar exitosa y acertadamente las partes de su personalidad en un todo saludable.

Aplicó los principios de la psicología gestáltica al postular que las personas emocionalmente saludables organizan su campo de experiencia en necesidades bien definidas que les sirven de referencia a la hora de organizar su conducta. Las personalidades neuróticas interfieren con la conformación de la gestalt apropiada y no llega a adecuarlas con sus necesidades.

Perls, consideró que la raíz de los trastornos psicológicos podía estar en la incapacidad de las personas de integrar exitosa y acertadamente las partes de su personalidad en un todo saludable. En la terapia el terapeuta anima al cliente a vivenciar sus emociones y reconocerlas por lo que son en realidad a través de la percepción ingenua y la experiencia inmediata.

La clave es enfocarse en el “aquí y ahora”, no en las experiencias del pasado, y una vez situados en el “aquí y ahora” puede enfrentar conflictos pasados o asuntos inconclusos – las llamadas gestalten inconclusas, o cosas sin llevar realmente a término, desde funciones muy elementales a cierre de ciclos-. Tiene una particularidad esta terapia, y es que funciona mejor, pero mucho mejor en grupos.

La propuesta de que todo lo que percibimos es el resultado de procesos organizadores, de carácter no innato, y por tanto la realidad que nos rodea no es absolutamente determinante, nos hace dueños de la libertad de percibir infinidad de realidades alternativas alterando controladamente los principios organizadores de nuestra consciencia (Gestalttsocial, 2012)

La teoría de la Gestalt deja en libertad al individuo para producir su aprendizaje desde lo interno hasta lo externo los hechos externos si bien dan forma a su aprendizaje, sin embargo, el interés que nace desde sus necesidades juegan un papel muy importante; en este sentido se socia directamente con el estado emocional de las personas, pues mientras mejor se esté emocionalmente

la generación de sus aprendizajes y las redes que construya van a tener consistencia tanto de argumento como de estructura.

b. Teoría de Montessori sobre el juego. María Montessori una educadora de vocación una médica y educadora de profesión y a la vez de vocación se avocó por estudiar la interacción de los niños y las niñas teniendo como un medio o recurso principal el juego, juegos que son elegidos por los mismos niños de acuerdo a ciertas características, preferencias y edad de los niños, por ello con continuas observaciones propias de una maestra con vocación y dedicación:

María Montessori obtuvo sus ideas sobre cómo manejar y educar a los niños de sus observaciones de los mismos en diferentes etapas de su desarrollo y de su contacto con niños de diferentes culturas. Identificó lo que ella consideraba que era normal en todos los niños como «las características universales de la infancia», con independencia de dónde habían nacido los niños o de cómo se habían educado. Luego comenzó a actuar como intérprete para los niños de todo el mundo, aconsejando a los adultos que adoptaran un nuevo enfoque con ellos y trataran el período de la niñez como una entidad en sí misma, no simplemente como una preparación para la edad adulta (Britton, 2017, p. 19,20)

María Montessori quien revolucionó la concepción de cómo aprenden los niños lo resume en los siguientes acápites.

Todos los niños tienen una mente “absorbente”. Al respecto, los niños y las niñas captan muchas cosas del entorno familiar y de otros entornos como es la institución educativa, y su concepción de los hechos es diferente a las de las otras personas.

Un niño es fundamentalmente diferente de un adulto en la forma en que aprende. Tiene lo que Montessori denominó una mente absorbente, una mente que inconscientemente absorbe información del entorno, aprendiendo sobre él de manera rápida. Esta capacidad

de aprender así es única de los niños pequeños y dura más o menos los seis primeros años de su vida. Durante este tiempo, las impresiones que quedan en la mente del niño realmente la modelan y forman y, por consiguiente, tienen un impacto sobre su desarrollo futuro. Resulta, por lo tanto, que cada una de las experiencias precoces es de vital importancia; esto es especialmente así en la primera fase de la mente absorbente, desde el nacimiento hasta los tres años cuando el aprendizaje consciente aún no ha surgido (Britton, 2017, p. 19,21)

La capacidad de asimilación de los niños resulta siendo increíble, en momentos que el adulto menos piensa en la atención que esté el niño haciendo, el de una manera deliberativa capta los mensajes y los evoca cuando cree pertinentes, por esta razón los adultos deben pensar bien antes de reaccionar con palabras inadecuadas frente a los pequeños, pues ello lo están captando.

Todos los niños pasan por períodos “sensibles”. Los niños quienes se encuentran un proceso de construcción de su personalidad y por otra parte su corporeidad va cambiando rápidamente, sus cambios muchas veces impactan en ellos mismos y los convierte temporalmente en niños o niñas con ciertos problemas de conducta que deben comprender los padres y los profesores.

Todos los niños quieren aprender. Es una constante en los niños y las niñas y muchas veces se los tilda de “preguntones” o “chismosos”, por el contrario, los niños sienten necesidad de agrandar su entono cognoscitivo, el adulto por su parte debe comprender esta situación o fenómeno y orientar oportunamente.

Todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo. Es sumamente importante mantener a los niños en actividad ya sea con juegos que ellos mismos descubran o creen o también con tareas propias de su edad, estas actividades les genera creatividad invención y se descubren

así mismos, siempre se debe tener en cuenta la vigilancia disimulada por parte de los adultos para preservar su integridad.

Todos los niños pasan por diversas etapas de desarrollo. Como ya se mencionó las etapas de desarrollo de los niños se suceden rápidamente, y estas van espaciándose a medida que tienen más edad, un bebé de unos dos meses es muy diferente en su actuar frente a un bebé de un mes de nacido, de igual manera un niño de dos años hace múltiples actividades en comparación a los niños de un año, estas etapas se van acortando como ya se dijo a medida que van creciendo, pero en el caso de los padres deben tener sumo cuidado en seleccionar amiguitos y amiguitas para sus hijos que tengan la misma edad o similar, porque deben “quemar” una etapa para proseguir con otra y como estas etapas (cuando niños) se suceden rápidamente, entonces podría ser que un niño de 3 años al tener amigos de 5 años pase directamente en ciertas conductas alterando su proceso de maduración de los cuatro años.

Todos los niños quieren ser independientes. También es una constante, esto surge desde el hecho que las personas por su misma naturaleza buscan una independencia y valerse por sí mismos (parecería que es propia de la evolución humana si se habla desde un principio dialéctico). Los niños buscan su independencia porque necesitan explorar el mundo su entorno e incluso su propio cuerpo. Los padres y el docente juegan un papel preponderante en su orientación y canalización de procesos, la privación de las iniciativas en ellos genera cierto desconcierto, por lo que las palabras correctas, el ejemplo y otros hechos de los adultos coadyuvan a una buena formación de los menores de edad.

2.2.4. *Literatura de la variable actividades lúdicas*

a. **Hacia la construcción de un nuevo concepto de lúdica.** El concepto de lúdica, si bien en sus raíces no cambia, sin embargo de acuerdo al contexto se puede complementar, al respecto del nuevo concepto de lúdica, por lo que se propone lo siguiente:

La lúdica como parte fundamental de la dimensión humana, no es una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (sexo, baile, amor, afecto), que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que produce dichos eventos.

Al parecer la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no sólo se reduce a la pragmática del juego.

La lúdica en este sentido es un concepto poroso, difícil de definir, pero se siente, se vive y se le reconoce en muchas de nuestras prácticas culturales. Para entender esto, es necesario apartarnos de las teorías conductistas y positivistas las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. También es necesario apartarnos de las teorías de psicoanálisis que sólo estudian el juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo. Son muchas las teorías existentes alrededor de la lúdica y de los juegos, pero son muy pocos los planteamientos que de tipo interdisciplinario se han hecho. Este es el reto que asume este breve ensayo al preguntarse inicialmente como hipótesis de trabajo ¿qué

sucede cuando jugamos, cuando leemos algo que nos apasiona, cuando escuchamos música o simplemente nos sentamos en una roca a mirar las nubes o el resplandor del horizonte, o cuando creamos algo nuevo para nosotros, aunque para el observador sea una reproducción. En síntesis, ¿Qué sucede con el tiempo y el espacio en el jugar creador? Para iniciar este proceso de reflexión teórica es necesario plantearnos que, en los momentos creativos, el juego actúa como un artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, propicia para el acto creador. Esta zona de característica neutra se encuentra entre el caos y el orden, entre lo inconsciente y consciente, entre lo interno y lo externo, producto esto último, de los procesos de legitimación social y cultural en que se mueve el sujeto creador. Desde la perspectiva anterior el juego no pertenece a una realidad psíquica interna, ni a una realidad exterior, sino que el juego a nivel del desarrollo humano, se encuentra en una zona neutra propicia para el acto creador. (Jiménez, 2022, p. 1)

b. Planificación de actividades lúdicas. Las actividades lúdicas, que constituyen medios muy importantes para el desarrollo integral y esperanzador del niño, es importante que la programación de los juegos o actividades lúdicas sean evaluadas por parte de los docentes, pues esto permite mejores resultados, al respecto se menciona que:

Son tantas las posibilidades de enseñar y aprender jugando que sería una lástima que una mala planificación de las actividades lúdicas no nos permitiera utilizar este recurso de una manera adecuada acorde a lo que pretendemos conseguir y a cómo lo queremos conseguir. Debemos utilizar para la consecución de objetivos de enseñanza, ya que se puede trabajar cualquier tipo de contenido o competencia básica, aunque no de cualquier manera, claro está, no podemos programar juegos, talleres, canciones, danzas, dinámicas, etc. sin antes

haber hecho un diagnóstico de la situación de nuestros alumnos, no se trata de jugar sólo para entretener, aunque el juego también cumple esa función, hay que sacar el máximo provecho de las situaciones de aprendizaje con metodologías lúdicas para lo cual se requiere, al igual que con otro tipo de actividades, de un conocimiento previo, de una planificación sistemática, de una puesta en escena motivadora y de una evaluación que nos permita aplicar nuestra labor educativa de una manera reforzada y enriquecida (Sánchez M., 2009)

c. **Criterios de clasificación de actividades lúdicas.** Las actividades lúdicas responden a ciertos criterios que permiten optimizar sus resultados en los niños y niñas de educación básica regular. “a continuación, se hace una sencilla clasificación atendiendo a dos variantes fundamentales a la hora de programar juegos; nos fijaremos en la edad de los alumnos y en las aportaciones del juego respecto al desarrollo de los alumnos”. (Sánchez, 2009, p. 3); por lo que teniendo en cuenta la edad y basándose en la concepción de Piaget sobre el desarrollo intelectual y relacionando este desarrollo con el juego que se da durante el mismo, enumeramos las siguientes etapas:

De 0 a 2 años. Juegos sensorio-motores. El niño durante esta etapa realiza juegos basados en movimientos que repite constantemente y que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos, resultando estas actividades satisfactorias y placenteras. El niño juega con su propio cuerpo; mueve brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante el espejo, pero también manipula objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecas, peluches, etc.

De 2 a 4 años. Juegos simbólicos. De imitación o ficción Es una etapa de juego individual, en la que el niño escapa de la realidad y a través del juego trata de adaptarla a

sus necesidades y gustos. Así desarrolla juegos de ficción e imaginación. El niño utiliza objetos para transformarlos en otros elementos: una caja de cerillas es una casa, una escoba es un caballo... y también imita escenas o situaciones: "hace como si lee, como si duerme, como si habla por teléfono...". Disfruta con trenes, construcciones de cubos, rompecabezas con pocos elementos, muñecos, ositos, instrumentos musicales como triángulos, tambores, etc.⁴ Con estas actividades el niño comienza a hacer uso de la capacidad de simbolización, de gran importancia en el futuro pues es la base de su desarrollo intelectual y afectivo.

De 4 a 7 años. Desaparición progresiva del juego simbólico Una de las características fundamentales de esta edad es que se pasa del egocentrismo a los juegos colectivos. Los símbolos se ajustan más a la realidad. El niño se interesa por el mundo que le rodea y trata de integrarse en él, por lo que sus juegos son reflejo de ello; así los trenes y coches de juguete imitan a los de verdad tratando de imitar a su padre. Los juegos propios de esta etapa son las construcciones, rompecabezas y puzzles, juegos de pintar, moldear, esculpir, coser... persistiendo los juegos de muñecas.

Un segundo criterio de clasificación de las actividades lúdicas para los niños y niñas de educación básica regular es teniendo en cuenta el desarrollo que aporta a los alumnos.

Mediante el juego se desarrollan todos los aspectos personales; desarrollo psicomotor, desarrollo intelectual, desarrollo socio-afectivo. Además, puesto que es una actividad que proporciona placer, la motivación por el aprendizaje es buena y el resultado altamente positivo. Por lo tanto, seguimos insistiendo en que el niño, mientras juega, aprende Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al campo educativo, haremos una clasificación por áreas del desarrollo. Teniendo en cuenta que el juego nunca ayuda

a desarrollar un área por separado, sino que tiene un carácter global y es, entre otras cosas, por lo que constituye un recurso indispensable en educación. Desde el mismo nacimiento el niño empieza a manipular su propio cuerpo: manos, pie, brazos, etc. Para pasar progresivamente a jugar con el adulto y con los objetos que le rodean. Entre los aspectos psicomotores que mejora el juego (Sánchez, 2009, p. 3); los aspectos psicomotores mas resaltante son:

- El equilibrio, que se desarrolla construyendo torres con piezas, patinando, con la bici, corriendo, dando volteretas, etc.
- Coordinación motriz. Se inicia con los primeros pasos del niño y progresivamente se complica hasta dominar la carrera o la danza.
- La manipulación de objetos, desde los más simples como el chupete o el sonajero, hasta llegar al control de materiales muy precisos: enhebrar agujas, encajar tuercas, etc.
- Desarrolla los sentidos.
- La fuerza, sobre todo a través de juegos de competición física, de lucha, deportivos, etc.
- Discriminación sensorial; auditiva, visual, táctil, etc.
- Capacidad de imitación. Los niños cuando observan alguna acción nueva tratan de imitarla, ya sean saltos, juegos, gestos, etc.
- Coordinación visomotora, desarrollada con juegos de pelota, juegos de saltar, correr, persecución, juegos de lanzar objetos, de clavar, de unir, etc.

Una tercera clasificación de las actividades lúdicas corresponde al desarrollo cognitivo de los estudiantes, de acuerdo a Sánchez (2009) A continuación, se mencionan ciertos factores relacionados al desarrollo cognitivo que aporta el juego:

- Favorecen la atención y la memoria. Por ejemplo, a la hora de retener las reglas, recordar la puntuación, etc. • Desarrolla el rendimiento, ya que los niños se esfuerzan en comprender los diferentes aspectos del juego
- Estimula la imaginación y la creatividad. Porque el juego permite imaginar, crear, inventar, añadir, quitar, etc.
- También ayudan a todo lo contrario, a distinguir la realidad de la ficción, como ocurre en los juegos de rol.
- La mayoría de los juegos desarrollan la comunicación y el lenguaje.
- Los juegos simbólicos, imaginativos y de ficción desarrollan el pensamiento abstracto y van introduciendo progresivamente al niño en el mundo de las ideas.
- Los juegos estimulan la capacidad de resolver problemas, ya que muchas estrategias que sirven para jugar son las mismas que se utilizan ante los problemas, como la exploración, la observación, la manipulación, etc.
- Desarrollan la capacidad intelectual de los niños.

Dentro de los criterios de clasificación también se encuentra el desarrollo socio afectivo.

El carácter social del juego es una de las principales aportaciones del mismo, la mayoría de los juegos se realizan en grupo y desarrollan la capacidad social del niño, aunque dependiendo del tipo de juego se desarrollarán unos aspectos u otros (Sánchez, 2009, p. 5). Entre todas las aportaciones que hace el juego al niño podemos citar las siguientes:

- Desarrollo de la comunicación.

- Actitudes cooperativas.
- Facilita el paso del egocentrismo infantil a la relación con los demás

d. Introducción al juego como recurso educativo. El juego es un recurso muy relevante en la educación básica, los niños y niñas aprenden mediante el juego; se debe entender que el juego es un factor muy importante para las diversas áreas académicas, de allí que:

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el periodo más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del periodo de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta. Aunque este informe se centra en los años que corresponden a la educación preescolar, debemos señalar que el aprendizaje a través del juego resulta pertinente durante todo el periodo de la primera infancia e incluso después de esta. (UNICEF, 2018, p. 8)

Es importante tener en cuenta el juego como un recurso fundamental para el aprendizaje desde edades muy tempranas UNICEF (2018), presenta la importancia del juego desde los 0 años hasta los 6 años, a continuación, se precisan:

e. El juego, y por qué es importante para el aprendizaje y el desarrollo en los primeros años. El juego es una actividad propia e inherente a los niños y niñas, la continuidad del mismo permite que redescubran muchas veces sus cualidades aparte que encuentran en él una

manera de entretenimiento permanente, también van mejorando sus actitudes y a la vez aptitudes; por lo que:

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. En el próximo apartado de este informe se explica qué entendemos por juego y por aprendizaje basado en el juego, y se dan ejemplos de las numerosas formas en que los niños aprenden a través del juego (UNICEF, 2018, p. 9)

Todo el mundo reconoce el “juego” cuando lo ve, ya sea en la calle, en los pueblos, en los patios de recreo, en clase... En todas las culturas, niveles económicos y comunidades, los niños juegan ya desde temprana edad. A pesar de este hecho, el juego puede resultar difícil de definir; no obstante, los investigadores y teóricos por lo general coinciden en definir las características clave de las experiencias lúdicas del siguiente modo (UNICEF, 2018, p. 9)

f. Jugando, los niños aprenden y desarrollan competencias clave. Los niños al jugar están perfeccionando sus cualidades, van aplicando una estrategia de ensayo y error sin necesidad de alguna presión por sus padres o el docente, por lo que de una forma espontánea contribuyen personalmente al manejo de sus competencias y capacidades.

Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias

motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico (UNICEF, 2018, p. 10)

Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo y dos triángulos pueden formar un cuadrado. Bailando según una pauta consistente en dar un paso adelante, un paso atrás, girar, dar una palmada y repetir, pueden empezar a aprender las características de los patrones que constituyen el fundamento de las matemáticas. Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al mercado) resultan especialmente beneficiosos: en este tipo de juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia (UNICEF, 2018, p. 10).

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción. (UNICEF, 2018, p. 10)

En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI (UNICEF, 2018, p. 10)

2.2.5. Definición de juego

El juego es una actividad con determinadas reglas cuyo objetivo principal es la diversión y el placer. Puede ser utilizado con fines pedagógicos como objetivo secundario. Los juegos pertenecen a todas las culturas del mundo por lo que se consideran una característica humana universal (Uriarte, 2020)

Los juegos son propios de las personas y tienen una larga data, los dos primeros registros de actividades lúdicas tienen una antigüedad de más de 3000 años pues es una de las formas principales en la que los niños y niñas expresan su yo interior.

Sin embargo, el juego es una actividad que puede continuar a lo largo de toda la vida, modificándose según los intereses y habilidades del individuo. La ONU lo incluye entre los derechos fundamentales del niño (Uriarte, 2020)

2.2.6. *Dimensiones de los juegos*

a. Cognitiva. Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento y el juego simbólico favorece la empatía, es decir, la capacidad del niño/a de ponerse en el lugar del otro. Además, el juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento, es decir, la creación de representaciones mentales (kadoora, 2018)

b. Motriz. Es la dimensión más evidente del juego. El juego facilita la adquisición del esquema corporal además de permitir el aprendizaje de las relaciones causa-efecto. Se da cuenta que lo que hace modifica su entorno, produciendo unas reacciones en los demás y así se reconoce a sí mismo/a como agente causante de cambios (kadoora, 2018)

c. Social. El juego es el principal recurso que tienen los niños/as para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con otros aprende a asimilar conductas deseables como compartir, saludar, respetar turnos... y aprende también a no manifestar conductas no deseables como pegar a los demás o ejercer su voluntad (kadoora, 2018).

El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas que lo comparten con nosotros. A nivel social el juego es básico porque es un elemento socializador que nos ayuda a construir la forma en que nos relacionamos con los demás. Permite conocer y respetar las normas, fomenta la comunicación, promueve la cooperación y favorece los procesos de inserción social (kadoora, 2018)

d. Afectiva. Expresión y control emocional a través del juego. Como sabes, el afecto es imprescindible para un desarrollo equilibrado. Esto es cierto durante toda nuestra vida, (¿Cómo

sería tu vida sin el afecto de tus seres queridos?) pero muy especialmente durante los primeros años, dado que unas carencias afectivas durante la primera infancia pueden marcarnos para siempre (kadoora, 2018)

El juego en sí mismo es una actividad que provoca placer, satisfacción y motivación. Permite al niño/a aprender a controlar la ansiedad que le producen ciertas situaciones de la vida cotidiana como por ejemplo el enfado de padres o profesores, la pérdida de un juguete o no poder salir a jugar fuera porque está lloviendo. A través del juego se exteriorizan las emociones y estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño/a.

Además, la mayor parte de las relaciones y contactos afectivos tienen lugar durante el juego (kadoora, 2018)

2.3. Definición de términos

2.3.1. Emoción

“La Emoción es un proceso psicológico que nos prepara para adaptarnos y responder al entorno. Su función principal es la adaptación que es la clave para entender la máxima premisa de cualquier organismo vivo: la supervivencia” (Fernández y Jiménez, s.f., p.17).

2.3.2. Actividad.

Cañal (2000) citado por Nuñez (2002) “las actividades son procesos de flujo y tratamiento de información (orientados, interactivos y organizados) característicos del sistema – aula, es decir conjuntos organizados que realizan tanto el alumnado como los profesores en relación con la finalidad de la actividad”. (p. 116)

2.3.3. *Lúdica.*

Es todo juego sano que enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles. (Echeverry y Gómez, 2009)

2.3.4. *Autorregulación de emociones*

La autorregulación emocional es un proceso por medio del cual las personas ejercen una influencia sobre las emociones que experimentan, sobre cuando suceden y sobre cómo se experimentan y se expresan. (Gross, 1998, 1999) citado por (Vargas y Martínez, 2013, p. 227)

2.3.5. *Actividad lúdica*

Las actividades lúdicas hacen referencia al juego que constituye una necesidad de gran importancia integral del niño, puesto que a través de él se adquieren conocimientos, habilidades y, sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea. (Posligua, et al., 2017, pág. 1030) citado por (Parra, 2020, p. 146).

2.3.6. *Comprensión emocional*

Es la capacidad de comprender las emociones propias y ajenas es una de las habilidades que compone la competencia emocional, la cual nos permite conocer cómo y por qué las personas actúan como lo hacen, e inferir lo que está ocurriendo emocionalmente a nuestro alrededor (Saarni, 1999) citado por (León y Sierra, 2008, p. 36)

2.3.7. *Aprendizaje.*

Para Piaget el aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación. (Sánchez, 2007)

2.3.8. *Educación.*

La educación es un proceso de aprendizaje y enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas, al pleno desarrollo de sus potencialidades, a la creación de cultura, y al desarrollo de la familia y de la comunidad nacional, latinoamericana y mundial. Se desarrolla en instituciones educativas y en diferentes ámbitos de la sociedad. (Ley General de Educación, s.f.)

2.3.9. *Investigación*

Una investigación es un proceso sistemático, organizado y objetivo, cuyo propósito es responder a una pregunta o hipótesis y así aumentar el conocimiento y la información sobre algo desconocido. Asimismo, la investigación es una actividad sistemática dirigida a obtener, mediante observación, la experimentación, nuevas informaciones y conocimientos que necesitan para ampliar los diversos campos de la ciencia y la tecnología. (Cheesman, s.f.)

2.3.10. *Muestra*

Es una parte o fragmento representativo de la población. Se caracteriza por ser objetiva y reflejo fiel del universo (población), de ella, de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población. (Marroquín, 2012, p. 14)

2.3.11. *Población*

“Es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación” (Marroquín, 2012, p. 14).

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

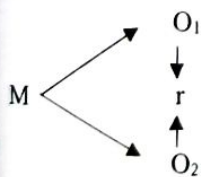
Correlacional, porque tiene como finalidad establecer el grado de relación o asociación no causal existente entre dos o más variables. Se caracterizan porque primero se miden las variables y luego, mediante pruebas de hipótesis correlacionales y la aplicación de técnicas estadísticas, se estima la correlación. (Marroquín, 2012, p. 4)

3.2. Método de investigación

Método Descriptivo: es un método que se basa en la observación, por lo que son de gran importancia los cuatro factores psicológicos: atención, sensación, percepción y reflexión. El problema principal de dicho método reside en el control de las amenazas que contaminan la validez interna y externa de la investigación. (Marroquín, 2012, p. 6)

3.3. Diseño de investigación

El diseño es de tipo descriptiva correlacional. Los estudios correlacionales al evaluar el grado de relación entre dos o más variables miden cada una de ellas (presuntamente relacionadas) y después cuantifican y analizan la vinculación, el esquema de la investigación de la investigación correlacional descriptiva de acuerdo a Sánchez y Reyes (2009) es el siguiente:



Dónde:

M. Representa a la muestra de estudio y corresponde a los niños y niñas de 5 años de la Institución educativa Inicial N° 163 “La Primavera”

O₁. Observación de la primera variable, respecto a la variable autorregulación de emociones.

r. Correlación entre variables autorregulación de emociones y actividades lúdicas

O₂. Observación de la segunda variable actividades lúdicas.

3.4. Población y muestra

La población está conformada por todos los niños y niñas de 45 años de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022

3.4.1. Población

La población está conformada por todos los niños y niñas de 5 años de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022

Tabla 1

Niños y niñas de 5 años de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022

Aula	N° de estudiantes	%
Roja	27	52.00
Amarilla	25	48.00
Total	52	100.00

Nota. Nóminas de matrícula 2022

3.4.2. Muestra

La muestra está conformada por todos los niños y niñas de 5 años del Aula Roja de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022; es una muestra intencionada o de acuerdo al acceso de la investigadora, por lo que no fue una muestra probabilística.

Tabla 2

Niños y niñas de 5 años del Aula Roja de la IEI N° 163 "La Primavera", Pedro Gálvez, 2022

Sexo	N° de estudiantes	%
Varones	13	48.00
Mujeres	14	52.00
Total	27	100.00

Nota. Nóminas de matrícula 2022

3.5. Variables de estudio

3.5.1. Variable 1: Autorregulación de emociones

3.5.2. Variable 2: Actividades lúdicas

3.5.3. Operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores
Variable 1 Autorregulación emocional	Regulación emocional o autorregulación emocional, son términos sinónimos, y hacen referencia a una capacidad compleja que se caracteriza por aquella habilidad que tienen las personas para manejar sus emociones, y que forman parte del desarrollo humano, desde el nacimiento hasta la adultez. (Gaggin y Hacerfamilia, 2016)	la regulación emocional está relacionada a la manera, a la forma, al arte que tiene una persona de controlar sus emociones, sus sentimientos como: la alegría, la tristeza, el llanto, el miedo, la sorpresa, etc., para la investigación presente se tomará las siguientes dimensiones: En las relaciones familiares.	En las relaciones familiares. En la interrelación con sus amigos. En lo académico En el juego.	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha a sus padres - Es dialogante - Se limita en agresiones - Comprende la situación de sus amigos(as) - Tiene capacidad de escucha - Vive motivado(a) por aprender - Controla sus éxitos - Controla su derrota

		En la interrelación con sus amigos. En lo académico En el juego.		
Variable 2 Actividades lúdicas	Se define como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliéndose de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas. (Palacios, 2020, p. 481)	Participa en juegos propuestos por la docente, a la hora del juego libre en los sectores y en recreo. Las dimensiones que se utilizará son las siguientes: cognitivo, motriz y social	Cognitivo. Motriz. Social	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinación dinámica global y equilibrio - Control respiratorio - Desarrollo de la motricidad gruesa - Desarrollo de la motricidad fina - Disociación de movimientos. - Maneja un esquema corporal - Maneja el esquema espacial - Maneja el esquema temporal

3.1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.1.1. Técnicas

“Las técnicas de investigación son un conjunto de procedimientos metodológicos y sistemáticos cuyo objetivo es garantizar la operatividad del proceso investigativo. Es decir, obtener mucha información y conocimiento para resolver nuestras preguntas” (Universidad la Concordia, 2020), para la presente investigación se recurrió a la observación tanto para la variable autorregulación de emociones y para la variable actividades lúdicas; la técnica de la observación

consiste en que el observador observa el objeto o fenómeno en su estado natural, registra la información para luego ser tratada de acuerdo al tipo y diseño de investigación. (Arias, 2020)

3.5.4. Instrumentos

Un instrumento de recolección de datos consiste en una herramienta física, virtual o de otra clase de la cual se vale un investigador para obtener información que le permita desarrollar la investigación propuesta; su principal función es la extraer datos de primera mano de la población o los fenómenos que se desean conocer, de esta manera tendrá la información necesaria para seguir con el proceso investigativo (Tesisymasters, 2023)

Para la presente investigación se recurrió a la ficha de observación en físico tanto para la variable autorregulación de emociones y la variable actividades lúdicas, el número de ítems fueron de 16 con niveles: alto o bueno (3) regular o medio (2) y bajo o deficiente (1), para ambas variables.

3.1. Hipótesis de trabajo u operacionales

3.1.1. Hipótesis general

Ha. El nivel de correlación es significativo entre la autorregulación de emociones y las actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja, de la IEI N° 163 “La Primavera” Pedro Gálvez, 2022.

H₀. El nivel de correlación no es significativo entre la autorregulación de emociones y las actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja, de la IEI N° 163 “La Primavera” Pedro Gálvez, 2022.

3.5.5. Hipótesis específicas

- a. Existe un nivel medio o regular de autorregulación de emociones en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja, de la IEI N° 163 “La Primavera” Pedro Gálvez, 2022.

- b. Existe un nivel medio o regular en la participación de las actividades lúdicas que realizan los niños y niñas de 5 años “Aula Roja, de la IEI N° 163 “La Primavera” Pedro Gálvez, 2022.

3.1. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Para el procesamiento y análisis de datos en la presente investigación se empleó el programa Microsoft Excel versión 2016, para el análisis descriptivo de las variables autorregulación de emociones y actividades lúdicas, donde se procedió a elaborar tablas y figuras estadísticas pertinentes a cada una de las variables y sus respectivas dimensiones; para el análisis correlacional y la respectiva prueba de hipótesis se recurrió a la aplicación del programa estadístico SPSS versión 25, el mismo que procesó la información brindada de las respectivas bases de datos; previo al procesamiento estadístico, se ordenó la información obtenida y se elaboró las bases de datos vaciando la información de los instrumentos de investigación aplicados a la respectiva muestra.

Tabla 3

Tabla 3. Resultados de la encuesta de satisfacción de los docentes de la escuela primaria de la zona de estudio.

Categoría	Nivel de satisfacción		
	Buena	Regular	Mala
Nº total de docentes	10	10	10
Puntaje máximo	10	10	10
Puntaje obtenido	10	10	10

CAPÍTULO IV RESULTADOS

Tabla 4

Tabla 4. Resultados de la encuesta de satisfacción de los docentes de la escuela primaria de la zona de estudio.

Categoría	Nivel de satisfacción		
	Buena	Regular	Mala
Nº total de docentes	10	10	10
Puntaje máximo	10	10	10
Puntaje obtenido	10	10	10

4.1. Selección de instrumentos

Los instrumentos que se seleccionaron para obtener información de cada una de las variables: autorregulación de emociones y actividades lúdicas fueron dos fichas de observación una para cada variable con los siguientes niveles.

4.1.1. Variable autorregulación de emociones

Tabla 3

Información básica de ficha de observación de autorregulación de emociones

Bajo o deficiente 1	Niveles Regular o medio 2	Bueno o alto 3
	Nº total de ítems 16	
	Puntaje mínimo 16	
	Puntaje máximo 48	

Nota. Elaboración propia

4.1.2. Variable actividades lúdicas

Tabla 4

Información básica de ficha de observación de actividades lúdicas

Bajo o deficiente 1	Niveles Regular o medio 2	Bueno o alto 3
	Nº total de ítems 16	
	Puntaje mínimo 16	
	Puntaje máximo 48	

Nota. Elaboración propia

4.2. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

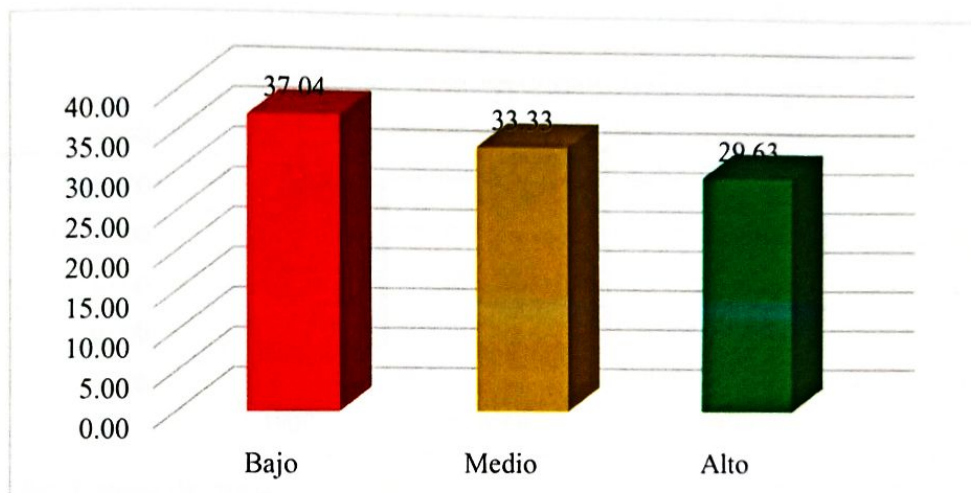
4.2.1. Tratamiento estadístico de la variable autorregulación de emociones

Tabla 5

Nivel de autorregulación en relaciones familiares que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la I.EI. N° 163 La Primavera, 2022

Nivel	fi	%
Bajo	10	37.04
Medio	9	33.33
Alto	8	29.63
Total	27	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 1

Nivel de autorregulación en relaciones familiares que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la I.EI. N° 163 La Primavera, 2022

Análisis e interpretación

De acuerdo a la información recabada se observa que en la dimensión relaciones familiares los integrantes de la muestra presentan un nivel bajo en autorregulación de emociones, pues un 37.04% se ubica en dicho nivel, seguido del nivel medio con 33.33% y en el nivel alto el 29.63% de integrantes; estos resultados muestran que los niños y niñas en una ligera mayoría relativa manifiestan arranques de ira, de descontento con el trato de sus padres, también se ha

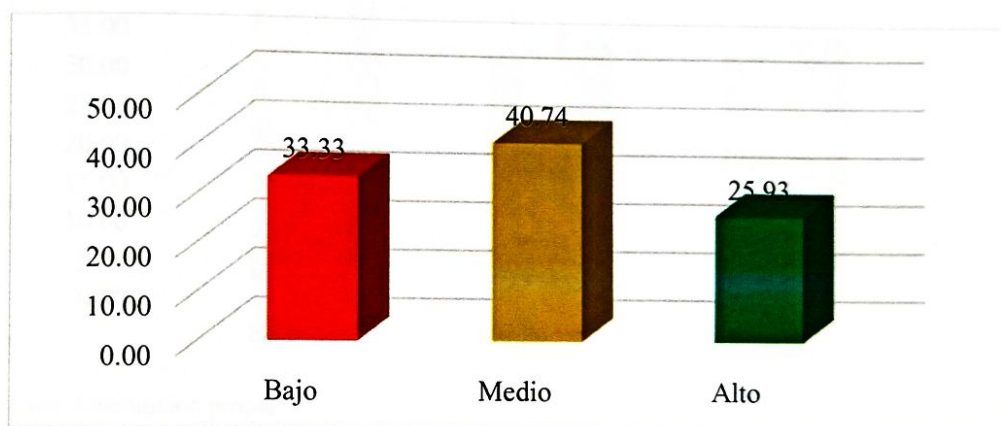
podido evidenciar estas respuestas cuando los padres vienen a dejarlos a sus hijos e hijas a la institución educativa.

Tabla 6

Nivel de autorregulación en interrelación con sus amigos que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Nivel	fi	%
Bajo	9	33.33
Medio	11	40.74
Alto	7	25.93
Total	27	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 2

Nivel de autorregulación en interrelación con sus amigos que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Análisis e interpretación

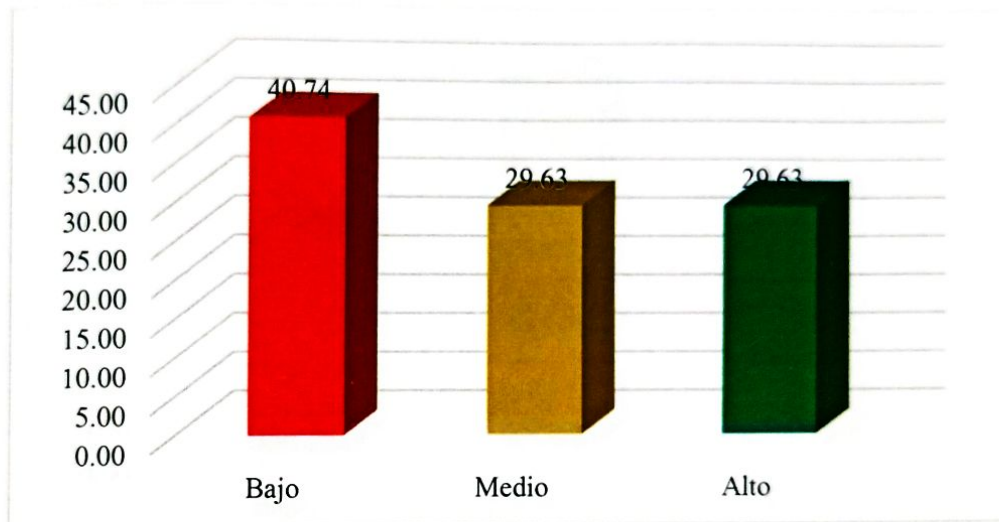
En lo que se refiere a la interrelación con sus amigos los niños y niñas integrantes de la muestra en un 40.74% se ubican en un nivel medio o regular, es decir que si encuentran espacios de importantes de buenas relaciones y que controlan ciertas reacciones que puedan incomodar a sus compañeros, un 33.33% de integrante se ubica en un nivel bajo, es decir que no se sienten bien con sus amigos y amigas mostrando reacciones negativas, mientras que un 25.03% se ubica en un nivel alto, es decir que prima la coincidencia en el trato positivo que reciben y dan a sus amigos y amigas.

Tabla 7

Nivel de autorregulación en lo académico que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Nivel	fi	%
Bajo	11	40.74
Medio	8	29.63
Alto	8	29.63
Total	27	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 3

Nivel de autorregulación en lo académico que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Análisis e interpretación

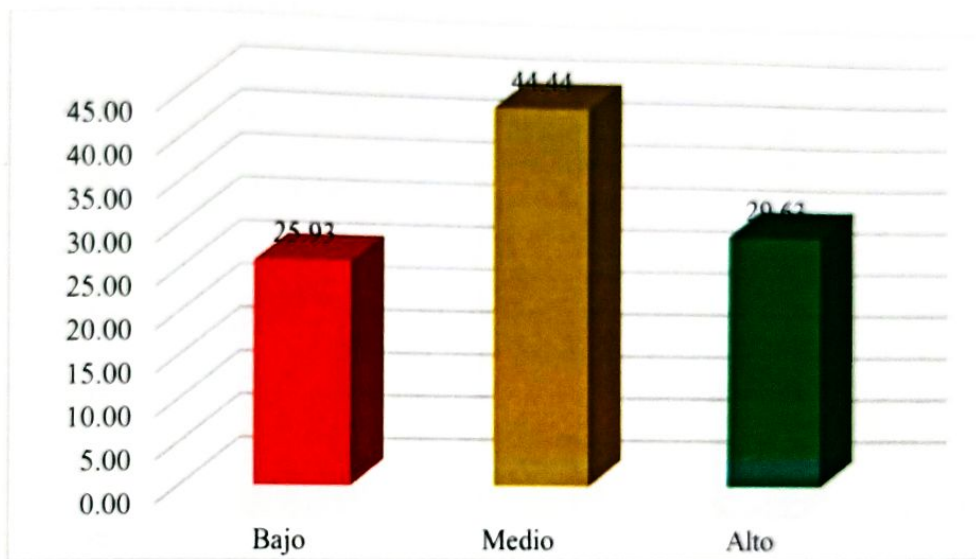
En la dimensión académica los niños y niñas integrantes de la muestra tienen un bajo nivel de autorregulación de emociones, toda vez que un 40.74% se ubica en este nivel, es decir que los niños y niñas cuando sienten que no están logrando sus capacidades de aprendizaje se sienten mal e incluso quieren llorar, también se percibe envidia entre compañeros, mientras que un 29.63% de estudiantes se ubican en un nivel alto de control de sus emociones, tanto cuando sienten que han logrado sus metas como cuando les falta lograrlas, y un 29.63% se encuentran en un nivel regular es decir que hay espacios de tiempo que muestran incomodidad pero que luego lo van superando.

Tabla 8

Nivel de autorregulación en el juego que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la I.EI. N° 163 La Primavera, 2022

Nivel	fi	%
Bajo	7	25.93
Medio	12	44.44
Alto	8	29.63
Total	27	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 4

Nivel de autorregulación en el juego que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la I.EI. N° 163 La Primavera, 2022

Análisis e interpretación

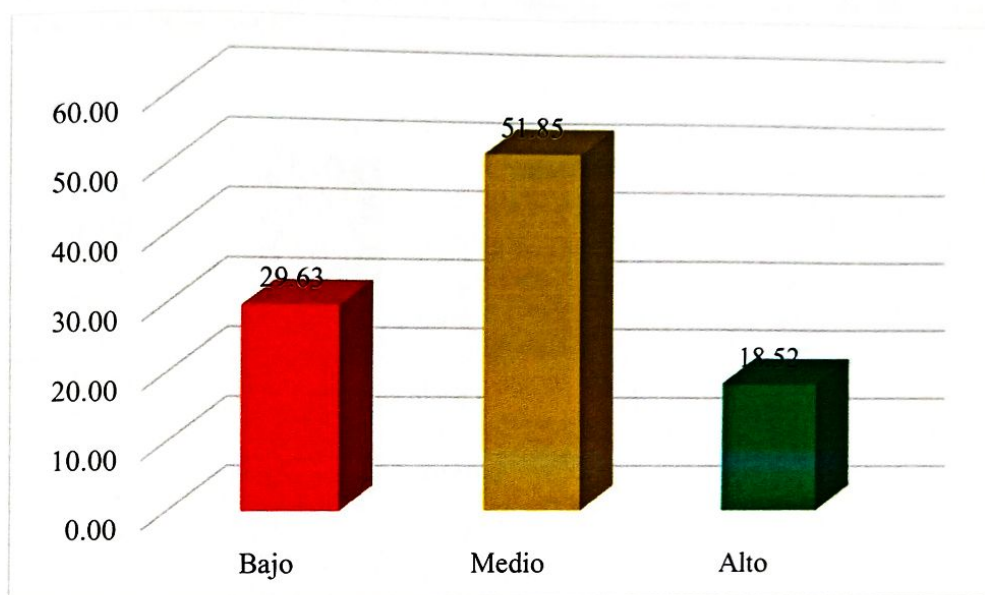
En cuanto al juego los niños y niñas integrantes de la muestra evidencian una autorregulación regular o media, llegando este nivel a un 44.44%, es decir que hay momentos que se amargan y abandonan la actividad y luego nuevamente lo retoman, pues es propia de los niños y niñas en esta edad, un 29.63% maneja un nivel alto de autorregulación en esta actividad, es decir que saben comprender a sus compañeros y a la vez tratan de hacerse entender también ellos y son entendidos, mientras que un 25.03% de integrantes si tienen reacciones que permanecen por más tiempo e incluso hasta la hora que concluye el recreo.

Tabla 9

Nivel de autorregulación que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Nivel	fi	%
Bajo	8	29.63
Medio	14	51.85
Alto	5	18.52
Total	27	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 5

Nivel de autorregulación que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Análisis e interpretación

En lo que se refiere a la variable consolidada, la autorregulación de emociones se ubica en un nivel medio con un 51.85% seguido del nivel bajo con un 28.63% y el nivel alto con un 18.52%, estos porcentajes indican que en dicha sección si bien se evidencia un nivel manejable en cuanto a esta variable, sin embargo, si hay niños y niñas que no autorregulan sus emociones, y es importante que se tomen cartas en el asunto para que progresivamente vaya disminuyendo este porcentaje.

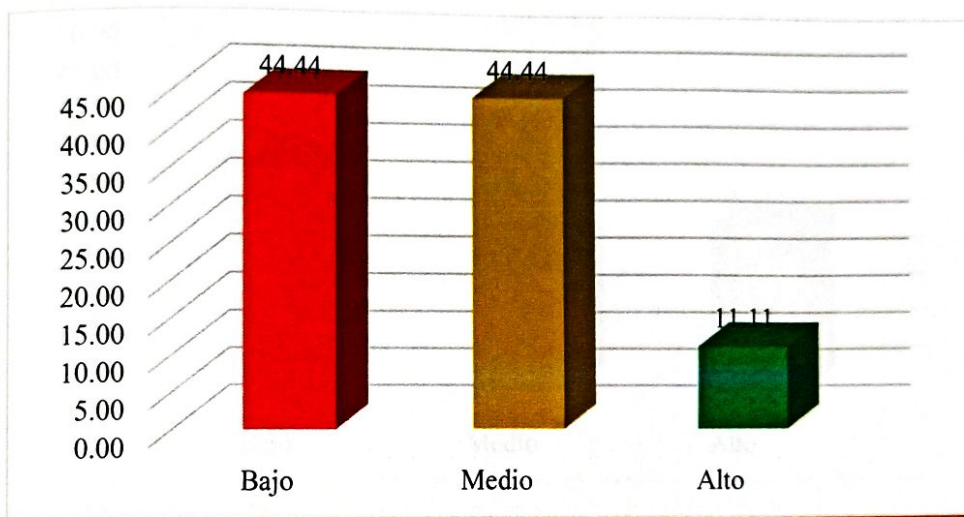
4.2.2. Tratamiento estadístico de la variable actividades lúdicas

Tabla 10

Nivel de actividades lúdicas en lo cognitivo que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Nivel	fi	%
Bajo	12	44.44
Medio	12	44.44
Alto	3	11.11
Total	27	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 6

Nivel de actividades lúdicas en lo cognitivo que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Análisis e interpretación

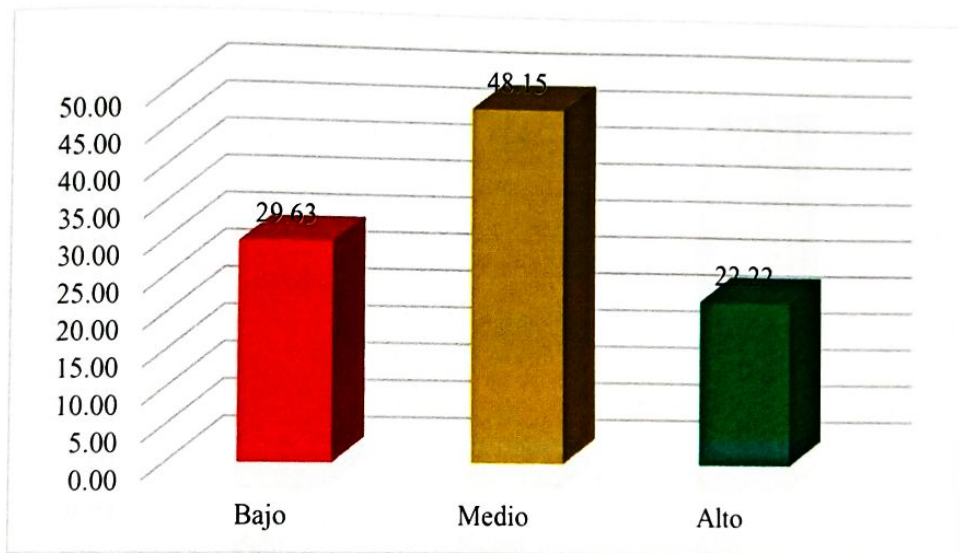
El nivel de actividades lúdicas en lo cognitiva que implica la formación de equipos de trabajo, participación, ejecución de juegos con la finalidad de manejar ciertas capacidades, etc., se observa que el 44.44% de integrantes no lo hacen oportunamente, por lo que se ubican en un nivel bajo, mientras que con el mismo porcentaje hay niños y niñas que si lo hacen con ciertas dificultades que finalmente son vencidas, ubicándose en un nivel medio, y solo un 11.11% son esta dimensión un tanto proactivos que se preocupan desde el inicio hasta el final por organizar actividades para alcanzar sus logros de aprendizaje.

Tabla 11

Nivel de actividades lúdicas en lo motriz que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Nivel	fi	%
Bajo	8	29.63
Medio	13	48.15
Alto	6	22.22
Total	27	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 7

Nivel de actividades lúdicas en lo motriz que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Análisis e interpretación

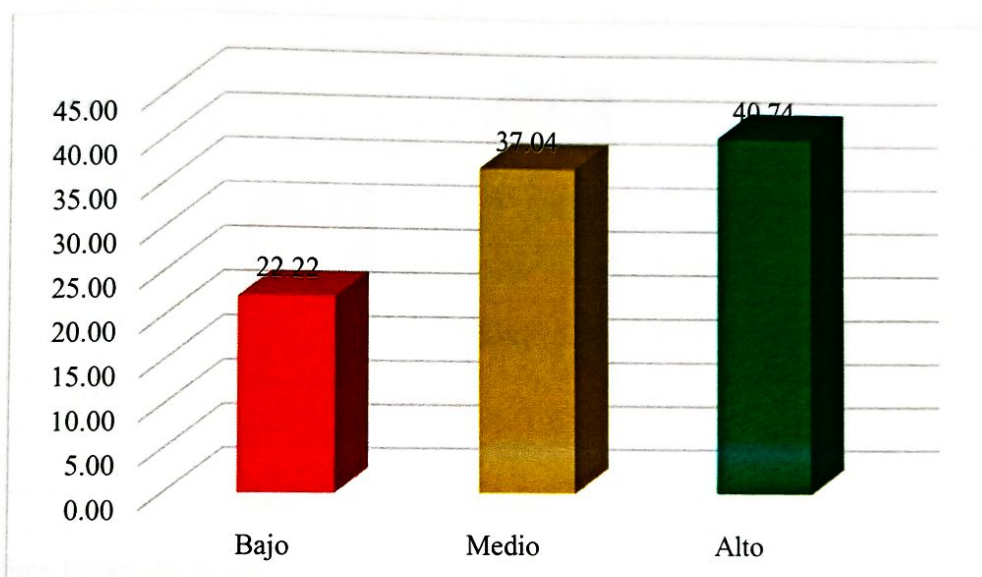
En la dimensión motriz se percibe que los integrantes de la muestra se ubican en un nivel medio, llegando a un 48.15%, seguido del nivel bajo con un 29.63% y el nivel alto alcanza el 22.22%, se percibe entonces que los niños y niñas integrantes de la muestra si realizan actividades lúdicas motrices, pero con ciertas dificultades que finalmente son superadas, pero también hay un porcentaje representativo que en general no realiza actividades lúdicas motrices o las hace muy rara vez, lo que quiere decir que prefieren estar en otras actividades que no ayuda a sus desarrollo psicomotor.

Tabla 12

Nivel de actividades lúdicas en lo social que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Nivel	fi	%
Bajo	6	22.22
Medio	10	37.04
Alto	11	40.74
Total	27	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 8

Nivel de actividades lúdicas en lo social que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Análisis e interpretación

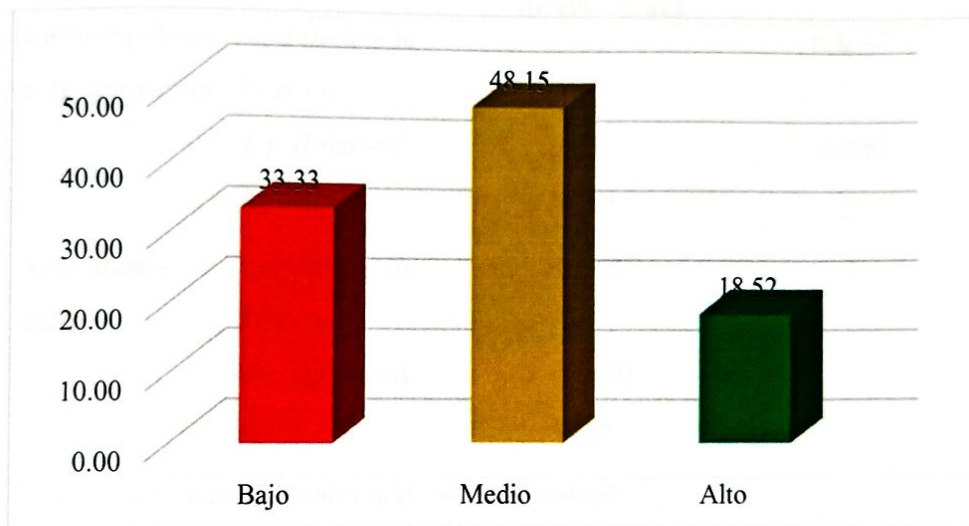
En lo que respecta a la dimensión social se percibe que los integrantes de la muestra en un 40.74% se encuentra en un nivel alto, seguido del 37.01% que está en el nivel medio y solo un 23.33% se ubica en un nivel bajo; lo que quiere decir que si se presenta cierto grado de coordinación y llegan a acuerdos para ejecutar sus actividades lúdicas

Tabla 13

Nivel de actividades lúdicas que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Nivel	fi	%
Bajo	9	33.33
Medio	13	48.15
Alto	5	18.52
Total	27	100.00

Nota. Elaboración propia



Nota. Elaboración propia

Figura 9

Nivel de actividades lúdicas que presentan los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

Análisis e interpretación

En cuanto al comportamiento de la variable consolidación actividades lúdicas, se percibe que un 48.15% de integrantes se ubica en un nivel medio, seguido de un 33.33% que está en un nivel bajo, y un 18.52% se posiciona en un nivel alto en lo que se refiere a esta dimensión; estos resultados evidencian que los integrantes de la muestra si bien practican actividades lúdicas pero tienen dificultades o desisten de ellas, y aún más preocupante es que hay un grupo de estudiantes que no tienen interés por las actividades lúdicas, lo que debe tenerse en cuenta para que se tomen alternativas de solución.

4.3. Prueba de hipótesis

Tabla 14

Correlación de las variable autorregulación de emociones con la variable actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años, Aula Roja de la IEI. N° 163 La Primavera, 2022

		Autorregulación de emociones	Actividades lúdicas
Autorregulación de emociones	Correlación de Pearson	1	0,869**
	Sig. (bilateral)		0,000
	N	27	27
Actividades lúdicas	Correlación de Pearson	0,869**	1
	Sig. (bilateral)	0,000	
	N	27	27

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Elaboración propia

La hipótesis afirmativa fue planteada para esta investigación de acuerdo al planteamiento del problema en los siguientes términos: El nivel de correlación es significativo entre la autorregulación de emociones y las actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja, de la IEI N° 163 “La Primavera” Pedro Gálvez, 2022, luego de haber aplicado los instrumentos organizado la base de datos y calculado el coeficiente de correlación de Pearson el mismo que llega a 0.869 y un sig. bilateral de 0.000, se puede decir categóricamente que la hipótesis ha sido probada de manera afirmativa.

DIFUSIÓN DE RESULTADOS

De acuerdo a los resultado de la presente investigación titulada "Autorregulación de emociones y su relación con las actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años, "Aula Roja", de la IEI N° 163 "La Primavera" Pedro Gálvez, 2022.", muestran que la variable autorregulación de emociones llega a un 51.85% en el nivel medio, el mismo que representa a esta variable por ser el más alto, en cuanto a la variable actividades lúdicas esta alcanza su mayor porcentaje en el nivel medio con un 48.15%; ambas variables se encuentran en el mismo nivel, pero a la vez también ambas variables muestran que el nivel bajo es el que sigue con 29.63% y 33.33% respectivamente; toda esta información es importante que lo conozcan tanto la directora de la Institución educativa N° 163 "La Primavera" como también la docente de dicha institución educativa para que puedan coordinar y tomar alternativas de solución. .

Conclusiones y sugerencias

Conclusiones

- a. Se presenta una relación altamente significativa entre la autorregulación de emociones y las actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022, puesto que el coeficiente de correlación de Pearson es de 0.869 y el sig. bilateral es de 0.000, así se evidencia en la tabla 14 de la presente investigación.

- b. Existe un nivel medio de autorregulación de emociones en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 202, toda vez que el 51.85% de integrantes de la muestra comparte este porcentaje siendo el mayor de los tres niveles analizados, así se evidencia en la tabla 9 de la presente investigación.

- c. Existe un nivel medio de práctica de actividades lúdicas en los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 202, toda vez que el 48.15% de integrantes de la muestra comparte este porcentaje siendo el mayor de los tres niveles analizados, así se evidencia en la tabla 13 de la presente investigación

Sugerencias

- a. A la directora de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022 de acuerdo a la información brindada coordinar con sus docentes sobre acciones o un plan de mejora en lo que se refiere a autorregulación de emociones y práctica de actividades lúdicas en los estudiantes integrantes de la muestra de estudio

- b. A la docente de los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022, coordinar con los padres y madres de familia acciones que conlleven a mejorar desde casa la autorregulación de emociones de los niños y niñas integrantes de la muestra.

- c. A la docente de los niños y niñas de 5 años “Aula Roja”, de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022, fomentar las actividades lúdicas con los integrantes de la muestra motivándolos a participar de manera progresiva.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar, V., & Farray, J. (2005). *Un nuevo sujeto para la sociedad de la información*. Gesbiblo.
<https://books.google.com.pe/books?id=uev8a8fbBVYC&pg=PA51&dq=Cualquiera+puede+enfadarse,+eso+es+algo+muy+sencillo.+Pero+enfadarse+con+la+persona+adecuada,+en+el+grado+exacto,+en+el+momento+oportuno,+con+el+prop%C3%B3sito+justo+y+del+modo+correcto,+eso,+ci>
- Arias, J. (2020). *Técnicas e instrumentos de investigación científica*. Enfoques Consulting Eirl.
- Avello, R., Rodríguez, M., Rodríguez, P., Sosa, D., Companioni, B., & Rodríguez, R. (2019).
¿Por qué enunciar las limitaciones del estudio? *MediSur*.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2019000100010
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 78 - 86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/3194/3227>
- Cheesman, S. (s.f.). Conceptos básicos en investigación.
<https://investigar1.files.wordpress.com/2010/05/conceptos.pdf>
- cinde. (2018). www.cinde.org.co.
https://www.cinde.org.co/sitio/contenidos_mo_izquierda.php?it=2347#:~:text=Lo%20interesante%20es%20que%20el,%2C%20goce%2C%20alegr%C3%ADa%20y%20creaci%C3%B3n
- Díaz, A., & González, S. (2023). *Fortalecimiento de la Inteligencia Emocional a través del Juego Cooperativo en los Niños de transición del colegio I.E.D Antonio Nariño Sede A, en el marco de la*. Universidad Libre de Colombia.
repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19777/Tesis%20de%20grado%20forta

ecimiento%20de%20la%20inteligencia%20de%20la%20inteligencia%20emocional%20
a%20traves%20del%20juego%20cooperativo%20.pdf?sequence=1

divulgaciondinamica. (8 de noviembre de 2019). *www.divulgaciondinamica.es*.

[https://www.divulgaciondinamica.es/tipos-de-](https://www.divulgaciondinamica.es/tipos-de-emociones/#:~:text=Las%20emociones%20son%20reacciones%20psicofisiol%C3%B3gicas,comunes%20a%20todas%20las%20culturas.)

[emociones/#:~:text=Las%20emociones%20son%20reacciones%20psicofisiol%C3%B3gi-
cas,comunes%20a%20todas%20las%20culturas.](https://www.divulgaciondinamica.es/tipos-de-emociones/#:~:text=Las%20emociones%20son%20reacciones%20psicofisiol%C3%B3gicas,comunes%20a%20todas%20las%20culturas.)

Gestaltsocial. (19 de julio de 2012). *gestaltsocial.com* .

[https://gestaltsocial.com/2012/07/19/gestalt-y-aprendizaje-](https://gestaltsocial.com/2012/07/19/gestalt-y-aprendizaje-1/#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20de%20la%20Gestalt,Perls%20y%20su%20esposa%20Laura.)

[1/#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20de%20la%20Gestalt,Perls%20y%20su%20esposa
%20Laura.](https://gestaltsocial.com/2012/07/19/gestalt-y-aprendizaje-1/#:~:text=La%20teor%C3%ADa%20de%20la%20Gestalt,Perls%20y%20su%20esposa%20Laura.)

Guerrero, R. (13 de diciembre de 2019). Mamás y Papas. *Así impactan los dispositivos electrónicos en el cerebro de tu hijo*.

https://elpais.com/elpais/2019/12/10/mamas_papas/1575971135_800318.html

Jara, M. (2017). *Los juegos psicomotrices y el desarrollo del control emocional en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I.P. "Reina de los Ángeles" de Tacna*. Universidad Privada de Tacna. [https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/933/Jara-Diequez-
Mercedes.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upt.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12969/933/Jara-Diequez-Mercedes.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Lucaeduca. (2022). *www.lucaedu.com*. [https://www.lucaedu.com/autorregulacion-emocional-
para-emociones-saludables-y-beneficiosas/](https://www.lucaedu.com/autorregulacion-emocional-para-emociones-saludables-y-beneficiosas/)

Madrid, N. (6 de septiembre de 2018). *www.psicologia-online.com*. [https://www.psicologia-
online.com/la-autorregulacion-emocional-y-la-inteligencia-emocional-825.html](https://www.psicologia-online.com/la-autorregulacion-emocional-y-la-inteligencia-emocional-825.html)

Pérez, E. (2023). *uees.edu.ec*. [https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-
desarrollo-de-nuestros-](https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-)

ANEXOS

Instrumentos de investigación

Ficha de observación sobre el nivel de autorregulación de emociones en los niños y niñas de 5 años - Aula Roja - de la IEI N° 163 "La Primavera" de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

ESTUDIANTE: -----

OBJETIVO. Identificar el nivel de autorregulación de emociones en los niños y niñas de 5 años - Aula Roja- de la I.E.I N° 163 "La Primavera" de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles		
			Siempre 3	A veces 2	Nunca 1
En las relaciones familiares	-Escucha a sus padres	1. Nombra las actividades que realiza en casa con sus padres.			
		2. Responde con acierto cuando se le pregunta sobre algún hecho o suceso.			
	Es dialogante	3. Utiliza más la palabra que los berrinches para conseguir lo que desea.			
		4. Acepta pospone algún deseo sin mayor problema.			
En la interrelación con sus amigos	Se limita en agresiones	5. Evita agredir físicamente a sus compañeros(as)			
		6. Evita agredir emocionalmente a sus compañeros(as).			
	Comprende la situación de sus amigos(as)	7. Identifica el éxito de sus amigos y los felicita.			
		8. Identifica las dificultades de sus amigos y los apoya.			
En lo académico	Tiene capacidad de escucha	9. Escucha con atención las recomendaciones o reglas para realizar una actividad o tarea.			
		10. Es asertivo(a) y acepta que se ha equivocado.			
	Vive motivado(a) por aprender	11. Se preocupa por hacer sus tareas.			
		12. No se desanima cuando son difíciles algunas tareas, y las hace.			
En el juego	Controla sus éxitos	13. Se alegra moderadamente cuando gana u obtiene un premio.			
		14. Cuando se siente alagado(a) no se envanece y se engríe demasiado.			
	Controla su derrota	15. Cuando le toca perder reconoce sus errores.			
		16. Se repone de su derrota y vuelve a empezar.			
Puntajes por columna					
Puntajes totales					

Ficha de observación sobre el nivel el nivel de actividades lúdicas que manejan los niños y niñas de 5 años - Aula Roja - de la I.E.I N° 163 "La Primavera" de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

ESTUDIANTE: -----

OBJETIVO. Precisar el nivel de actividades lúdicas que manejan los niños y niñas de 5 años - Aula Roja- de la IEI N° 163 "La Primavera" de San Marcos, Pedro Gálvez, 2022.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles		
			Siempre 3	A veces 2	Nunca 1
Cognitivo.	-Coordinación dinámica global y equilibrio	1. Con los ojos abiertos recorre más de dos metros punta talón.			
		2. Rodilla flexionada en ángulo recto, brazos extendidos se pone de pie y la repite sin equivocarse más de 3 veces.			
	-Control respiratorio	3. Apaga un cerillo con suavidad.			
		4. Respira hondo y de manera pertinente cuando juega.			
Motriz.	-Desarrollo de la motricidad gruesa	5. Encesta un balón de básquet en la canasta.			
		6. Sube escaleras con facilidad.			
	-Desarrollo de la motricidad fina	7. Recoge lentejas de una mesa.			
		8. Se abotona los botones de su camisa, blusa, etc.			
	-Disociación de movimientos.	9. Se balancea con facilidad, no se cae al piso.			
		10. Hace girar su cabeza ambos lados con facilidad.			
Social.	Maneja un esquema corporal	11. Marcha hacia atrás.			
		12. Marcha hacia delante.			
	Maneja el esquema espacial	13. Se mueve al compás o sonido de una melodía, mediante un instrumento musical.			
		14. Transporta con facilidad una artículo, o silla, propio para su edad.			
	Maneja el esquema temporal	15. Coordina oído con los sonidos de un silbato,.			
		16. Camina siguiendo un patrón de palmadas.			
Puntajes por columna					
Puntajes totales					

ión de instrumento
Ficha de validación de la variable autorregulación de emociones



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Creado por D.S. 0037 - 02 - ED - del 19 - 10 - 1997

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del experto: *Ramos López, Alejandrina*
- 1.2. Institución donde labora: *I. E. S.P.P. "San Marcos"*
- 1.3. Título de la Investigación: *Autorregulación de Emociones y su relación con las Actitudes Lógicas en los niños y niñas de 4 años - Aula B de la I.E.T.N.° 103 - Primavera, San Marcos, 2021*
- 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: *Ficha de observación sobre el nivel de autorregulación de emociones en los niños de 4 años*

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.	1	2	3	4	5
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				4	
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				4	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				4	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.				4	
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				4	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.				4	
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.				4	
PUNTAJES PARCIALES:						32
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.		32				
PORCENTAJE OBTENIDO: %OBT		$\%OBT = \frac{PJE. OBT \times 100}{40}$		$\%OBT = \frac{32 \times 100}{40} = 80$		
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT.		Colocar X en el recuadro blanco que corresponda				
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	E: MUY BUENO		
[20 36]	[36 52]	[52 68]	[68 84]	[84 100]		
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:		X				

V. LUGAR Y FECHA: *Cajamarca, 10 de Julio 2022*

[Firma]
Firma del experto
DNI. *41.255293*

Prolongación Leoncio Prado s/n - San Marcos Cel. 976 306 520



E-mail: info@desaparrarinos.edu.pe
contacto@desaparrarinos.edu.pe



Web: www.desaparrarinos.edu.pe
<https://www.facebook.com/IESPPSANMARCOS>

Ficha de validación de la variable actividades lúdicas



GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Cajamarca - D.S. 0017 - 07 - 09 - 0010 - 1001

FICHA DE VALIDACIÓN DE JUICIO DE EXPERTO DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

- I. DATOS GENERALES:
- 1.1. Apellidos y nombres del experto: Ramos, López, Alejandrina
 - 1.2. Institución donde labora: I.E.S.P. "San Marcos"
 - 1.3. Título de la investigación: Análisis de la regulación de Emociones y su Relación con las Actividades Lúdicas en los niños y niñas de 4 años - Av. 19. Reg. de la J.E. I.N. 163 "San Crismarco" de San Marcos, Prov. Cajamarca, Per.
 - 1.4. Nombre del instrumento motivo de evaluación: Lista de observación sobre el nivel de Actividades Lúdicas que manejan los niños y niñas
- II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	ESCALA				
		A	B	C	D	E
		1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems tienen semántica y sintaxis adecuada.				4	
COHERENCIA	Los ítems se encuentran completamente relacionados con la dimensión que está midiendo.				4	
OBJETIVIDAD	Los ítems están expresados en conductas observables.				4	
ORGANIZACIÓN	Los ítems están organizados de manera lógica.				4	
SUFICIENCIA	Los ítems comprenden los aspectos en cantidad y calidad.				4	
INTENCIONALIDAD	Los ítems están adecuados a la intención de la investigación.				4	
ACTUALIDAD	Lo que expresan los ítems son aplicables en el momento actual.				4	
PERTINENCIA	Existe correspondencia entre el contenido de los ítems con las dimensiones y variable de estudio.				4	
PUNTAJES PARCIALES:						32
PUNTAJE OBTENIDO PJE. OBT.						32
PORCENTAJE OBTENIDO %OBT						
$\%OBT = \frac{PJE. OBT \times 100}{40}$			$\%OBT = \frac{32 \times 100}{40} = 80$			
III. PROMEDIO DE VALORACION = % OBT. Colocar X en el recuadro blanco que corresponda						
A: DEFICIENTE	B: BAJO	C: REGULAR	D: BUENO	E: MUY BUENO		
[20 36]	[36 52]	[52 68]	[68 84]	[84 100]		
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:						

V. LUGAR Y FECHA: Cajamarca, 10 de Julio, 2022

Alejandrina Ramos López
Firma del experto
DNI. 41.855.093

Prolongación Leoncio Prado s/n - San Marcos, Cel. 976 306 500

Correo: info@inspcajamarca.edu.pe
inspcajamarca@inspcajamarca.edu.pe



Web: www.inspcajamarca.edu.pe
<http://www.inspcajamarca.edu.pe>

Resolución de aprobación de reglamento de investigación



Ministerio
de Educación

GOBIERNO REGIONAL CAJAMARCA
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR DEPARTAMENTO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Calle Perú N° 8027 - 05010 - San Marcos



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL INSTITUCIONAL N° 84 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG

San Marcos, 06 de setiembre de 2021

VISTO,

El acta de reunión de trabajo de Interaprendizaje de docentes del IESP Público "San Marcos", de fecha 31 de agosto de 2021.

El expediente N° 251-21-IESPP "SM", que presenta el Prof. Carlos Enrique Eslava Ramírez, adjuntando el Reglamento de Investigación y anexos correspondientes, en calidad de docente designado para la reestructuración y socialización de dicho Reglamento, y;

CONSIDERANDO:

Que, el IESP Público "San Marcos", tiene como una de sus políticas promover y desarrollar en la comunidad educativa la investigación, esto en correspondencia directa con el Artículo 3°, literal d) y el Artículo 6°, literal a) de la Ley N° 30512 y su Reglamento "Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus Docentes".

Que, RDI N° 01 -2021- GOB-REG-CAJ/DRE-CAJ-IESP PÚBLICO "SAN MARCOS" /DG, se aprueba el Proyecto Educativo Institucional del IESP Público "San Marcos"

Que, la RVM N° 177-2021-MINEDU, aprueba el Documento Normativo denominado "Orientaciones para el desarrollo del servicio educativo en los Centros de Educación Técnico Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior"

Que, es de obligatoriedad que el IESPP "San Marcos" cuente con un Reglamento de Investigación actualizado que rija los procesos investigativos al interior de nuestra Institución;

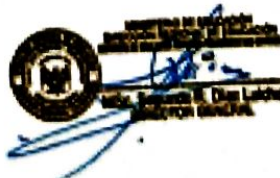
Que, estando a lo actuado por el órgano de Dirección y otras normas conexas.

SE RESUELVE:

1°. **APROBAR** el Reglamento de Investigación del IESPP "San Marcos" que consta de XI capítulos, 61 artículos, 9 disposiciones complementarias y transitorias y ocho anexos, que como anexo forman parte de la presente Resolución.

2°. **DISPONER** su aplicación para la ejecución y revisión de todos los trabajos de investigación del IESPP "San Marcos" que inician el año 2021.

Regístrese, Comuníquese y Archívese.


DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN CAJAMARCA
INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR DEPARTAMENTO PÚBLICO "SAN MARCOS" - SAN MARCOS
Calle Perú N° 8027 - 05010 - San Marcos

Prolongación Leticia Prado s/n - San Marcos. Cel 976789374
E-mail: icsanmarcos@hotmail.com Web: www.icsanmarcos.edu.pe



D.N.L. o Código del Estudiante

Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)

Fecha de Nacimiento

Clase del Estudiante

Institución Educativa de procedencia

D.N.L.	Apellidos y Nombres	Fecha de Nacimiento	Clase del Estudiante	Curso	Grado	Sexo	Estado Civil	Tipología de Matrícula	Tratamiento	Seguimiento	Requisitos	Grado de la Matrícula	Matrícula Registrada	Tipología de Matrícula	Código del Estudiante	Número por Nombres - R.D.1002
14	PRIC LÓPEZ, Pablo Cristian	14/07/2016	H	5	C	NO	SP	SP	NO	NO	NO	SP	SP	1	1	
29	BLMAY CASTAÑEDA, Nancy Duváliz	29/03/2017	M	5	C	NO	SP	SP	NO	NO	NO	SP	SP	1	1	
13	CRADO ROMERO, Emma Angélica	13/02/2017	M	5	C	NO	SP	SP	NO	NO	NO	SP	SP	1	1	
04	TORADO SALAS, Karen Natalia	04/05/2016	M	5	C	NO	SP	SP	NO	NO	NO	SP	SP	1	1	

Presente	10
Faltante	10
Total	20

Aprobación de la Matrícula			
R.D. Institucional	20	03	2022
R.D.I. 001-0222	14	03	2022

BAZAN ESCALANTE, Jameth Del Rocío
Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma

ARAUJO CERNA, Maria Doris
Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2022

El presente es la nómina de matriculados que se genera a partir de la información de las matrículas de inscripción y renovación de matrículas de Educación Superior de Chile, correspondientes al año escolar 2022, con el fin de dar a conocer a la comunidad universitaria la información de las matrículas de inscripción y renovación de matrículas de Educación Superior de Chile, correspondientes al año escolar 2022, con el fin de dar a conocer a la comunidad universitaria la información de las matrículas de inscripción y renovación de matrículas de Educación Superior de Chile, correspondientes al año escolar 2022.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

<p>Código del estudiante</p> <p>Código del estudiante</p> <p>Código del estudiante</p> <p>Código del estudiante</p> <p>Código del estudiante</p>	<p>Apellido y Nombres (Orden Alfabético)</p> <p>SEMPERTEGUI SAUCEDO, Benjamin Leonardo</p>	<p>Fecha de Nacimiento</p> <p>09-03-2017</p>	<p>Sexo</p> <p>M</p>	<p>País de origen</p> <p>CHILE</p>	<p>Tipología de estudio</p> <p>1</p>	<p>Modalidad de estudio</p> <p>1</p>	<p>Programa</p> <p>1</p>	<p>Unidad de estudio</p> <p>1</p>
--	--	--	----------------------	------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------	-----------------------------------

N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante	Apellido y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento	Sexo	País de origen	Tipología de estudio	Modalidad de estudio	Programa	Unidad de estudio	Dato Vía	Situación de matrícula	Plan	Pagos de	Plan de	Idioma	Horas semanales que imparte	Escuelas de la modalidad	Reservas Registradas (R/R)	Tipo de Dependencia	Código Modificar	Módulo y Semestre - 2022	
1	1-9-0-1-1-4-2-0-5	SEMPERTEGUI SAUCEDO, Benjamin Leonardo	09-03-2017	M	CHILE	1	1	1	1	P	P	P	P	P	P	0	0	0	0	0	0	0

(1) Modalidad: (1) Tradicional; (2) Virtual; (3) Híbrida

(2) Identificador: (1) Pregrado; (2) Postgrado; (3) Especialización; (4) Maestría; (5) Doctorado

(3) Ciclo/Escuela: (1) Educación Superior; (2) Educación Superior - Formación Profesional; (3) Educación Superior - Formación Profesional - Técnico; (4) Educación Superior - Formación Profesional - Tecnólogo; (5) Educación Superior - Formación Profesional - Tecnólogo - Especialista

(4) Condición: (1) Matrícula Regular; (2) Matrícula Especial; (3) Matrícula Especial - Condición; (4) Matrícula Especial - Condición - Técnico; (5) Matrícula Especial - Condición - Tecnólogo; (6) Matrícula Especial - Condición - Tecnólogo - Especialista

(5) Situación de Matrícula: (1) Inscrito; (2) Inscripción Cancelada; (3) Inscripción Cancelada - Condición; (4) Inscripción Cancelada - Condición - Técnico; (5) Inscripción Cancelada - Condición - Tecnólogo; (6) Inscripción Cancelada - Condición - Tecnólogo - Especialista

(6) Plan: (1) Plan; (2) Plan - Condición; (3) Plan - Condición - Técnico; (4) Plan - Condición - Tecnólogo; (5) Plan - Condición - Tecnólogo - Especialista

(7) Escuelas de la Modalidad: (1) Escuelas de la Modalidad; (2) Escuelas de la Modalidad - Condición; (3) Escuelas de la Modalidad - Condición - Técnico; (4) Escuelas de la Modalidad - Condición - Tecnólogo; (5) Escuelas de la Modalidad - Condición - Tecnólogo - Especialista

(8) Idiomas: (1) Idiomas; (2) Idiomas - Condición; (3) Idiomas - Condición - Técnico; (4) Idiomas - Condición - Tecnólogo; (5) Idiomas - Condición - Tecnólogo - Especialista

(9) Horas semanales que imparte: (1) Horas semanales que imparte; (2) Horas semanales que imparte - Condición; (3) Horas semanales que imparte - Condición - Técnico; (4) Horas semanales que imparte - Condición - Tecnólogo; (5) Horas semanales que imparte - Condición - Tecnólogo - Especialista

(10) Tipo de Dependencia: (1) Tipo de Dependencia; (2) Tipo de Dependencia - Condición; (3) Tipo de Dependencia - Condición - Técnico; (4) Tipo de Dependencia - Condición - Tecnólogo; (5) Tipo de Dependencia - Condición - Tecnólogo - Especialista

(11) Código Modificar: (1) Código Modificar; (2) Código Modificar - Condición; (3) Código Modificar - Condición - Técnico; (4) Código Modificar - Condición - Tecnólogo; (5) Código Modificar - Condición - Tecnólogo - Especialista

(12) Módulo y Semestre - 2022: (1) Módulo y Semestre - 2022; (2) Módulo y Semestre - 2022 - Condición; (3) Módulo y Semestre - 2022 - Condición - Técnico; (4) Módulo y Semestre - 2022 - Condición - Tecnólogo; (5) Módulo y Semestre - 2022 - Condición - Tecnólogo - Especialista

Autorización de desarrollo de proyecto de investigación



GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
DIRECCION REGIONAL DE EDUCACION CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTION EDUCATIVA LOCAL SAN MARCOS.
INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 163- LA PRIMAVERA



"Año del fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

San Marcos, 28 de noviembre del 2022

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 163 "LA
PRIMAVERA"

HACE CONSTAR

Que la estudiante del IESP "san marcos" Esther Mavila Gallardo Abanto, ha desarrollado el proyecto de investigación denominado: "AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES Y SU RELACIÓN CON LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS - AULA ROJA - DE LA I.E.I N° 163 "LA PRIMAVERA" DE SAN MARCOS, PEDRO GÁLVEZ, 2022", del 05 de agosto al 08 de noviembre del presente año, haciendo un total de 12 aplicaciones.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada.

Atentamente,


M. DORIS ARAUJO CERNA
DIRECTORA
I. E. I. N° 163 "PRIMAVERA"

Bases de datos

Base de datos de la variable autorregulación de emociones

N°	En las relaciones familiares					En la interrelaciones con sus amigos					En lo académico					En el juego					Total
	1	2	3	4	Ptje	5	6	7	8	Ptje	9	10	11	12	Ptje	13	14	15	16	Ptje	
1	1	1	1	1	4	1	1	1	2	5	1	2	2	1	6	2	2	2	3	9	24
2	2	2	2	1	7	1	1	1	1	4	2	2	1	1	6	2	1	1	2	6	23
3	2	2	3	2	9	3	3	3	1	10	2	2	2	2	8	2	2	2	3	9	36
4	3	2	3	3	11	3	3	2	3	11	3	2	3	3	11	3	3	3	3	12	45
5	3	3	3	2	11	2	3	3	2	10	2	3	3	2	10	2	2	2	3	9	40
6	1	1	1	1	4	1	2	2	2	7	2	2	2	2	8	2	2	1	2	7	26
7	2	3	3	2	10	2	1	1	2	6	1	2	1	1	5	2	1	1	1	5	26
8	2	2	3	2	9	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	1	3	2	3	9	34
9	2	2	2	2	8	3	3	1	2	9	3	2	2	3	10	3	2	2	3	10	37
10	3	3	2	3	11	2	2	3	3	10	1	2	2	1	6	2	3	3	3	11	38
11	3	2	3	2	10	2	2	3	2	9	3	2	3	2	10	3	2	3	3	11	40
12	2	2	3	3	10	3	3	2	2	10	2	1	2	3	8	2	2	1	1	6	34
13	1	2	1	2	6	3	3	2	2	10	3	2	3	2	10	2	3	2	3	10	36
14	2	2	2	2	8	2	2	1	1	6	2	2	1	1	6	2	1	2	3	8	28
15	1	2	2	1	6	2	2	1	2	7	2	1	2	1	6	1	1	1	2	5	24
16	3	2	3	3	11	1	1	1	1	4	2	2	2	2	8	3	1	1	1	6	29
17	2	2	2	2	8	2	2	1	2	7	1	2	2	1	6	2	1	1	1	5	26
18	1	2	3	3	9	2	2	2	2	8	1	2	1	2	6	3	3	2	3	11	34
19	2	2	2	2	8	3	3	2	2	10	3	3	3	1	10	3	2	3	3	11	39
20	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	2	2	2	8	2	1	2	2	7	31
21	1	1	2	1	5	1	1	1	2	5	2	2	2	1	7	3	1	3	2	9	26
22	1	2	1	2	6	2	2	2	3	9	2	3	2	3	10	3	3	3	3	12	37
23	2	2	1	1	6	1	2	1	1	5	2	1	2	1	6	2	1	2	2	7	24
24	2	1	2	1	6	2	2	2	1	7	2	2	2	1	7	1	1	2	1	5	25
25	3	3	2	2	10	2	2	1	1	6	3	3	3	1	10	2	2	2	3	9	35
26	1	2	1	1	5	1	1	1	2	5	1	1	2	2	6	3	1	2	3	9	25
27	2	1	1	2	6	3	3	1	2	9	2	1	2	1	6	3	1	2	3	9	30

Base de datos de la variable actividades lúdicas

N°	Cognitivo					Motriz						Social						Total		
	1	2	3	4	Ptje	5	6	7	8	9	10	11	12	Ptje	13	14	15		16	Ptje
1	1	1	2	1	5	1	2	2	1	2	1	2	1	12	2	2	1	1	6	23
2	2	1	2	3	8	1	2	2	1	1	2	1	2	12	1	2	1	1	5	25
3	2	1	1	1	5	1	2	2	1	1	2	2	1	12	2	2	1	1	6	23
4	2	3	3	2	10	3	3	3	3	3	3	3	3	24	3	3	3	3	12	46
5	3	3	2	3	11	1	2	2	2	2	2	2	2	15	2	3	3	3	11	37
6	2	2	2	2	8	1	1	1	2	1	2	2	1	11	2	1	2	1	6	25
7	1	1	1	1	4	1	3	3	1	2	1	2	3	16	1	2	2	1	6	26
8	2	1	3	2	8	2	2	3	2	2	3	2	2	18	2	2	2	2	8	34
9	2	2	2	3	9	1	3	3	2	3	2	1	2	17	2	3	2	2	9	35
10	2	2	2	2	8	2	3	3	2	3	2	3	2	20	3	3	3	3	12	40
11	2	3	3	2	10	3	2	2	3	3	2	2	2	19	2	3	2	3	10	39
12	2	2	1	2	7	1	3	3	1	2	2	1	2	15	2	3	3	2	10	32
13	2	2	3	2	9	2	3	3	1	2	2	3	3	19	2	3	3	1	9	37
14	1	1	2	2	6	2	1	2	1	2	1	1	2	12	1	2	2	2	7	25
15	1	1	2	1	5	1	2	2	1	2	1	2	2	13	2	2	1	2	7	25
16	1	1	1	2	5	1	2	2	1	2	2	3	3	16	2	3	3	3	11	32
17	1	1	1	3	6	1	3	3	1	2	3	1	1	15	1	2	2	1	6	27
18	1	1	1	3	6	1	3	3	1	2	3	1	2	16	3	3	3	3	12	34
19	1	2	2	2	7	2	3	3	2	2	3	2	2	19	3	3	3	3	12	38
20	2	1	2	2	7	1	2	2	1	2	2	2	3	15	2	2	2	3	9	31
21	1	1	2	2	6	1	2	2	2	2	2	1	3	15	2	2	2	2	8	29
22	2	2	3	2	9	2	3	3	3	2	2	2	3	20	2	3	3	2	10	39
23	2	2	1	1	6	2	2	1	1	2	2	2	1	13	2	1	2	2	7	26
24	1	2	1	2	6	1	2	2	1	2	1	2	2	13	2	2	1	2	7	26
25	2	1	2	3	8	1	3	3	2	2	3	1	3	18	2	3	2	3	10	36
26	2	2	2	2	8	1	2	2	2	2	2	1	2	14	1	2	2	2	7	29
27	1	1	2	2	6	2	2	2	2	2	2	2	3	17	2	2	3	3	10	33

Prueba de normalidad

Tabla 15

Cálculo de la prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Autorregulación de emociones	,182	27	,022	,925	27	,052
Actividades lúdicas	,150	27	,121	,942	27	,134

a. Corrección de significación de Lilliefors
 Nota. Elaboración propia

Prueba de confiabilidad

Tabla 16

Cálculo de la prueba de confiabilidad

Instrumento	Alfa de Cronbach	Nivel
Ficha de observación de autorregulación de emociones	0.853	Muy bueno
Ficha de observación De práctica de actividades lúdicas	0.869	Muy bueno

Nota. Elaboración propia

Fotografías que evidencian el desarrollo de la investigación



Niños y niñas de 5 años Aula Roja de la IEI N° 163 “La Primavera”, Pedro Gálvez, 2022