UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN N° 242 DIVINO MAESTRO, PUCALLPA – 2023

Tesis para optar el título profesional de LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

CESIA ADAMARI PATRICIO DEL ÁGUILA

LUANITH JULIANA CHUQUIPIONDO RUIZ

Pucallpa, Perú

2024

4UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los...NUEVE.....días del mes de.....ENERO.....del.....2025..... siendo las...10:15 am.....horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DRA BETZABETH DIAZ TORRES.**

Secretaria: **DRA. CHARO MIMI CERVANTES ROSAS.**

Miembro: **MG. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO.**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 242 DIVINO MAESTRO, PUCALLPA-2023".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **LUANITH JULIANA CHUQUIPIONDO RUÍZ.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido...APROBADO.....por.....UNANIMIDAD.....

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado (a) en**

Educación.....INICIAL.....**Especialidad**.....

.....

Siendo las.....horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa.....de.....del.....

.....	.....	.....
Presidente	**Secretario**	**Miembro**

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Dr. Raymundo Puelles Reyes
SECRETARÍA ACADÉMICA

.....
Secretario Académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
COMISIÓN DE GRADOS Y TITULOS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

En Pucallpa, a los...NUEVE.....días del mes de.....ENERO.....del.....2025..... siendo las.....10:15 am...horas y de acuerdo a lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación y Ciencias Sociales de Universidad Nacional de Ucayali, se reunió el Jurado Calificador, conformado por los siguientes docentes.

Presidente: **DRA BETZABETH DIAZ TORRES.**

Secretaria: **DRA. CHARO MIMI CERVANTES ROSAS.**

Miembro: **MG. JONATHAN WALTER BANAY ZAMBRANO.**

Para proceder a la sustentación publica de la tesis titulada:

"JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDÍN N° 242 DIVINO MAESTRO, PUCALLPA-2023".

Presentado (a) por el (la) bachiller: **CESIA ADAMARI PATRICIO DEL ÁGUILA.**

Finalizando la sustentación de la misma, se procedió a realizar la evaluación respectiva, llegando a la conclusión siguiente:

La tesis ha sido...APROBADO.....por.....UNANIMIDAD.....

Quedando expedito para que se le otorgue el **Título Profesional de Licenciado (a) en**

Educación.....INICIAL.....**Especialidad**.....

.....

Siendo las...11:00 am....horas del mismo día se dio por concluido el acto académico.

Pucallpa.....NUEVE.....de.....ENERO.....del.....2025.....

.....
Presidente

.....
Secretario

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES
Dr. Raymundo Pueblos Reyes
SECRETARÍA ACADÉMICA

.....
Miembro

.....
Secretario Académico de la FEyCsSs.

Nota. Llenar los espacios en blanco con letras (no números).

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

FACULTA DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

TESIS

JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN N° 242 DIVINO MAESTRO, PUCALLPA – 2023

.....
Presidente

.....
Secretario

.....
Miembro

DRA. LLESICA SORIA RAMIREZ

Asesora

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

CONSTANCIA

ORIGINALIDAD DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Nº V/0757-2024 .

La Dirección de Producción Intelectual de la Universidad Nacional de Ucayali, hace constar por la presente, que el trabajo académico de investigación, titulado:

"JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDÍN N° 242 DIVINO MAESTRO, PUCALLPA – 2023"

Autor(es)	:	**PATRICIO DEL ÁGUILA, CESIA ADAMARI**
		CHUQUIPIONDO RUIZ, LUANITH JULIANA
Facultad	:	**EDUCACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES**
Escuela	:	**EDUCACIÓN INICIAL**
Asesor(a)	:	**Dra. SORIA RAMIREZ, LLESICA**

Presenta un **porcentaje de similitud de 10%,** verificado en el Sistema Antiplagio COMPILATIO,

De acuerdo a los criterios de porcentaje establecidos en el artículo 9 de la DIRECTIVA DE USO DEL SISTEMA ANTIPLAGIO, el cual indica que todo trabajo de investigación no debe superar el 10%. **En tal sentido, se declara, que el presente trabajo de investigación: SI Contiene un porcentaje aceptable de similitud,** procediéndose a emitir la presente Constancia de Originalidad de Trabajo de Investigación (COTI) a solicitud del asesor.

En señal de conformidad se firma y sella el presente documento.

Fecha: 31/12/2024

Mg. JOSÉ MANUEL CÁRDENAS BERNAOLA
Director de Producción Intelectual

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, ...Luanith Juliana Chuquipondo Ruiz.....

Autor de la tesis titulada : .....
.....Juegos infantiles para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la
.....Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 divino maestro, Pucallpa-2025
.....

Sustentada el año...2025.....

Asesor(a): Dra. Jesica Sonia Ramirez.....

Facultad: ...Educación y Ciencias Sociales.....

Escuela Profesional: ....Educación Inicial.....

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 13 / 03 / 2025.

Email: luachuruiz@gmail.com Firma: 

Teléfono: 948116768 DNI: 71595858

UNIVERSIDAD NACIONAL DE UCAYALI

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN INTELECTUAL

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Repositorio de la Universidad Nacional de Ucayali

Yo, CESIA ADMARI PATICIO DEL AGUILA

Autor de la tesis titulada : JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDIN Nº 242 DIVINO MAESTRO, PUCALLPA- 2023

Sustentada el año 2025

Asesor(a): DRA. ILSICA SORIA RAMIREZ

Facultad: EDUCACION Y CIENCIAS SOCIALES

Escuela Profesional: EDUCACION INICIAL

Autorizo la publicación:

PARCIAL [ ] TOTAL [X]

De mi trabajo de investigación en el Repositorio Institucional de la Universidad Nacional de Ucayali (www.repositorio.unu.edu.pe), bajo los siguientes términos:

Primero: Otorgo a la Universidad Nacional de Ucayali licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público en general mi tesis (incluido el resumen) a través del Repositorio Institucional de la UNU, en formato digital sin modificar su contenido, en el Perú y en el extranjero; por el tiempo y las veces que considere necesario y libre de remuneraciones.

Segundo: Declaro que la tesis es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, por tanto me encuentro facultado a conceder la presente autorización, garantizando que la tesis no infringe derechos de autor de terceras personas, caso contrario, me hago único(a) responsable de investigaciones y observaciones futuras, de acuerdo a lo establecido en el estatuto de la Universidad Nacional de Ucayali, la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria y el Ministerio de Educación.

En señal de conformidad firmo la presente autorización.

Fecha: 13 / 03 / 2025

Email: patriciacesia@gmail.com Firma:

Teléfono: 904445826 DNI: 74911346

DEDICATORIA

Esta investigación va dirigida para mi mamá Isabel quien fue mi gran apoyo en estos 5 años de estudios, dándome su amor maternal para seguir adelante, a mi abuelita Luana que está presente en cada paso que estoy dando, brindándome siempre su apoyo, a mi tío Pablo una de las personas que más confianza me ha dado, que cree en mí y no me deja sola cuando más lo necesito, por último, a mi hermano Pablo, mi tío Juan y Caleb por sacarme sonrisas en momentos que lo necesite y dándome ánimos. **Autora: Luanith.**

Esta investigación va dirigida a mis papás Nancy Y Raúl, quienes fueron mi apoyo durante todo estos años de estudios, dándome anónimos para no rendirme, a mi mamita Zoila que siempre está ahí preguntándome cómo voy y aconsejándome para seguir adelante, a mi papito Guillermo que durante estuvo en vida, siempre estuvo dándome ánimos, y por último a mi hermana, por sacarme sonrisas en mis peores momentos,doy gracias a cada uno de ellos por ser mi mayor motivo para poder terminar esta bonita carrera. **Autora: Cesia.**

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer en primer lugar a mi familia por el apoyo incondicional que me han brindado, fueron mi principal motivo para no rendirme, a los profesores que estuvieron presentes en estos años de estudio, enseñando con paciencia y dedicación. **Autora. Luanith.**

Quiero agradecer a Dios por permitirme darme conocimiento para seguir adelante, a mi familia por el apoyo incondicional que me brindaron dándome consejos para no rendirme, a cada profesor que estuvieron presentes durante estos años de estudios, por su paciencia y dedicación. **Autora: Cesia.**

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....viii

AGRADECIMIENTO.....ix

RESUMEN.....xvii

ABSTRACT.....xviii

INTRODUCCIÓN.....xix

CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema de investigación.....1

1.2. Formulación del problema.....3

1.2.1. Problema general.....3

1.2.2. Problemas específicos.....3

1.3. Objetivos de la investigación.....4

1.3.1. Objetivo general.....4

1.3.2. Objetivos específicos.....4

1.4. Justificación e importancia.....5

1.5. Viabilidad.....5

1.6. Limitaciones.....6

1.7. Hipótesis, variables y operalización de las variables.....6

1.7.1. Hipótesis de la investigación.....6

1.7.1.1. Hipótesis general.....6

1.7.1.2. Hipótesis específicos.....6

1.7.2. Variables…….....7

1.7.3. Operalización de las variables……...…….8

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación...……...…….……9

2.1.1. Antecedentes internacionales…….…….……9

2.1.2. Antecedentes nacionales...……...……10

2.1.3. Antecedente locales.....……..11

2.2. Planteamiento teórico del problema…….……...11

2.2.1. Juegos infantiles……...……..11

2.2.1.1. Tipos de juegos……13

2.2.1.2. Teorías de los juegos infantiles…….……14

2.2.1.2.1. Teorías de la derivación por ficción de Edouard Claparéde……15

2.2.1.2.2. Teoría de pre ejercicio de Karl Groos……15

2.2.1.2.3. Teoría de Sigmund Freud……16

2.2.1.2.4. Teoría Piagetiana……..16

2.2.1.2.5. Teoría Vygotskyana…….….17

2.2.1.3. Importancia del juego infantil……..17

2.2.1.4. El juego como enfoque en la enseñanza……..18

2.2.2. Emociones……19

2.2.2.1. Teorías de las emociones……20

2.2.2.1.1. Teoría biológica de las emociones de LeDoux……20

2.2.2.1.2. Teoría de Inteligencia emocional……21

2.2.2.1.3. Teoría socioemocional……..……22

2.2.2.2. La importancia de la neocórtex en el desarrollo emocional……...22

2.3. Definición de términos básicos……..……..23

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

3.1. Método de investigación educativa……..…….……25

3.2. Diseño de investigación……..…..…25

3.3. Población y muestra……...…...26

3.3.1. Población…….……26

3.3.2. Muestra…….……27

3.4. Instrumento de recolección de datos…….……28

3.5. Procesamiento de recolección de datos……...…29

3.6. Tratamiento de datos……29

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados…….……..30

4.2. Prueba de normalidad……41

4.3. Prueba de hipótesis……43

4.4. Discusión……47

CONCLUSIONES……52

RECOMENDACIONES……55

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS……56

ANEXOS……59

Anexo 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA……60

Anexo 02. CONSTANCIA DE APLICACIÓN……62

Anexo 03. EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS……67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Operalización de las variables……8

Tabla 2: Distribución de población de estudio de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023……..27

Tabla 3: Distribución de la muestra de estudio de los niños y niñas de los 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.....28

Tabla 4: Resultados de puntajes y niveles del pre test de emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.....30

Tabla 5: Resultados porcentuales del pre test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.....31

Tabla 6: Resultados del pre test por dimensiones de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.....33

Tabla 7: Resultados Porcentuales y niveles del post test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023…...……..36

Tabla 8: Resultados porcentuales del post test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023…..37

Tabla 9: Resultados del post test por dimensiones de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.....39

Tabla 10: Prueba de normalidad del grupo experimental…….....……41

Tabla 11: Prueba de normalidad del grupo control……..……42

Tabla 12: Prueba de hipótesis de emociones……..……43

Tabla 13: Prueba de hipótesis especifica 1……..……44

Tabla 14: Prueba de hipótesis especifica 2……..……45

Tabla 15: Prueba de hipótesis especifica 3……46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Resultados porcentuales del pre test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023…….....31

Figura 2: Resultados porcentuales del pre test por dimensiones de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023……...……..34

Figura 3: Resultados porcentuales del post test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023…….....37

Figura 4: Resultados porcentuales del post test por dimensiones de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023……...……..40

RESUMEN

La tesis, titulada Juegos Infantiles para desarrollar emociones en Niños de 5 Años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín No. 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023, tenía como objetivo general el siguiente: El objetivo de este estudio es demostrar el el efecto de los juegos infantiles en el desarrollo de las emociones en niños de 5 años, específicamente en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín No. 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023. Se llevó a cabo una investigación de tipo cuantitativo. Además de tener una justificación práctica debido a que sus resultados fueron beneficiosos para la población educativa dentro de la institución, está justificada en términos de metodología, cuestiones sociales y consideraciones prácticas debido a que ayuda a los niños a superar dificultades en su aprendizaje. Los niños de cinco años constituyeron la población utilizada para la investigación presentada en esta tesis. Dentro de la población de nivel inicial, se eligió una muestra de quince niños con el propósito de realizar una muestra intencionada. Se administró una prueba de admisión para recopilar la información necesaria. La validación de la lista de verificación se logró obteniendo las opiniones de un número significativo de expertos en el tema. En la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín No. 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023, se ha demostrado que el impacto de los juegos infantiles en el desarrollo de las emociones en niños de 5 años ha sido comprobado. Específicamente, esto se debe a que la variable independiente ejerce una influencia sustancial sobre la variable dependiente.

Palabras claves: Emociones, Infantil, Ira, Juegos, Niños.

ABSTRACT

The thesis, titled Children's Games to Develop Emotions in 5-Year-Olds at the Initial Educational Institution Cuna Jardin No. 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023, had the following general objective: Demonstrate the effect of children's games on developing emotions in 5-year-old children at the Initial Educational Institution Cuna Jardín No. 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023. A quantitative research study was conducted. In addition to having a practical justification because its results were advantageous for the educational population within the institution, it is justified in terms of methodology, social issues, and practical considerations because it helps students overcome learning challenges. The population used for the research included in this thesis was composed of five-year-old children. A purposive sample of 15 children from the entire initial level population was selected. The use of an entrance exam was employed to gather information. According to the opinions of a large number of specialists in the field, the checklist was validated. It has been demonstrated that the effect of children's games on developing emotions in 5-year-old children at the Initial Educational Institution Cuna Jardín No. 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023. This is because the independent variable has a significant effect on the dependent variable.

Keywords: Emotions, Childhood, Anger, Games, Children.

INTRODUCCIÓN

Como punto adicional de interés, la formulación del tema de estudio, los objetivos, la justificación, la viabilidad, las limitaciones, las hipótesis, las variables y la operacionalización de las variables se desarrollan en el Capítulo I. Una descripción del problema de investigación se puede encontrar en el Capítulo I.

Creamos el contexto del estudio a niveles global, nacional y local en el Capítulo II. Esto se hace a nivel global. Además de esto, establecimos la explicación conceptual de las palabras, así como los fundamentos teóricos que subyacen a las variables.

En el Capítulo III, el método de estudio se descompone en sus elementos componentes para una mejor comprensión. Estos componentes consisten en el método, el diseño, la población, la muestra, el instrumento, el procedimiento para procesar los datos y el procedimiento para tratar los datos.

Tras la finalización del procedimiento de datos, los resultados se analizan en el Capítulo IV mediante la utilización de tablas, figuras y pruebas de hipótesis.

El contexto de la investigación se discute en el Capítulo V, que también incluye una comparación de los resultados que se habían recopilado previamente.

Ahora que hemos llegado a este punto, procederemos a presentar los hallazgos, recomendaciones, referencias bibliográficas y apéndices que son pertinentes al estudio.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema.

La preocupación del manejo incorrecto de las emociones en el proceso de enseñanza y aprendizaje en estos últimos años, nos obliga hacer una transformación en nuestro sistema educativo. Al pasar de los años, el avance de los estudios de la psicología y la pedagogía, han dado a conocer la importancia y relevancia que tiene el desarrollar las emociones en el proceso de impartir nuevos conocimientos. Porque se observa, que los docentes llegan a un grado de estrés que le hace colapsar sus emociones durante el desarrollo de sus clases, y los estudiantes se ven afectados porque no pueden aprender de manera correcta, asimismo, los niños y niñas entran en un grado de desesperación por no lograr los objetivos en su proceso de aprendizaje.

En la actualidad, padecemos por un gran problema en el sistema educativo, porque los niños y niñas de la educación básica no están siendo preparados para poder controlar su estado emocional, por falta de estrategias brindadas durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Un proceso educativo que es continuo e indefinido, con el objetivo de estimular el desarrollo de las emociones como un complemento importante al desarrollo de las habilidades cognitivas, ambos componentes vitales del desarrollo integral de la personalidad. Se recomienda que las personas aprendan información y habilidades sobre las emociones como un medio para prepararse

mejor para enfrentar los desafíos que surgen en la vida diaria. las personas pueden lograr este propósito adquiriendo ciertas habilidades y conocimientos. El propósito de todo esto es mejorar el bienestar personal, así como el bienestar social. (Bisquera, citado por Cassa, 2005)

Jiménez, citado por Antonio (2021), expresa que, los juegos contribuyen al desarrollo de una serie de herramientas que dotan tanto a niños como a niñas de la capacidad de digerir completamente la realidad al incorporarla para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla.

A nivel nacional, es importante recordar que el papel que juegan las emociones, así como el pensamiento en circunstancias desafiantes con el propósito de la toma de decisiones o en nuestras interacciones con otras personas, es relevante no solo en nuestra vida cotidiana en casa, sino también en nuestra vida en la escuela. Para poner esto en perspectiva, dada la importancia del asunto, es esencial fomentar el desarrollo de competencias socioemocionales que permitan a los niños tener una mayor conciencia de sí mismos y conexiones adecuadas con otras personas para lograr tanto el bienestar individual como el societal. (Direccion Regional de Educación de Lima Metropolitana, 2022)

El juego es un componente esencial de la vida, independientemente de la edad, el tiempo o las circunstancias, y se aplica tanto a las partes colectivas como a las individuales de las actividades. Las funciones de la mecánica biológica, el vaivén de las emociones, el descubrimiento intelectual y el avance de la comprensión espiritual son todas áreas en las que creemos que el juego no solo es necesario, sino también esencial. Hay una corriente de pensamiento en

pedagogía que sostiene que no se trata de enseñar a través del juego ni de educar mediante el juego. El término "educación a través del juego" es intercambiable con "educación para el juego." En lugar de ser un medio, el juego es un fin en sí mismo. Estamos hablando de un juego que ha sido elevado al estatus de una expresión esencial de la existencia y el estado espiritual más alto que un ser humano puede alcanzar. (Ministerio de Educación del Perú, 2005)

En la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, ubicado en el distrito de Calleria, se aprecia que los niños y niñas de dicha institución educativa, tienen un problema para desarrollar las emociones de forma adecuada en el proceso de sus aprendizajes, es por ello, que vamos a desarrollar las emociones beneficiando a los niños a identificar los signos corporales asociados a cada emoción, a controlar sus emociones y a reconocer las emociones de los demás.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023?

1.2.2. Problema específico

- ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles para desarrollar el miedo en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023?

- ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles para desarrollar la ira en las emociones en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023?
- ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles para para desarrollar la felicidad en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Demostrar el efecto de los juegos infantiles para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Analizar el efecto de los juegos infantiles para desarrollar el miedo en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.
- Evaluar el efecto de los juegos infantiles para desarrollar la ira en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.
- Determinar el efecto de los juegos infantiles para desarrollar la felicidad en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

1.4. Justificación e importancia

Según la literatura a nivel mundial, nacional y local, la falta de técnicas para desarrollar las emociones es una gran preocupación en nuestro sistema educativo. Este es un problema que ha sido puesto de manifiesto en los tres niveles. Como resultado, el propósito de este estudio es proporcionar evidencia que demuestre cómo los juegos infantiles facilitan el desarrollo de las emociones en los niños que asisten a la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín No. 232 Divino Maestro, Pucallpa - 2023, y cómo estos juegos tienen un efecto en el desarrollo de estos niños mencionados.

Teniendo en cuenta los siguientes componentes, la contribución del estudio resultará en una mejora del aspecto instructivo:

- Con el propósito de introducir los juegos infantiles como un método para el desarrollo de las emociones se proporcionarán resultados comparativos a la institución educativa donde se llevará a cabo el estudio.
- El propósito de esto es proporcionar a las maestras la capacidad de tomar decisiones dentro del aula para ayudar a los estudiantes de la institución educativa.
- Se presentarán los hallazgos sobre las emociones.
- Se cubrirán en detalle los signos de los juegos infantiles, así como las técnicas para construir emociones, y se proporcionarán puntos críticos.

1.5. Viabilidad

La investigación es viable debido a que existe una literatura fácilmente disponible, hay recursos financieros disponibles, se puede crear dentro de un

tiempo predeterminado y los datos para la investigación se recopilarán de manera adecuada.

1.6. Limitaciones

La única limitación que se encontró fue durante la búsqueda de literatura local; después de eso, no se encontraron otras limitaciones para el desarrollo de la presente investigación.

1.7. Hipótesis, variables y/o operalización de las variables

1.7.1. Hipótesis de la investigación

1.7.1.1. Hipótesis general

Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

1.7.1.2. Hipótesis especificos

- Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar el miedo en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.
- Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar la ira en las emociones en niños d 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.
- Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar la felicidad en las emociones en niños d años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

1.7.2. Variables

Definición conceptual

Variable independiente

Juegos infantiles

Otálvaro (2011), nos indica que, los juegos infantiles desarrollan en el niño aspectos motrices, psicológicos y sociales, entre otras características. La dimensión motora puede desplazarse en la coordinación estimulada a través de juegos que implican movimientos finos y gruesos, dichos juegos infantiles pueden ser considerado como juego funcional, juego simbólico y juego de reglas. (p. 25)

Variable dependiente: Emociones.

Albaladejo (2008), expresa que “Se considera emociones las respuestas de todo organismo que implica una excitación fisiológica; conductas expresivas y una experiencia consciente, normalmente los niños expresan las siguientes emociones miedo, ira y felicidad” (p. 4)

Definición operacional

- **Juegos infantiles**

Los juegos infantiles, va ser evaluado utilizando los juegos que los niños tienen en su entorno de su aula.

- **Las emociones**

El desarrollo emocional se va desarrollar durante las sesiones de aprendizaje.

1.7.3. Operalización de las variables

Tabla 1: Operalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Variable independiente: Juegos infantiles	Juego funcional	Juega con su propio cuerpo. Usa sus extremidades. Tiene coordinación.	**No aplica**
	Juego simbólico	Demuestra creatividad. Elabora representaciones mentales. Tiene un rol al participar.	
	Juego de reglas	Demuestra organización. Tiene un manejo adecuado. Respeta la supervisión.	
Variable dependiente: Emociones	Miedo	Peligro. Inseguridad. Incertidumbre.	**Logro** **Proceso** **Inicio**
	Ira	Enojo. Resentimiento. Irritabilidad.	
	Felicidad	**Euforia.** **Da bienestar.** **Diversión.**	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Mendoza-Cobeña & Briones-Palacios (2022), en sus artículo científico titulado “Estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo de emociones en los niños de 5 años de educación inicial”, utilizó como diseño el cuasi experimental, la muestra estuvo conformado por 48 niños, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, concluyen que, durante los años formativos de la vida de un niño, es de suma importancia participar en actividades que ofrezcan la oportunidad de promover el desarrollo social y emocional del niño. Esto se debe a que son los componentes más esenciales en el proceso de desarrollar todas las habilidades. Al mismo tiempo que esto ocurría, se estaba llevando a cabo un diagnóstico para comprender el estado actual de las emociones y las relaciones interpersonales en niños de edad preescolar. Como resultado de la investigación, se observó que la incapacidad de los jóvenes para reconocer y controlar sus sentimientos es comúnmente la razón por la cual no pueden desarrollarse a su máximo potencial. Los niños podrán posteriormente reconocer y controlar constructivamente las emociones primarias que sienten como resultado de la utilización del método de instrucción específico.

Guamanga et al., (2022), en sus investigación titulado “El juego como estrategia para desarrollar las emociones en niños y niñas de 4 años del hogar

infantil Belén", el diseño que utilizó la investigación fue cuasi experimental, tuvo una muestra de 58 niño y utilizó como instrumento la ficha de observación, concluyeron que, a pesar de esto, hay numerosos casos en los que estos espacios dialógicos se ven oscurecidos por dinámicas efímeras que no están dirigidas y no sirven a un propósito porque falta contextualización, planificación, monitoreo y evaluación. Esto se debe a que las instituciones educativas están actualmente en el proceso de establecer entornos en los que los niños puedan participar en la educación emocional.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Escurra Jara et al., (2021), en sus investigación titulado "Aprendizaje basado en proyectos con musiemociones para desarrollar las emociones en niños de inicial 5 años", el diseño que utilizó la investigación es el cuasi experimental, tuvo una muestra de 56 niños, y el instrumento que utilizo fue la lista de cotejo, concluyeron que, en el proceso de elegir canciones y melodías, es de suma importancia tener en cuenta las preferencias e intereses de las personas a las que se les ofrecerá ayuda financiera. En la misma línea, es importante tener en cuenta que los recursos que se soliciten para las actividades, independientemente de si se llevan a cabo en un aula convencional o virtual, deben ser accesibles para los estudiantes en sus hogares y deben considerar los requisitos que ellos tienen.

Miriam & Aquino (2019), en sus investigación titulado "Los juegos infantiles concretos para desarrollar las emociones en niños de 5 años de la I.E. 108 Miguel Grau San Juan de Lurigancho – Lima", el diseño que se utilizó fue cuasi experimental, la muestra estuvo conformado por 60 niños, el instrumento

que utilizó la investigación fue la ficha de observación, concluyeron que, se encontró que las actividades concretas para niños tienen un efecto en el desarrollo psicomotor de los niños de cinco años en la Institución Educativa 108 Miguel Grau en San Juan de Lurigancho, Lima. Esto fue descubierto por los investigadores. Después de la implementación de los instrumentos de estudio, se obtuvieron los siguientes hallazgos: en la prueba inicial, ningún niño estaba rindiendo a un nivel suficiente; sin embargo, en la prueba final, trece niños constituyeron el 52 por ciento de la muestra. Esta fue una diferencia significativa con respecto a los resultados del pre-test. Además, se utilizó la prueba de Wilcoxon debido a la escala ordinal, que tuvo un valor p de 0.000. Este valor es menor que el nivel de significancia preestablecido de 0.05, lo que refuerza aún más la influencia.

2.1.3. Antecedentes Locales

No se registraron investigaciones referentes a las variables de estudio.

2.2. Planteamiento teórico del problema

2.2.1. Juegos infantiles

Una actividad divertida, desenfrenada y espontánea que no tiene un propósito particular, pero es increíblemente buena para el crecimiento y desarrollo del niño, esta actividad es una maravillosa manera de pasar tiempo con el pequeño. Como resultado de que las implicaciones del juego que es sin restricciones, no planificado y alegre son extremadamente importantes, estamos obligados a proporcionarles el apoyo intelectual que necesitan. (Ramírez, 2018)

Rodrígez (2013), manifiesta que, el juego es la ocupación principal de los niños, y también desempeña un papel muy esencial en su desarrollo. Esto se debe

a que los niños pueden ser estimulados y alcanzar un mayor desarrollo en sus diversos dominios, incluyendo su desarrollo psicomotor, cognitivo y socioemocional, a través del juego. Además, el juego de los niños sirve a objetivos educativos en su desarrollo.

Otálvaro (2011), nos indica que, cuando un niño juega juegos diseñados para niños, aprende una variedad de habilidades, incluyendo habilidades motoras, desarrollo psicológico y habilidades sociales. Estos son solo algunos de los atributos que desarrollan. Es factible aumentar la dimensión motora desarrollando la coordinación mediante el uso de juegos que combinan tanto movimientos finos como gruesos. Esto es algo que se puede lograr. El juego funcional, el juego simbólico y el juego basado en reglas son las tres categorías que se pueden usar para describir juegos como este.

Dimensiones:

- **Juego funcional**

Otálvaro (2011), expresa que, el niño en las primeras etapas de la vida es capaz de emplear los movimientos como una herramienta para el aprendizaje mediante el uso de este juego; en este entorno, mejora su coordinación espacio-temporal.

- **Juego simbólico**

Otálvaro (2011), expresa que, la imaginación del niño se desata gracias al uso de este juego, y construyen representaciones detalladas de sus pensamientos, lo que contribuye al asombroso mundo que han creado para sí

mismos. Por ejemplo, pueden fingir ser un insecto trepador o un avión que vuela alto.

- **Juego de reglas**

Otálvaro (2011), manifiesta que, estos juegos pueden jugarse de manera individual o en grupos; fomentan el desarrollo de la capacidad creativa y la imaginación, así como la formación de hábitos de orden y la organización de esquemas mentales respecto a los materiales. Además, proporcionan un manejo adecuado de las formas, colores, tamaños y texturas, así como soluciones a una variedad de situaciones.

2.2.1.1. Tipos de juegos

Dentro del bagaje de los juegos infantiles, podemos encontrar una variedad y diferentes tipos, donde el niño en cualquiera de estos tipos de juegos puede obtener una recreación según sus necesidades, teniendo una estimulación y favoreciendo de esta manera su desarrollo pleno e integral.

El Fondo de las Nacionaes Unidas para la Infancia (2017), considera tres tipos de juegos

- **Juegos con movimientos:**

  Estos juegos están incluidos en la categoría de juegos que tienen reglas tradicionales. Durante estos juegos, las reglas se transmiten a los jugadores antes de que comience el juego. Estas reglas no solo determinan el objetivo del juego, sino que también son reconocidas como los principios rectores para la participación de los jugadores.

- **Juegos de construcción:**

  Los juegos que se clasifican como juegos de construcción se distinguen por la utilización y combinación de diversos materiales con el objetivo de construir un objeto. Al dirigir acciones y fomentar procesos de planificación, este objetivo promueve la extensión del tiempo de juego y el desarrollo de habilidades en la gestión de materiales. El proceso de planificación implica una serie de procesos que son secuenciales y complementarios, y están asociados con la selección de materiales, la utilización del espacio y la asignación de tareas entre los diversos actores.

- **Juegos reglados:**

  En contraste con las actividades que implican movilidad, estos juegos se juegan mientras se está sentado. Juegos como los juegos de cartas, los juegos de dados, los juegos de estrategia y las loterías están incluidos en esta categoría. Cuando se trata de juegos de difusión, los roles son interdependientes, opuestos y cooperativos. Esto significa que los jugadores se necesitan mutuamente simultáneamente para poder jugar, tienen objetivos opuestos que estimulan los procesos de comparación de procedimientos y resultados, y también trabajan juntos para construir acuerdos que mantengan la experiencia de juego.

2.2.1.2. Teorías de los juegos infantiles

Nuestra investigación, estará sustentada en las siguientes teorías que serán un soporte científico de la importancia de los juegos infantiles.

2.2.1.2.1. Teoría de la derivación por ficción de Édouard Claparéde

Para Claparéde (citado por López, 2018), nos expresa que, la teoría del juego creada por Claparède aborda aspectos específicos del papel significativo que los juegos desempeñan en el desarrollo de las habilidades psicomotoras, intelectuales, sociales y emocionales del niño. Según este autor, cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como la teoría de la distracción a través de la ficción, cuando un niño no puede expresar su personalidad siguiendo el camino de su mayor interés, o debido a su desarrollo, o porque las circunstancias se oponen a la manifestación de sus actividades serias y reales, desvían la atención de ese niño mediante el uso de su imaginación, donde la imaginación reemplaza la realidad con la realidad.

2.2.1.2.2. Teoría de preejercicio de Karl Groos

Para Groos (citado por López, 2018), manifiestan que, el concepto de Groos enfatiza la parte significativa que juega el juego en el desarrollo de las capacidades y habilidades que permiten a un niño funcionar de manera efectiva en la adultez por sí mismo. El juego es una especie de pre-ejercicio para las funciones mentales y los instintos, y es importante señalar que el niño siempre juega de una manera que anticipa la actividad en la que el adulto se involucrará en el futuro. Según este autor, el juego es una actividad precursora en la que el niño siempre juega de una manera que representa un anticipo de las actividades que el adulto realizará en el futuro.

2.2.1.2.3. Teoría de Sigmund Freud

Para Freud (citado por López, 2018), indican que, lo primero que hace es desarrollar una conexión entre el juego y la manifestación de instintos que están de acuerdo con el principio del placer. Las necesidades de los impulsos vitales o la adicción al auto-disfrute están representadas por estos instintos, que son símbolos significativos. Comparable a la calidad simbólica de los sueños, el juego posee una calidad similar a la de los sueños. En los adultos, la sexualidad se expresa a través de los sueños, mientras que en los niños se expresa a través del juego. Esta característica permite a los niños expresar su sexualidad y satisfacer sus deseos, los cuales se transmiten a través del juego.

2.2.1.2.4. Teoría Piagetiana

El juego es un componente de la inteligencia del niño porque refleja la absorción funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva de la persona. Este es el caso porque el juego es un reflejo del desarrollo del niño. Hay tres aspectos principales del desarrollo de un individuo que son responsables de determinar la génesis y la progresión del juego: las capacidades sensoriomotoras, simbólicas y cognitivas. Estos son los componentes principales que determinan la formación y el crecimiento del juego. Hay tres tipos principales de juego que Piaget específica, y cada una de estas formas está relacionada con una etapa diferente del desarrollo cognitivo humano. Las siguientes son las estructuras que componen el juego: el juego es una forma sencilla de actividad física; el juego es simbólico; y el juego ayuda a regular. (Piaget, citado en Blanco, 2012)

2.2.1.2.5. Teoría Vygotskyana

Es la necesidad de imitar el tacto con otras personas lo que da origen a la actividad conocida como juego. El juego puede rastrearse hasta fenómenos sociales, que sirven como su carácter fundamental, origen y centro. Además, a través del medio del juego, se proporcionan circunstancias que van más allá de las capacidades de los instintos individuales y los impulsos internos que las personas poseen. Esta teoría en particular opina que existen dos corrientes únicas de crecimiento evolutivo que convergen en lo que respecta a los seres humanos. Una de estas corrientes está más basada biológicamente, mientras que la otra está más orientada socioculturalmente. (Vigotsky, citado en Blanco, 2012)

2.2.1.3. Importancia del juego infantil

Anderson-McNamee (2017), expresa que, durante los años formativos de la infancia, el juego es un componente esencial en el proceso de adquisición de habilidades necesarias para la vida. Jugar es una de las actividades más importantes para los niños, ya que les permite crear interacciones positivas con otros niños y es necesario para su crecimiento y desarrollo general. El juego es un componente crucial del desarrollo integral del niño, y es esencial que los niños participen en él. La construcción de conexiones entre las células nerviosas, que estimula el cerebro y contribuye al desarrollo del 75% del cerebro después del nacimiento, es posible a través del juego, que es útil para el desarrollo del cerebro ya que permite el establecimiento de estas conexiones. Además, el desarrollo tanto de las habilidades motoras finas como de las habilidades motoras gruesas se fomenta a través del mecanismo que se está describiendo aquí. Las

habilidades motoras finas permiten a las personas realizar acciones como sostener un crayón o un lápiz. Estas personas son capaces de realizar estas tareas. Ejemplos de actividades que caen bajo la categoría de habilidades motoras gruesas son correr y saltar. A través del juego, los niños pueden aprender a expresar sus emociones, interactuar con los demás, pensar creativamente y encontrar soluciones a los problemas. El juego también ayuda a los niños a mejorar sus habilidades lingüísticas, lo cual es un beneficio significativo.

2.2.1.4. El juego como enfoque en la enseñanza

Fuster (2009), el juego tiene un enfoque relevante en la enseñanza que se imparte en los niños y niñas, y se expresa de la siguiente manera, el juego ha sido reconocido como un recurso educativo natural desde tiempos antiguos, y su importancia como herramienta de enseñanza ha sido confirmada a lo largo de todos los siglos con cada generación que pasa. La importancia que se le da al juego durante ciertos períodos históricos, por otro lado, es mayor que en otros períodos históricos. El concepto de juego se está ofreciendo actualmente como una actividad que proporciona una oportunidad significativa para el desarrollo tanto de niños como de niñas. Este potencial se puede encontrar tanto en el juego libre como en el juego estructurado. El juego infantil es un recurso valioso para su educación, ya que proporciona beneficios en las áreas de desarrollo físico y motor, desarrollo intelectual, desarrollo social, desarrollo cultural, desarrollo proyectivo y, lo más importante, desarrollo afectivo y emocional. Argumentamos que el juego es una técnica importante porque es un recurso para la educación de los niños. El juego es un recurso para los niños.

2.2.2. Emociones

Beristain (2008), manifiesta que, tener la capacidad de identificar los sentimientos individuales se refiere a la habilidad de reconocer los propios sentimientos, lo cual incluye el desarrollo de la empatía así como la capacidad de controlar los sentimientos intensos de manera constructiva. Los niños tienen la capacidad de experimentar sus propias vidas emocionales durante el período previo a inscribirse en el jardín de infancia. El desarrollo emocional que tiene lugar al principio de la existencia de una persona es una de las variables más esenciales que desempeña un papel en la determinación de la salud psicológica y mental de ese individuo.

Blanco (2019), considera que, el término emociones se refiere a una colección de cambios fisiológicos, cognitivos y motores que ocurren como resultado de la evaluación consciente o inconsciente de un estímulo por parte de un individuo, colocado dentro de un contexto particular y en relación con los objetivos que se han fijado para sí mismos en un determinado momento de su vida.

Albaladejo (2008), expresa que, el término emociones se refiere a las respuestas que son exhibidas por todas las especies, las cuales incluyen excitación fisiológica, comportamientos expresivos y una experiencia consciente. Los siguientes sentimientos son típicamente expresados por los niños: miedo, rabia y felicidad.

Dimensiones:

- **Miedo**

  Albaladejo (2008), indica que “Es la emoción de tipo adaptivo (evitación d peligros) a la vez puede resultar traumática, biológicamente estamos predispuestos a adquirir ciertos miedos” (p. 15)

- **Ira**

  Albaladejo (2008), expresa que “Esta emoción vincula al enfrentamiento de acontecimientos frustrantes o perjudiciales y, a aquellos interpretados como premeditados, injustificables y evitables” (p. 15)

- **Felicidad**

  Albaladejo (2008), manifiesta que “En el niño esta emoción está vinculada a estados de niños positivos y buen estado de la salud” (p. 16)

2.2.2.1. Teorías de las emociones

Las siguientes teorías darán un respaldo científico sostenible sobre el desarrollo emocional y como este se involucra en la infancia.

2.2.2.1.1. Teoría biológica de las emociones de LeDoux

Para LeDoux (citado por Palmero, 1996), por medio de esta teoría se indica que, es posible que las estructuras subcorticales sean responsables de la activación de las emociones. Estas estructuras son capaces de procesar la información de manera rápida y automática, y lo hacen sin la necesidad de que el neocortex analice la información. Parece que la amígdala es la principal área computacional en el cerebro responsable del registro y procesamiento de

estímulos emocionales. Considerando que esta estructura está directamente expuesta a la información sensorial del tálamo, no es necesario que la persona haya participado previamente en un procesamiento cognitivo para experimentar una aprehensión afectiva. La amígdala y el tálamo probablemente maduren con el tiempo.

2.2.2.1.2. Teoría de inteligencia emocional

Para Goleman (citado por Pareja et al., 2018), indican que, la inteligencia emocional se compone de varios componentes diferentes, incluyendo la capacidad de reconocer y gestionar los propios sentimientos, la capacidad de automotivarse y la capacidad de monitorear la red de conexiones personales. El modelo de competencia emocional está compuesto por un conjunto de conocimientos y habilidades que tienen como objetivo ayudar a las personas a mejorar su capacidad para controlar sus sentimientos, tanto en relación consigo mismas como con los demás. Este enfoque se considera una teoría híbrida porque se basa en una combinación de muchos campos, incluyendo la cognición, la personalidad, la motivación, la emoción, el intelecto y la neurociencia. Esto significa que incluye tanto procesos psicológicos cognitivos como no cognitivos en su estructura general. En su obra, Goleman, al igual que Gardner, cree que las pruebas que se utilizan para medir el coeficiente intelectual de una persona no llegan a la conclusión de que el éxito de una persona dependa completamente de su coeficiente intelectual. Por otro lado, los estudios han demostrado que algunos otros componentes de la vida de una persona son responsables del ochenta por ciento de su éxito en la vida, mientras que el cociente intelectual solo es

responsable del veinte por ciento de ese logro. Un total del ochenta por ciento del total está compuesto por estos sentimientos y los elementos que están estrechamente asociados o conectados a ellos.

2.2.2.1.3. Teoría socioemocional

El niño es capaz de comunicarse con otras personas y controlar su conducta mediante el uso de sus emociones. A través de ellos, los bebés pueden conversar con los adultos. Es a través de sus llantos y sonrisas que pueden expresar y comunicar las emociones que están experimentando. No solo su sonrisa nos transmite felicidad y satisfacción, sino que también nos indica el nivel de comodidad y contento que están experimentando. El hecho de que estén llorando es una señal de que están experimentando incomodidad, agonía, rabia, desesperación y ansiedades. Es imperativo que no pasemos por alto la importancia de comprender los llantos y sonrisas expresados por los jóvenes. Para transmitirnos cómo se sienten, este es un método de comunicación. Podremos comprenderlos, brindarles el cuidado adecuado y ayudar a promover su bienestar si los entendemos. (Méndez et al., 2016)

2.2.2.2. La importancia de la neocórtex en el desarrollo emocional

Los dos hemisferios del cerebro no comparten una distribución simétrica de los diversos componentes que constituyen sus experiencias emocionales. Por ejemplo, el hemisferio derecho del cerebro es responsable de la comprensión y expresión de los aspectos afectivos del lenguaje, así como de los elementos corporales de la expresión emocional. Como resultado, la mitad izquierda del cuerpo, que está controlada por ese hemisferio, expresa emociones en mayor

medida. Esto es evidente debido a que los músculos del lado izquierdo de la cara reflejan la emoción más intensamente que los músculos del lado derecho de la cara. (Martínez, 2007)

2.3. Definición de términos básicos

- **Aprendizaje emocional**

  Para Jiménez (2018), lo define como “El desarrollo de habilidades internas para la regulación de las emociones” (p. 464)

- **Autoestima**

  Para Urbina (2014), lo define como “Las normas morales le viene impuestas al ser humano y por su propia razón y por ninguna instancia a él” (p. 78)

- **Emoción**

  Para Denzin (citado por Bericat, 2012), lo definen como, una experiencia corporal viva, verdadera, localizada y transitoria que permea el flujo de conciencia de una persona, percibida dentro y atravesando el cuerpo, y que, durante el transcurso de su experiencia, sumerge a la persona y a sus acompañantes en una realidad nueva y transformada.

- **Inteligencia emocional**

  Para Cooper (citado por Jiménez, 2018), lo define como “Es la capacidad de sentir, entender y aplicar eficazmente el poder y la agudeza de las emociones como fuente de energía humana, información, conexión e influencia” (p. 458).

- **Juego**

Para Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1991), lo define “Como actividades que incluyen metas, estrategias, reglas, competencia y cierto nivel de azar” (p. 29).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Método de investigación educativa

El método que se utilizará en la investigación será aplicado porque la variable emociones y la variable juegos infantiles ya están establecidas solo se estudiará el efecto que tendrá la variable independiente sobre la dependiente

Carrasco (2006), indica que, es la investigación que se lleva a cabo después de haber comprendido las características del fenómeno o hecho que se está investigando (variables) y las causas que han determinado sus características específicas. En otras palabras, una vez que se conocen los factores que han contribuido al problema, se puede aplicar un tratamiento metodológico. En esta etapa, se implementa un enfoque, modelo, tratamiento, programa, método o técnica novedosa para mejorar y rectificar la situación problemática que ha dado lugar a la realización del estudio de investigación.

3.2. Diseño de investigación

Carrasco (2006), según este autor, la metodología de investigación que se utilizará para el estudio será cuasi-experimental. Esto se debe a que las emociones se medirán numerosas veces y el estímulo se repetirá, con el fin de comprender el impacto que tendrá la variable de los juegos infantiles en el desarrollo de las emociones.

La simbolización del diseño es:

Pre test **Post test**

GE: O_1……x……O_2

GC: O_3……-……O_4

Donde:

GE **:** Niños de 5 años del aula Amor.

GC **:** Niños de 5 años del aula Osito.

GE: O_1 **:** La aplicación del examen de ingreso al grupo utilizado para el experimento.

GC: O_3 **:** Procedimientos para administrar el examen de entrada al grupo de control.

GE: O_2 **:** Aplicación del post-test al grupo que fue sometido al experimento.

GE: O_4 **:** Se administró una prueba posterior al grupo que sirvió como control.

X_1 **:** Juegos infantiles

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Carrasco, (2006), indica que, la colección de todos los elementos (unidades de análisis) que son constituyentes del dominio espacial en el que se lleva a cabo el trabajo de investigación se denomina dominio espacial.

Desde la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023, la población del estudio estuvo compuesta por niños de cinco años.

Tabla 2. Distribución de población de estudio de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

	SECCIÓN					
5 años	Angelitos	Solcitos	Amor	Rayitos	Ositos	Total
	27	25	15	29	15	111

Fuente: Matricula 2023.

La población de estudio estará conformada por 111 niños y niñas de los 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

3.3.2. Muestra

Según Carrasco (2006), expresa que, para que los resultados obtenidos de la muestra puedan generalizarse a todos los componentes que conforman la población, esta debe ser una parte o fracción representativa de la población. Las características fundamentales de la muestra deben ser objetivas y reflejar fielmente a la población.

La muestra de estudio estará conformada por 60 entre niños y niñas de los 5 años de las secciones “Amor” y “Ositos”.

El método de muestreo que se utilizará para seleccionar la muestra de estudio estará de acuerdo a los criterios de inclusión y exclusión.

Tabla 3. Distribución de la muestra de estudio de los niños y niñas de los 5 años de la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

	SECCIÓN		
	A	B	Total
5 años	15	15	**30**
	Grupo experimental	Grupo control	

Fuente: Tabla 1.

3.4. Instrumento de recolección de datos

Tanto la variable de emociones como la variable de juegos infantiles se medió con los instrumentos que se utilizó para el proceso de recolección de datos. A continuación, se presenta una descripción detallada del equipo que se utilizó:

Lista de cotejo: Con el propósito de evaluar los diversos sentimientos, se utilizó este instrumento. Es un instrumento que permitirá la evaluación de las cualidades de las emociones que se evaluarán en una experiencia vivida, y la lista de cotejo como isntrumento.

Juegos infantiles: Este instrumento presentará 13 componentes en su estructura: 1 Datos generales, 2 Fundamentos, 3 Objetivos, 4 Contenidos generales, 5 Beneficios, 6 Metodología general, 7 Recursos, 8 Temporización general, 9 Destinatarios del juego, 10 Esquema de la propuesta, 11 Unidad de aprendizaje que integra, 12 Evaluación, 13 Bibliografías.

3.5. Procedimiento de recolección de dato

Tras la finalización del procedimiento de recopilación de datos utilizando el instrumento, los datos serán procesados en su matriz en preparación para un análisis posterior:

- Se utilizará un software informático para realizar un análisis estadístico de los datos.
- Con el propósito de realizar un análisis de frecuencia en tablas y figuras, se utilizarán estadísticas descriptivas.
- Con el propósito de describir las cifras derivadas de los datos, se utilizará análisis descriptivo.
- Se planea hacer uso de tablas para los propósitos de la interrelación de datos, análisis multivariado o pruebas.

3.6. Tratamiento de datos

Las siguientes etapas se llevarán a cabo en su totalidad:

- Análisis de los hallazgos obtenidos.
- Tras la finalización del proceso de captura de datos, la información se incluirá en una base de datos utilizando el software estadístico SPSS 26 y la aplicación Microsoft Excel 2016.
- Los programas mencionados anteriormente, en los cuales se observó el control de las emociones a través de la educación, se utilizarán en la creación de tablas y figuras estadísticas mediante el uso de estos programas.
- Se utilizará la prueba T de Student para poner a prueba la hipótesis del candidato.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

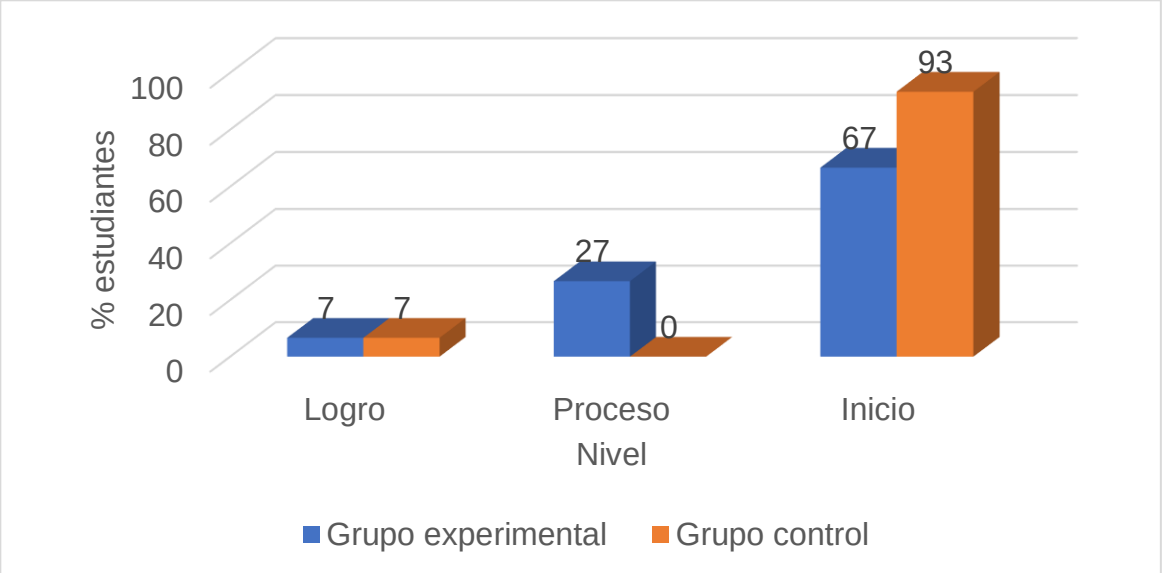
Tabla 4. Resultados de puntajes y niveles de la prueba de entrada de emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	Miedo		Ira		Felicidad		EMOCIONES		Miedo		Ira		Felicidad		EMOCIONES	
	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel
1	5	Inicio	5	Inicio	5	Inicio	15	Proceso	3	Inicio	5	Inicio	3	Inicio	11	Logro
2	4	Inicio	4	Inicio	5	Inicio	13	Inicio	3	Inicio	5	Inicio	3	Inicio	11	Inicio
3	5	Inicio	4	Inicio	5	Inicio	14	Proceso	3	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	9	Inicio
4	4	Inicio	4	Inicio	4	Inicio	12	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	9	Inicio
5	4	Inicio	5	Inicio	5	Inicio	14	Proceso	3	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	9	Inicio
6	5	Inicio	4	Inicio	4	Inicio	13	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	9	Inicio
7	4	Inicio	4	Inicio	5	Inicio	13	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	9	Inicio
8	4	Inicio	4	Inicio	4	Inicio	12	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	9	Inicio
9	4	Inicio	3	Inicio	5	Inicio	12	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	4	Inicio	10	Inicio
10	5	Inicio	3	Inicio	5	Inicio	13	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	4	Inicio	10	Inicio
11	4	Inicio	3	Inicio	5	Inicio	12	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	4	Inicio	10	Inicio
12	4	Inicio	3	Inicio	4	Inicio	11	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	4	Inicio	10	Inicio
13	6	Proceso	3	Inicio	4	Inicio	13	Inicio	3	Inicio	3	Inicio	4	Inicio	10	Inicio
14	6	Proceso	5	Inicio	4	Inicio	15	Proceso	3	Inicio	3	Inicio	4	Inicio	10	Inicio
15	8	Logro	5	Inicio	5	Inicio	18	Logro	3	Inicio	3	Inicio	4	Inicio	10	Inicio

Tabla 5. Resultados porcentuales del pre test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

GRUPO EXPERIMENTAL				GRUPO CONTROL		
Nivel	Intervalo	fi	%	Intervalo	fi	%
Logro	17-18	1	7	11	1	7
Proceso	14-16	4	27	10	0	0.00
Inicio	11-13	10	67	9	14	93.33
TOTAL		15	100	15		100

Figura 1. Resultados porcentuales del pre test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.



Fuente: Tabla 4.

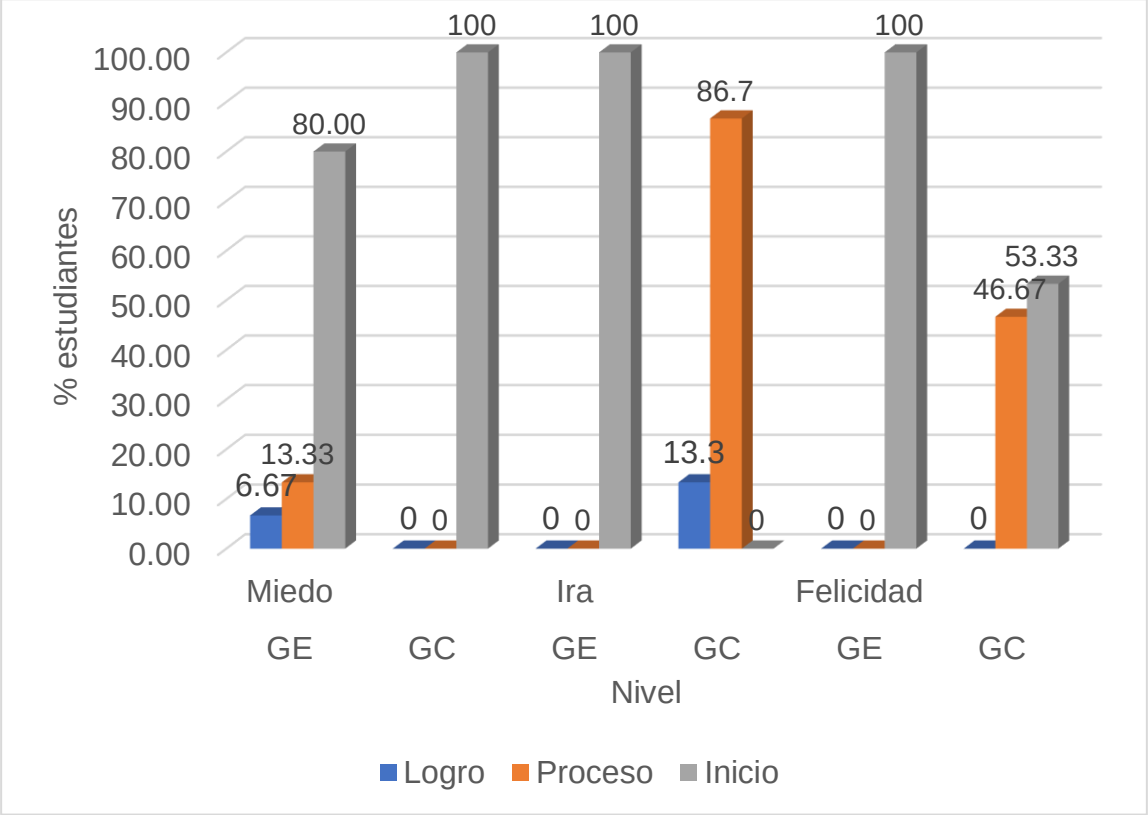
Descripción

Los resultados porcentuales del pre-test sobre el desarrollo de emociones en niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023 se presentan en la Tabla 5 y la Figura 1. Los resultados muestran que el 67% de los niños en el grupo experimental estaban en el nivel inicial, el 27% estaban en el nivel de proceso y el 7% estaban en el nivel de logro. En el grupo de control, los porcentajes fueron los siguientes: 93% al nivel inicial, 27% durante el procedimiento y 7% al nivel de logro.

Tabla 6. Resultados del pre test por dimensiones de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

	GE			GC			GE			GC			GE			GC		
Niveles	Miedo			Miedo			Ira			Ira			Felicidad			Felicidad		
	Inter	fi	%	Inter	fi	%	Inter	fi	%	Inter	fi	%	Inter	fi	%	Inter	fi	%
Logro	8-9	1	6.67	5	0	0	8-9	0	0	8	2	13.33	8-9	0	0	8	0	0
Proceso	6-7	2	13.33	4	0	0	6-7	0	0	6-7	13	86.67	6-7	0	0	6-7	7	46.67
Inicio	4-5	12	80	3	15	100	4-5	15	100	4-5	0	0	4-5	15	100	4-5	8	53.33
Total		15	100		15	100		15	100		15	100		15	100		15	100

Figura 2. Resultados porcentuales del pre test por dimensiones de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.



Descripción

Los resultados porcentuales del pre-test sobre el desarrollo de emociones en niños de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023 se presentan en la Tabla 5 y la Figura 2, respectivamente.

El 67% por ciento del grupo experimental estaba en el nivel de logro, el 13.33 % estaba en el nivel de proceso, y el 80% estaba en el nivel inicial en la dimensión del miedo. Entre las personas del grupo de control, había cien por

ciento en el nivel inicial, cero por ciento en el nivel de proceso y cero por ciento en el nivel de logro.

El cien por ciento de las personas en el grupo experimental fueron colocadas en la dimensión de la ira en el nivel inicial, cero por ciento estaban en el proceso, y cero por ciento estaban en el nivel de logro. No había nadie en el grupo de control en el nivel inicial, el 86.7% de ellos estaban progresando, y el 13.3% de ellos tuvieron éxito.

En cuanto a la dimensión de la felicidad, el grupo experimental tenía un total del cien por ciento de sus miembros ubicados en el nivel inicial, cero por ciento en el nivel de proceso y cero por ciento en el nivel de logro. Había un 53.33% de personas en el grupo de control al principio, un 46.67% de personas en progreso y un 0% de personas en logro.

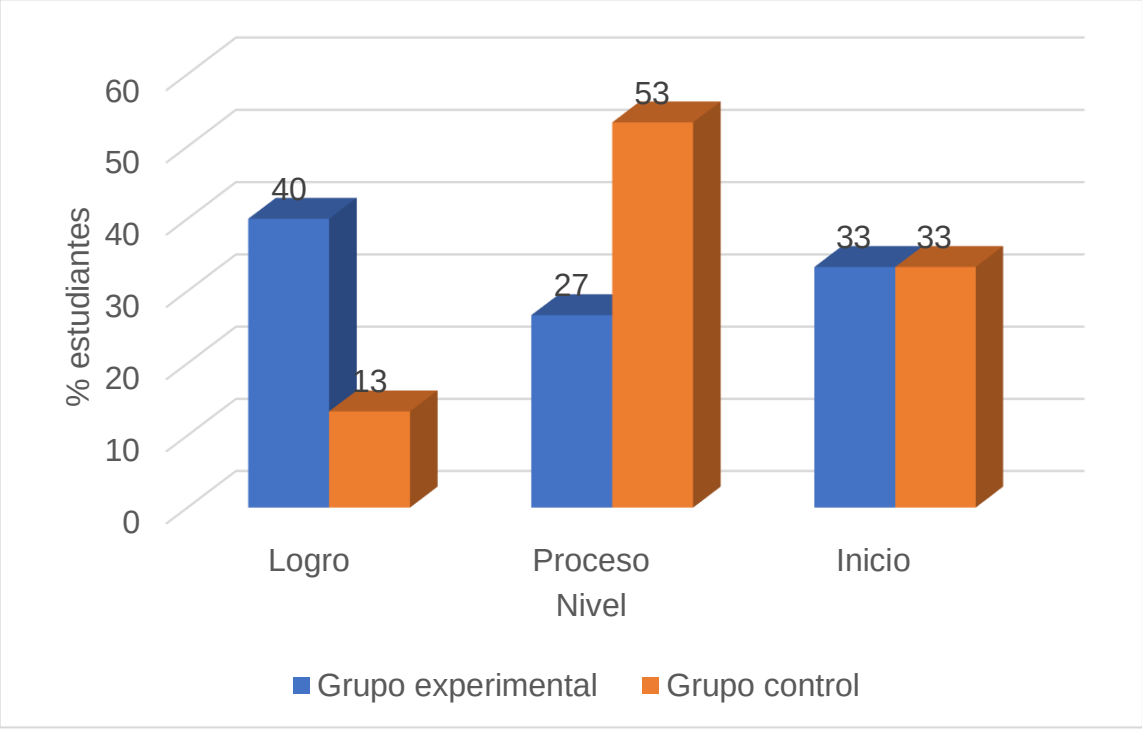
Tabla 7. Resultados Porcentuales y niveles del post test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

	GRUPO EXPERIMENTAL								GRUPO CONTROL							
N°	Miedo		Ira		Felicidad		EMOCIONES		Miedo		Ira		Felicidad		EMOCIONES	
	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel	Ptj	Nivel
1	7	Proceso	7	Proceso	7	Proceso	21	Logro	6	Logro	6	Logro	6	Logro	18	Logro
2	6	Proceso	6	Proceso	7	Proceso	19	Logro	4	Proceso	6	Logro	6	Logro	16	Logro
3	7	Proceso	6	Proceso	7	Proceso	20	Logro	4	Proceso	4	Proceso	6	Logro	14	Logro
4	6	Proceso	8	Logro	6	Proceso	20	Logro	4	Proceso	4	Proceso	6	Logro	14	Logro
5	6	Proceso	9	Logro	9	Logro	24	Logro	4	Proceso	4	Proceso	6	Logro	14	Logro
6	7	Proceso	8	Logro	8	Logro	23	Logro	5	Logro	4	Proceso	4	Proceso	13	Proceso
7	6	Proceso	8	Logro	9	Logro	23	Logro	5	Logro	5	Logro	4	Proceso	14	Logro
8	6	Proceso	8	Logro	8	Logro	22	Logro	5	Logro	5	Logro	4	Proceso	14	Logro
9	6	Proceso	7	Proceso	9	Logro	22	Logro	5	Logro	5	Logro	5	Logro	15	Logro
10	7	Proceso	7	Proceso	9	Logro	23	Logro	5	Logro	5	Logro	5	Logro	15	Logro
11	6	Proceso	5	Inicio	9	Logro	20	Logro	5	Logro	5	Logro	5	Logro	15	Logro
12	6	Proceso	5	Inicio	8	Logro	19	Logro	4	Proceso	5	Logro	4	Proceso	13	Proceso
13	8	Logro	5	Inicio	8	Logro	21	Logro	4	Proceso	5	Logro	4	Proceso	13	Proceso
14	8	Logro	7	Proceso	8	Logro	23	Logro	4	Proceso	5	Logro	4	Proceso	13	Proceso
15	8	Logro	7	Proceso	9	Logro	24	Logro	4	Proceso	4	Proceso	4	Proceso	12	Proceso

Tabla 8. Resultados porcentuales del post test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

	GRUPO EXPERIMENTAL			GRUPO CONTROL		
Nivel	Intervalo	fi	%	Intervalo	fi	%
Logro	23 - 24	6	40	16 - 18	2	13
Proceso	21 -22	4	27	14 - 15	8	53.33
Inicio	19 - 20	5	33	12 - 13	5	33.33
TOTAL		15	100	15		100

Figura 3. Resultados porcentuales del post test de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.



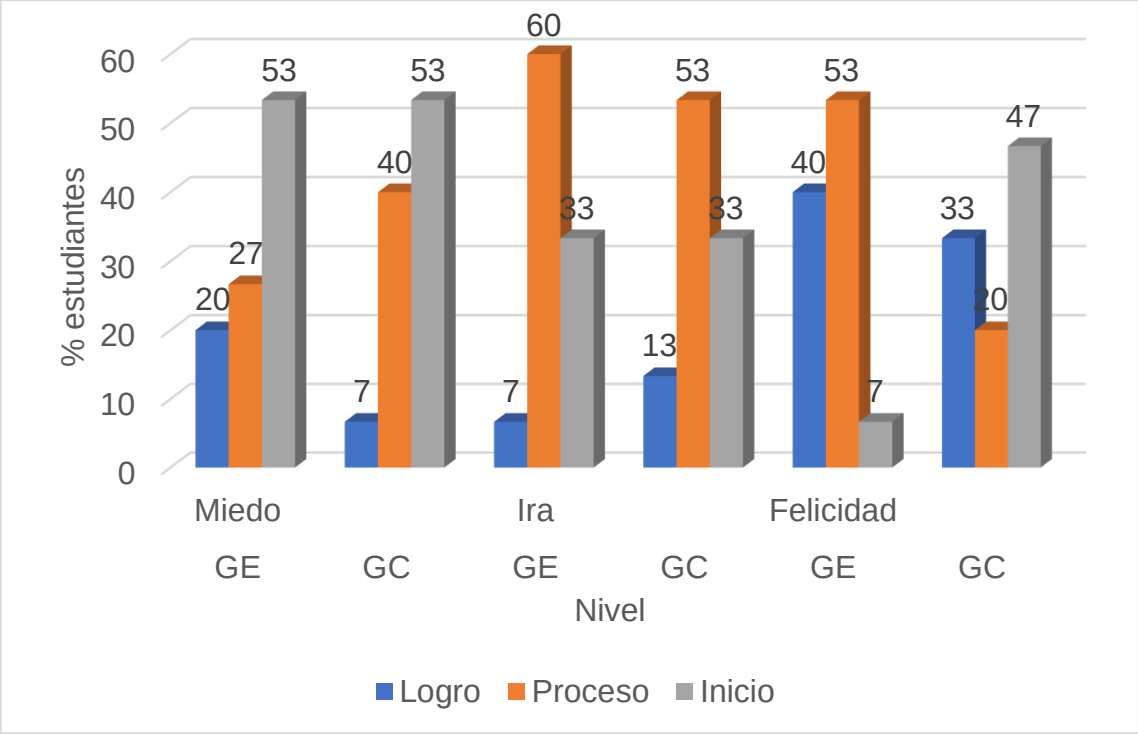
Descripción

En la Tabla 7 y la Figura 3, se presentan los resultados porcentuales del post-test sobre el desarrollo de emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023. Los resultados indican que, en el grupo experimental, el 33% de los niños estaban en el nivel inicial, el 27% estaban en el nivel de proceso, y el 40% estaban en el nivel de logro. El 33 por ciento del grupo de control estaba en el nivel inicial, el 53% estaba en el nivel de proceso, y el 13% estaba en el nivel de logro.

Tabla 9. Resultados del post test por dimensiones de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

Niveles	GE			GC			GE			GC			GE			GC		
	Miedo			Miedo			Ira			Ira			Felicidad			Felicidad		
	Inter	fi	%	Inter	fi	%	Inter	fi	%	Inter	fi	%	Inter	fi	%	Inter	fi	%
Logro	8	3	20	6	1	7	9	1	7	6	2	13	9	6	40	6	5	33
Proceso	7	4	27	5	6	40	7-8	9	60	5	8	53	7-8	8	53	5	3	20
Inicio	6	8	53	4	8	53	5-6	5	33	4	5	33	6	1	7	4	7	47
Total		15	100		15	100		15	100		15	100		15	100		15	100

Figura 4. Resultados porcentuales del post test por dimensiones de las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.



Descripción

Los resultados porcentuales del post-test sobre el desarrollo de emociones en niños de cinco años de edad de la Institución Educativa Inicial N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023 se presentan en la Tabla 5 y la Figura 2, respectivamente.

En el grupo experimental, el 53% de los participantes se ubicaron en el nivel inicial en la dimensión del miedo, el 27% se ubicaron en el nivel de proceso, y el 20% se ubicaron en el nivel de logro. En el grupo que sirvió como control, el 53% estaban al inicio, el 40% estaban en proceso, y el 7% estaban en logro.

En el grupo experimental, el 33% de los individuos se situaron en la dimensión de la ira en el nivel inicial, el sesenta por ciento estaba en proceso, y el 7% estaba en el nivel de logro. El 33% del grupo de control estaba al principio, el 53% estaba en progreso y el 13% estaba en logro.

En cuanto al componente de la felicidad, el grupo experimental tenía un total de 7% de sus miembros en el nivel inicial, 53% en el nivel de proceso, y 40% en el nivel de logro. En el grupo que sirvió como control, el 47% estaba al inicio, el 20% estaba en proceso y el 33% estaba en logro.

4.2. Prueba de normalidad

Grupo experimental

Tabla 10. Prueba de normalidad del grupo experimental.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	**Sig.**
Miedo	,734	15	**,001**
Ira	,817	15	**,006**
Felicidad	,630	15	**,000**
EMOCIONES	**,868**	**15**	**,032**

Debido a que los grados de libertad son menores de cincuenta, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk con el propósito de determinar si los datos del grupo experimental son normales. Los resultados de la prueba sugieren que las dimensiones Miedo, Ira y Felicidad asociadas con la variable Emociones tienen una significancia menor a 0.05, lo que indica que las muestras son normales.

Grupo control

Tabla 11. Prueba de normalidad del grupo control.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Miedo	,480	15	,000
Ira	,413	15	,000
Felicidad	,643	15	,000
EMOCIONES	,798	15	,003

Dado que los grados de libertad son menos de cincuenta, se utilizó la prueba de Shapiro-Wilk con el propósito de determinar si los datos del grupo de control eran normales o no. Los resultados de la prueba sugieren que las dimensiones Miedo, Ira y Felicidad asociadas con la variable Emociones tienen una significancia menor a 0.05, lo que indica que los datos son normales.

4.3. Prueba de hipótesis

Análisis de significancia de los juegos infantiles para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

Hipótesis general

H_i: Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

H_0: Los juegos infantiles no tienen efecto significativo para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

Tabla 12. Prueba de hipótesis de emociones

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de				
				Desv.	confianza de la				**Sig.**
		Media	Desv.	Error	diferencia				**(bilateral)**
			Desviación	promedio	Inferior	Superior	t	gl	
Par 1	**GE-GC**	**7,400**	**2,613**	**,675**	**5,953**	**8,847**	**10,968**	**14**	**,000**

Decisión.

Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, lo que indica que los juegos infantiles tienen un efecto significativo en el desarrollo de las emociones en los niños. Se utilizó la prueba "t" de Student en la prueba de hipótesis sobre las emociones de los niños de 5 años que están inscritos en educación inicial. La prueba arrojó un valor de 10.968 con un grado de libertad de 14. La significancia fue de 0.000, lo que indica que p = 0.000 y es menor que 0.05.

Prueba de hipótesis especifica 1

Hipótesis especifica 1:

H_i: Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar el miedo en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

H_0: Los juegos infantiles no tienen efecto significativo para desarrollar el miedo en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

Tabla 13. Prueba de hipótesis especifica 1

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	**GE GC**	**2,133**	**1,125**	**,291**	**1,510**	**2,757**	**7,341**	**14**	,000

Decisión:

Al realizar la prueba de hipótesis sobre las emociones en la dimensión del miedo de los niños de 5 años que estaban inscritos en educación infantil, se empleó la prueba "t" de Student. El resultado fue 7.341, con un grado de libertad de 14. La significancia fue de 0.000, lo que indica que p = 0.000 y es menor que 0.05. Como resultado, se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la

hipótesis nula. Esto indica que los juegos infantiles tienen un impacto significativo en el desarrollo de las emociones en la dimensión del Miedo en los niños.

Prueba de hipótesis especifica 2

Hipótesis especifica 2:

H_i: Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar la ira en las emociones en niños d 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

H_0: Los juegos infantiles no tienen efecto significativo para desarrollar la ira en las emociones en niños d 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023

Tabla 14. Prueba de hipótesis especifica 2.

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	GE GC	2,067	1,624	,419	1,167	2,966	4,928	14	,000

Decisión:

Al realizar la prueba de hipótesis sobre las emociones en la dimensión de Ira de los niños de 5 años que están inscritos en educación infantil, se empleó la prueba "t" de Student. El resultado fue 4.928, con un grado de libertad de 14. La significancia fue de 0.000, lo que indica que p = 0.000 y es menor que 0.05. Como

resultado, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. Esto indica que los juegos infantiles tienen un impacto significativo en el desarrollo de las emociones en la dimensión de la Ira en los niños.

Prueba de hipótesis especifica 3

Hipótesis especifica 3:

H_i: Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar la felicidad en las emociones en niños d años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

H_0: Los juegos infantiles no tienen efecto significativo para desarrollar la felicidad en las emociones en niños d años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.

Tabla 15. Prueba de hipótesis especifica 3.

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas							
					95% de intervalo de confianza de la diferencia				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl	Sig. (bilateral)
Par	GE-GC	3,200	1,612	,416	2,307	4,093	7,686	14	,000

Decisión:

Se utilizó la prueba "t" de Student en la prueba de hipótesis sobre las emociones en la dimensión de Felicidad en niños de 5 años que estaban

matriculados en educación infantil. La prueba arrojó un valor de 7.686, con un grado de libertad de 14. La significancia fue de 0.000, lo que indica que p = 0.000 y es menor que 0.05. Como resultado, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. Esto indica que los juegos infantiles tienen un impacto significativo en el desarrollo de las emociones en la dimensión de la Felicidad en los niños.

4.4. Discusión

Estas dos tablas, la Tabla 3 y la Tabla 6, no serán exploradas porque se utilizan como entradas para las otras tablas del conjunto.

Los resultados porcentuales del pre-test sobre el desarrollo de emociones en niños de 5 años de edad en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín No. 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023 se presentan en la Tabla 5 y la Figura 1. Los resultados muestran que el 67% de los niños en el grupo experimental estaban en el nivel inicial, el 27% estaban en el nivel de proceso y el 7% estaban en el nivel de logro. En el grupo de control, los porcentajes fueron los siguientes: 93% al principio, 27% durante el procedimiento y 7% en el nivel de logro. Los resultados porcentuales del post-test sobre el desarrollo de emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín No. 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023 se presentan en la Tabla 7 y la Figura 3. Los resultados indican que, en el grupo experimental, el 34% de los niños se ubicaron en el nivel inicial, el 27% se ubicaron en el nivel en proceso, y el 40% se ubicaron en el nivel de logro. El 33% del grupo de control estaba en el nivel inicial, el 53% estaba en el nivel de proceso y el 13% estaba en el nivel de logro. La prueba de hipótesis sobre las emociones

de los niños de 5 años en la educación inicial está respaldada por la prueba "t" de Student, que arrojó 10.968, con un grado de libertad – df 14, la significancia fue 0.000, indicando que p = 0.000 y es < 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, demostrando que los juegos infantiles tienen un efecto significativo en el desarrollo de las emociones en los niños.

Los resultados de la investigación se relacionan con las investigaciones se han realizado relacionado a la autoestima, acorde a la investigación de Mendoza-Cobeña & Briones-Palacios (2022), en sus artículo científico titulado “Estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo de emociones en los niños de 5 años de educación inicial”, utilizó como diseño el cuasi experimental, la muestra estuvo conformado por 48 niños, el instrumento que se utilizó fue la lista de cotejo, concluyen que, durante los primeros años de la existencia de un niño, es de suma importancia participar en actividades que le brinden la oportunidad de estimular su desarrollo social y emocional. Esto se debe a que son los aspectos más importantes en el desarrollo de todas las habilidades. Mientras esto ocurría, se estaba llevando a cabo un diagnóstico para comprender el estado actual de las emociones y las interacciones interpersonales en los niños en edad preescolar. Se observó en los hallazgos que la falta de reconocimiento y regulación de las emociones es frecuentemente la razón por la cual los niños no pueden desarrollarse a su máximo potencial. El uso de la técnica pedagógica permitirá, en consecuencia, que los niños detecten y gestionen positivamente las emociones fundamentales que experimentan.

También se relaciona con la investigación Miriam & Aquino (2019), en sus investigación titulado “Los juegos infantiles concretos para desarrollar las emociones en niños de 5 años de la I.E. 108 Miguel Grau San Juan de Lurigancho – Lima”, el diseño que se utilizó fue cuasi experimental, la muestra estuvo conformado por 60 niños, el instrumento que utilizó la investigación fue la ficha de observación, concluyeron que, la I.E. 108 Miguel Grau San Juan de Lurigancho – Lima realizó un estudio en el cual se descubrió que los juegos infantiles concretos tienen un efecto en el desarrollo psicomotor de los niños que ya tienen cinco años. En consecuencia, tras la implementación de los instrumentos del estudio, se obtuvieron los siguientes hallazgos: en la prueba previa, no hubo un solo niño que estuviera desempeñándose a un nivel satisfactorio, sin embargo, en la prueba posterior, hubo trece niños que representaron el 52 por ciento de la muestra. Además, la aplicación de la prueba de Wilcoxon, que se basa en la escala ordinal, con un valor p de 0.000, que es menor que 0.05, proporciona más evidencia de que la influencia está presente.

De la misma forma, también lo podemos relacionar con la investigación de Escurra Jara et al., (2021), en sus investigación titulado “Aprendizaje basado en proyectos con musiemociones para desarrollar las emociones en niños de inicial 5 años”, el diseño que utilizó la investigación es el cuasi experimental, tuvo una muestra de 56 niños, y el instrumento que utilizo fue la lista de cotejo, concluyeron que, al seleccionar canciones y melodías, es esencial tener en cuenta las preferencias e intereses de las personas que recibirán la asistencia financiera. De manera similar, es importante tener en cuenta que los recursos que se soliciten

para las actividades, ya sea en un aula tradicional o en línea, deben estar disponibles en casa y deben ser considerados con los requisitos de los estudiantes.

La dimensión del miedo estaba al 80% en el grupo experimental en el nivel inicial durante la prueba previa, al 13.33% durante el proceso y al 6.67% durante el nivel de logro según los resultados de la prueba. Cien por ciento al principio, cero por ciento en progreso y cero por ciento en logro en el grupo de control. Cuando se administró la prueba postest al grupo experimental, el 53% de los participantes se ubicaron en el nivel inicial, el 27% estaban en proceso y el 20% alcanzaron el nivel de logro. En el grupo que sirvió como control, el 53% se incluyó al principio, el 40% estaba en progreso y el 7% se alcanzó. Está respaldado por la prueba de hipótesis "t" de Student, que produjo un valor de 7.341. Dado un grado de libertad de 14, la significancia fue de 0.000, lo que indica que p = 0.000 y es menor que 0.05. Como resultado, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. Esto demuestra que los juegos infantiles tienen un efecto significativo en el desarrollo de las emociones en la dimensión del miedo en los niños.

Hubo un nivel de ira del 100% en el grupo experimental durante la pre-prueba en el nivel inicial, 0% durante el proceso y 0% durante el nivel de logro. Fue 0% en el grupo de control cuando comenzaron, 86.7% cuando estaban proceso, y 13.3% cuando alcanzaron el nivel de logro. Cuando se administró el post-test al grupo experimental, el 33% de los participantes se ubicaron en el nivel inicial, el 60% estaban en proceso y el 7% estaban en el nivel de logro. El 33%

del grupo de control estaba en el nivel inicial, el 53% estaba en proceso y el 13% estaba en el nivel de logro. La hipótesis de investigación se acepta y la hipótesis nula se rechaza, lo que indica que los juegos infantiles tienen un efecto significativo en el desarrollo de las emociones en la dimensión de la Ira en los niños. Esto está respaldado por la prueba de hipótesis "t" de Student, que arrojó 4.928, con un grado de libertad – df 14, la significancia fue 0.000, lo que indica que p = 0.000 y es menor que 0.05. En consecuencia, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula.

La dimensión de la felicidad en el grupo experimental alcanzó una puntuación del 100% en el nivel inicial, 0% en el nivel de proceso y 0% en el nivel de logro durante la prueba previa. Había un 53.33% de niños en el grupo de control en el nivel inicial, un 46.67% de niños en proceso y un 0% de niños en el nivel de logro. Durante la prueba posterior, se encontró que el 7% del grupo experimental estaba en el nivel inicial, el 53% en el proceso, y el 40% en el nivel de logro. En el grupo que sirvió como control, el 47% estaba en inicio, el 20% estaba en proceso y el 33% estaba en logro. Basado en los resultados de la prueba de hipótesis "t" de Student, que arrojó 7.686 con un grado de libertad de 14, la significancia fue de 0.000, indicando que p = 0.000 y es menor que 0.05. Como resultado, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. Esto demuestra de manera concluyente que los juegos infantiles tienen un impacto significativo en el desarrollo de las emociones en la dimensión de la Felicidad en los niños.

CONCLUSIONES

- El 67% de los participantes del grupo experimental se ubicaron en el nivel inicial, el 27% estaban en proceso, y el 7% estaban en el nivel de logro, según el desarrollo de las emociones en el pre-test. En el grupo de control, los porcentajes fueron los siguientes: 93% al principio, 27% durante el procedimiento y 7% en el nivel de logro. En la prueba posterior, para el grupo experimental, el 33% de los participantes se ubicaron en el nivel inicial, el 27% estaba en progreso y el 40% estaba en el nivel de logro. El 33% del grupo de control estaba en el nivel inicial, el 53% estaba en proceso, y el 13% estaba en el nivel de logro. Tras la confirmación de este resultado mediante la prueba de hipótesis "t" de Student, que arrojó un valor de 10.968 con un grado de libertad de 14, la significancia fue de 0.000, lo que indica que p = 0.000 y es menor que 0.05. Como resultado, se aceptó la hipótesis de investigación y se rechazó la hipótesis nula. Este resultado demuestra que los juegos infantiles tienen un impacto significativo en el desarrollo de las emociones en los niños.
- Durante el pre-test, el grupo experimental mostró un desarrollo de la dimensión del miedo que fue del 80% en el nivel inicial, 13.33% durante el proceso y 6.67% en el nivel de logro. En el grupo que sirvió como control, había 100% al inicio, 0% en progreso y 0% en logro. Cuando se administró el post-test al grupo experimental, el 53% de los participantes se ubicaron en el nivel inicial, el 27% estaban en progreso y el 20% alcanzaron el nivel de logro. En el grupo que sirvió como control, el 53% se incluyó al principio, el 40% estaba en progreso y el 7% se alcanzó. Este resultado se confirma con la prueba de hipótesis "t" de

Student, que arrojó 7.341, con un grado de libertad – df 14, la significancia fue 0.000, indicando que p = 0.000 y es < 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, demostrando que los juegos infantiles tienen un efecto significativo en el desarrollo de emociones en la dimensión del Miedo en los niños.

- El grupo experimental tuvo una puntuación del 100% en el nivel inicial, 0% en el nivel de proceso y 0% en el nivel de logro en cuanto al crecimiento de la dimensión de la ira durante la prueba previa. Fue 0% en el grupo de control cuando comenzaron, 86.7% cuando estaban progresando, y 13.3% cuando alcanzaron el nivel de logro. Cuando se administró el post-test al grupo experimental, el 33% de los participantes se ubicaron en el nivel inicial, el 60% estaban en progreso y el 7% alcanzaron el nivel de logro. Había un 33% de personas en el grupo de control en el nivel inicial, un 53% en progreso y un 13% alcanzando sus objetivos. Este resultado está respaldado por la prueba de hipótesis "t" de Student, que produjo un valor de 4.928 con un grado de libertad de 14. El nivel de significancia fue 0.000, lo que indica que p = 0.000 y es menor que 0.05. Como resultado, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula. Esto demuestra que los juegos infantiles tienen un impacto significativo en el desarrollo de las emociones en la dimensión de la Ira en los niños.
- Durante la prueba previa, el grupo experimental obtuvo una puntuación del 100% en el nivel inicial, 0% en el nivel de proceso y 0% en el nivel de logro. Esto se refería al crecimiento de la dimensión de la felicidad. Había un 53.33%

del grupo de control al principio, un 46.67% del grupo en progreso y un 0% del grupo en el nivel de logro. Durante la prueba posterior, se encontró que el siete por ciento del grupo experimental estaba en el nivel inicial, el cincuenta y tres por ciento en el proceso, y el cuarenta por ciento en el nivel de logro. En el grupo que sirvió como control, el 47% estaba al principio, el 20% estaba en el proceso, y el 33% estaba en ese punto. Este resultado es confirmado por la prueba de hipótesis "t" de Student, que arrojó 7.686, con un grado de libertad – df 14, la significancia fue 0.000, indicando que $p = 0.000$ y es < 0.05, por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, demostrando que los juegos infantiles tienen un efecto significativo en el desarrollo de emociones en la dimensión de la Felicidad en los niños.

RECOMENDACIONES

- A las maestras de la institución educativa se les recomienda trabajar de manera planificada y de forma prolongada las emociones con los niños que tienen a su cargo.
- Se recomienda a las maestras que dejen a los niños expresar constantemente sus emociones durante el proceso de sus aprendizajes.
- A las maestras responsables de las aulas se les recomienda que en todo tiempo ayuden a los niños a desarrollar y controlar de manera progresiva las emociones en sus diferentes formas que puedan expresar los niños que tienen a su cargo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albaladejo, N. B. (2008). *La emoción*. https://doi.org/10.2307/j.ctt1rfzxjv.6

Anderson-McNamee, J. K. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil.*

Antonio, I. G.-P. de. (2021). Uso de los juegos de manos en el ámbito de las matemáticas. *Universidade DA Coruña*, 222.

Bericat, E. (2012). Emociones. *Emociones Sociopedia*, *Emociones*, 1–13. https://doi.org/10.1177/205684601261

Beristain, R. S. (2008). *El desarrollo emocional en los niños de edad preescolar.*

Blanco, A. (2019). *La emoción y sus componentes.*

Blanco, V. (2012). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*.

Carrasco, S. D. (2006). Metodología de la investigación científica. *Editorial: San Marcos*.

Escurra Jara, M. M., Inofuentes Espichán, Marjorie Antonieta Ramos Acosta, R., & Tito Santana, M. B. (2021). Aprendizaje basado en proyectos con musiemociones para mejorar la educación emocional en niños de inicial. *Repositorio de La Escuela Superior Pedagógica Pública Monterrico*.

Fuster, I. R. (2009). El juego en el aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*.

Gallardo, J. A. L. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo.* 12.

Guamanga, Y. R., Jessica Fernanda Vela Bautista, & Karen Lizeth Ramos Agudelo. (2022). El juego como estrategia para potenciar la educación emocional en niñas y niños del Hogar Infantil Belén. *Braz Dent J.*, *33*(1),

1–12.

Infancia, F. de las N. U. para la. (2017). *El juego: derecho y motor del desarrollo infantil*.

Jiménez, A. J. (2018). *Inteligencia Emocional*.

López, E. C. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Universidad de Barcelona*.

Martínez, C. B. (2007). *Emociones y cerebro*.

Méndez, A. L. de, Agrinsoni, M. de los Á., Fuentes, W. F., López, R. O. tiz, & Martínez, G. C. (2016). *Socioemocional*. 75.

Mendoza-Cobeña, G. D., & Briones-Palacios, Y. M. (2022). Estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo socioemocional en los niños de educación inicial. *Dominio de Las Ciencias*, *8*(2), 340–360.

Metropolitana, D. R. de E. de L. (2022). *Guía de soporte socioemocional*. 26.

Ministerio de Educación del Perú. (2005). *Juego y Comunicación*.

Miriam, E. G. C., & Aquino, J. G. (2019). *Juegos infantiles concretos en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la I.E. 108 "Miguel Grau" San Juan de Lurigancho - Lima*. 1–82.

Otálvaro, S. J. G. (2011). *El juego en la dimensión infantil: Aprendizaje e intersubjetividad*.

Palmero, F. (1996). *Aproximación biológica al estudio de la emoción*.

Pareja, D. A. O., Parrado, N. E. Y., & Cardona, C. M. M. (2018). Inteligencia emocional en el aula - Etapa preescolar. *Corporación Universitaria Minuto de Dios*.

Ramírez, J. F. G. (2018). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. *10*(4), 5–9.

Rodrígez, M. J. J. (2013). *El juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): el juego social*.

UNESCO. (1991). *El Juego*.

Urbina, M. C. B. (2014). *Autonomía, Ética Y Medicina*.

ANEXOS

ANEXO N° 01

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS GENERAL Y ESPECÍFICOS	OBJETIVO GENERAL Y ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS GENERAL Y ESPECÍFICOS	VARIABLES E INDICADORES	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA DE ESTUDIO
GENERAL ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023?	**GENERAL** Demostrar el efecto de los juegos infantiles para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.	**GENERAL** Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.	**Variable independiente** Juegos Infantiles **Dimensiones:** Juego funcional Juego simbólico Juego de reglas **Variable dependiente** Emociones **Dimensiones:** Miedo ira Felicidad	Cuasi experimental, porque se manipula la variable independiente para demostrar su afecto en la variable dependiente. Su esquema es el siguiente: GE O_1 X1 O_2 GC O_3 – O_4	Metodología aplicada no probabilístico. **Técnicas:** Observación. **Instrumento:** Lista de cotejo	**Población:** 111 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023. **Muestra:** 30 niños y niñas 15 =GE 15=GC Se seleccionó de la población real, utilizando el muestreo no probabilístico intencional, de acuerdo al criterio de las investigadoras.
ESPECÍFICOS ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles para desarrollar el miedo en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023? ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles	**ESPECÍFICOS** Analizar el efecto de los juegos infantiles para desarrollar el miedo en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023. Evaluar el efecto de los juegos infantiles para desarrollar la ira	**ESPECÍFICOS** - Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar el miedo en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023. - Los juegos infantiles tienen efecto				

para desarrollar la ira en las emociones en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023? ¿Cuál es el efecto de los juegos infantiles para para desarrollar la felicidad en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023?	en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023. Determinar el efecto de los juegos infantiles para desarrollar la felicidad las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.	significativo para desarrollar la ira en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023. - Los juegos infantiles tienen efecto significativo para desarrollar la felicidad en las emociones en niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial Cuna Jardín N° 242 Divino Maestro, Pucallpa – 2023.				

ANEXO N° 02

ONSTANCIA DE APLICACIÓN

INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL
CUNA - JARDIN N. º 242 "DIVINO MAESTRO"
Código Modular: 0270942 CODIGO Local 493177 Teléfono: 949045927
"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CUNA JARDIN N° 242 "DIVINO MAESTRO" DE LA CIUDAD DE PUCALLPA, QUE SUSCRIBE:

HACE CONSTAR

Que, las estudiantes **CESIA ADAMARI PATRICIO DEL AGUILA** y **LUANITH JULIANA CHUQUIPIONDO RUIZ** del décimo ciclo de la carrera de Educación Inicial de la Universidad Nacional de Ucayali, han ejecutado su Proyecto de Investigación Educativa Titulado: **JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR LAS EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA CUNA JARDIN N° 242 DIVINO MAESTRO, PUCALLPA- 2023,** desde el 14 de agosto hasta el 26 de setiembre del presente año, demostrando responsabilidad, puntualidad y eficiencia.

Se expide la presente constancia a solicitud de la interesada, para fines que estime conveniente.

Pucallpa, 18 de diciembre 2023

Mg. Silvia N. Manrique Pereyra
C.M. N° 100012451
DIRECTORA

TALLERES

DATOS INFORMATIVOS.



- INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 242 "DIVINO MAESTRO"
- DIRECTORA : Mg. SILVIA M. MANZUETO PEREYRA
- EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN :
- DURACIÓN : 45 MIN
- FECHA : LUNES 21 DE AGOSTO DEL 2023
- RESPONSABLES : -CESIA ADAMARI PATRICIO DEL ÁGUILA
  -LUANITH JULIANA CHUQUIPIONDO RUIZ

TALLER 1 : *" JUGAMOS Y EXPRESAMOS COMO NOS SENTIMOS"*

I.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPENOS**	**Criterio de Evaluación**
Construye su identidad.	- • Se valora a sí mismo. - •Autorregula sus emociones.	• Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones. • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar. Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.	Verbaliza las emociones que le generan las actividades que lleva a cabo a lo largo de la actividad.
EVIDENCIA	Los ninos expresan la emocion que le genera la actividad.		

II.SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos

Inicio	En grupo de clase • Se propicia el ambiente, acomodando a los niños en el espacio adecuado para la actividad. • Se capta la atención con una canción motivadora. Se les dice que en esta clase jugaremos y expresaremos nuestras emociones.	-Aula
Desarrollo 	**Vivencia de experiencia.** -Se invita a los niños a participar de un juego "el juego de la silla", el juego consistirá en bailar alrededor de la silla al son de la música y cuando esta pare se deben sentar, algunos quedaran sin silla, lo que les hará experimentar algunas emociones, tomaremos unos 10 segundos para practicar una técnica de calma, se les invita a los niños a inhalar y se cuenta hasta 5, para luego exhalar y de esta manera llegar a la calma, luego inicia nuevamente la canción y repetimos el juego. -Se prepara el ambiente junto a los niños. -Recordamos los acuerdos. -Iniciamos con el juego, mientras observamos las diferentes emociones que muestran los niños. **Dialogo a partir de la experiencia.** -Al finalizar el juego, en asamblea se conversa con los niños sobre lo que sintieron durante el juego, ¿Qué sintieron mientras bailaban alrededor de la silla? ¿Cómo se le pudiera llamar a esa emoción? ¿Todos sintieron lo mismo? y al quedarse sin silla ¿cómo se sintieron? ¿Cómo se le llama a esa emoción? -Los niños participan activamente, y cuando practicamos el ejercicio de respiración ¿Qué sintieron? **Transferencia a otras situaciones.** -Dialogan y reflexionan sobre las emociones que sintieron se les entrega una hoja con una cara para que dibujen como se sintieron. -Junto a la maestra se observa cual es la emoción que más sintieron y a partir de ello dialogan como pueden hacer para manejar esa emoción. -Participan activamente. -Repiten la técnica de la respiración para la relajación de inspirar y expirar.	-Papelote  -sillas. -Música. -Hoja bond. -Lápiz.
Cierre	¿Qué hicimos el día de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Les fue fácil o difícil expresarse? ¿por qué? -Las niñas y los niños asumen la práctica de la estrategia que utilizaran para llegar a la calma.	

DATOS INFORMATIVOS.



- INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL: 242 "DIVINO MAESTRO"
- DIRECTORA : Mg. SILVIA M. MANZUETO PEREYRA
- EDAD : 5 AÑOS SECCIÓN :
- DURACIÓN : 45 MIN
- FECHA : MARTES 22 DE AGOSTO DEL 2023
- RESPONSABLES : -CESIA ADAMARI PATRICIO DEL ÁGUILA
  -LUANITH JULIANA CHUQUIPIONDO RUIZ

TALLER 2 : *"LO QUE ME HACE FELIZ"*

I.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

ESTANDAR DE APRENDIZAJE	Construye su identidad al tomar conciencia de los aspectos que lo hacen único. Se identifica en algunas de sus características físicas, así como sus cualidades e intereses, gustos y preferencias. Se siente miembro de su familia y del grupo de aula al que pertenece. Practica hábitos saludables reconociendo que son importantes para él. Actúa de manera autónoma en las actividades que realiza y es capaz de tomar decisiones, desde sus posibilidades y considerando a los demás. Expresa sus emociones e identifica el motivo que las originan. Busca y acepta la compañía de un adulto significativo ante situaciones que lo hacen sentir vulnerable, inseguro, con ira, triste o alegre.		
COMPETENCIA	**CAPACIDAD**	**DESEMPENOS**	**Criterio de Evaluación**
Construye su identidad.	• Se valora a sí mismo. •Autorregula sus emociones.	• Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones. • Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Se reconoce como parte de su familia, grupo de aula e IE. Comparte hechos y momentos importantes de su historia familiar. Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses. • Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación. Busca la compañía y consuelo del adulto en situaciones en que lo requiere. Utiliza la palabra para expresar y explicar lo que le sucede. Reconoce los límites establecidos para su seguridad y contención.	Toma decisiones a partir de su propia iniciativa en función de sus intereses, gustos y de lo que le cause felicidad y le ayude a sentirè mejor.
EVIDENCIA	Los niños expresan y dibujan que les causa felicidad puede ser una acción, objeto, entre otros.		

II.SECUENCIA DIDACTICA.

Secuencia Didáctica	Estrategias	Recursos

Inicio	En grupo de clase • Se propicia el ambiente, acomodando a los niños en el espacio adecuado para la actividad. • Se capta la atención con una canción motivadora "si estas feliz". Se les dice que en esta clase jugaremos y expresaremos lo que nos causa felicidad.	-Aula
Desarrollo	**Vivencia de experiencia.** -Se invita a los niños a participar de un juego "LA PAPA SE QUEMA DE LA FELICIDAD", el juego consistirá en sentarse todos formando un circulo, se pasará de mano en mano la pelota de la felicidad, diciendo la papa se quema, la papa se quema, y en vez de decir la papa se quemó se preguntará ¿y a ti que te hace feliz?, es ahí donde parara el juego, y en donde quede. El niño tendrá que mencionar que es lo que le causa felicidad, puede ser un objeto, una persona, un lugar, etc. -Se prepara el ambiente junto a los niños. -Recordamos los acuerdos. -Iniciamos con el juego, mientras observamos las diferentes emociones que muestran los niños. **Dialogo a partir de la experiencia.** -Al finalizar el juego, en asamblea se conversa con los niños sobre la felicidad, ¿todos seremos felices con lo mismo? ¿Cómo sabemos que estamos felices? ¿cuáles son las características de un rostro feliz? -Ahora realizaran un dibujo de aquello que los hacen felices. -Se entrega los materiales a los niños, mientras realizan su dibujo se les acompaña realizando preguntas como: ¿Qué es lo que te hace feliz? Si no te responde, dale un ejemplo; puedes decirle: "A mí me hace feliz escuchar música alegre y bailar". Luego, dile: Y a ti, ¿qué te hace feliz? ¿Para qué crees que nos puede servir este dibujo de lo que nos hace felices? Escuchamos sus ideas. **Transferencia a otras situaciones.** - Este dibujo lo llevaran a su casa y lo pegaran en su cuarto, para que tengan un recordatorio de aquello que los hace felices. -Se les explica brevemente sobre la emoción de la felicidad. -Juntos cantan la canción "si estas feliz".	 -pelota. -Hoja bond. -Lápiz.
Cierre	¿Qué hicimos el dia de hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Cómo se sintieron? ¿Les fue fácil o difícil expresarse? ¿por qué? -Las niñas y los niños se comprometen a realizar el juego en familia.	

ANEXO N°03

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS








COCINA