



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA EDUCACIÓN INICIAL**

**Título: Estrategias lúdicas para el control de emociones en los niños de  
Preparatoria de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la ciudad  
de Riobamba.**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en  
Educación Inicial**

**Autora:**

Kely Dayana Ashqui Chafla

**Tutora:**

Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi

**Riobamba, Ecuador. 2024**

## DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Ashqui Chafra Kely Dayana**, con cédula de ciudadanía **0604536565**, autora del trabajo de investigación titulado: **Estrategias lúdicas para el control de emociones en los niños de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, el 13 de diciembre de 2023



---

**Sra. Kely Dayana Ashqui Chafra**  
**C.I: 0604536565**



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADEMICO



## DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **DINA LUCIA CHICAIZA SINCHI** catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL CONTROL DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “FE Y ALEGRÍA”, DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA**, bajo la autoría de **KELY DAYANA ASHQUI CHAFLA**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 13 días del mes de diciembre de 2023

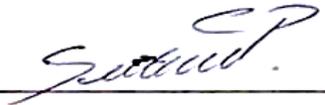
Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi  
**TUTORA**

## CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **Estrategias lúdicas para el control de emociones en los niños de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría"** de la ciudad de Riobamba por **Kely Dayana Ashqui Chafra**, con cédula de identidad número 0604536565, bajo la tutoría de la **Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi** certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

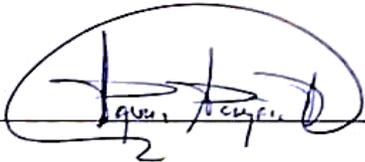
De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba **04 de marzo de 2024**

**Presidente Del Tribunal De Grado**  
Mgs. Pilar Aide Salazar Almeida



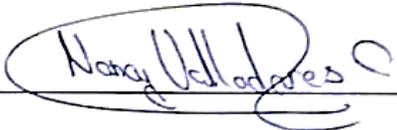
---

**Miembro Del Tribunal De Grado**  
Mgs. Miriam Paulina Peñafiel Rodríguez



---

**Miembro Del Tribunal De Grado**  
Mgs. Nancy Patricia Valladares Carvajal



---



Dirección  
Académica  
VICERRECTORADO ACADÉMICO

*en movimiento*



UNACH-RGF-01-04-08.15  
VERSIÓN 01: 06-09-2021

## CERTIFICACIÓN

Que, **ASHQUI CHAFLA KELY DAYANA** con CC: **0604536565**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN INICIAL**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL CONTROL DE EMOCIONES EN LOS NIÑOS DE PREPARATORIA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "FE Y ALEGRÍA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA."**, cumple con el **6%**, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 26 de febrero de 2024

Mgs. Dina Lucia Chicaiza Sinchi  
**TUTORA**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación está dedicado principalmente a Dios por estar presente en cada momento de mi vida y demostrarme que todo es posible si me lo propongo, a mi familia por estar siempre apoyándome con sus ánimos y palabras de aliento de nunca darme provenida, a mis padres “Fabian Ashqui y Zoila Chafla” por enseñarme a ser persistente y nunca rendirme ante cualquier dificultad, motivarme a ser cada día mejor y cumplir con cada uno de mis metas propuestas.

A mi hermano “Danny Ashqui” con quien hemos pasado por momentos difíciles, pero aun así siempre ha estado conmigo, protegiéndome y brindándome su apoyo incondicional durante este proceso, a “Ivan Ashqui” que, asido como mi hermano, quien me aconsejaba y estaba dispuesto a escucharme y ayudarme en cualquier situación.

Finalmente, me la dedico a mí por ser una chica paciente, optimista y super diciplinada a la hora de realizar este proyecto, siempre me mantendré con la frase “Todo en la vida es un reto” y gracias a la misma me he permitido alcanzar una meta más en mi vida.

**Kely Dayana Ashqui Chafla**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por bendecirme y guiarme en todo momento y permitirme llegar hasta este punto de mi vida, por iluminar mi camino para no decaer ante las adversidades presentadas a lo largo de esta etapa de formación profesional.

A la Universidad Nacional Chimborazo, por abrir sus puertas a jóvenes llenos de inquietudes, pero con grandes sueños por delante, para convertirnos en profesionales con valores éticos y morales cuyo objetivo será construir un futuro mejor, saludable y equilibrado, a los docentes de la carrera de Educación Inicial quienes me han acompañado en el transcurso de mi preparación, impartíendome sus conocimientos, experiencias y estar dispuestos a extender su mano amiga cuando lo necesitemos.

A mi tutora de tesis Mgs. Dina Chicaiza por su apoyo incondicional y visión crítica en muchos aspectos, quien, con paciencia, entendimiento, y asesoría me ha sabido guiar de manera adecuada para cumplir la presente investigación.

A mi familia, ustedes han sido mi motor de vida para seguir adelante con mis sueños y esperanzas, quienes estuvieron a mi lado apoyándome y abrigándome con su cariño, amor y comprensión, siempre recibí de su parte un si puedes, tú eres capaz, eres inteligente, Dios está contigo, puedes con esto y mucho más.

A la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la Ciudad de Riobamba, sus directivos y personal docente quienes me brindaron su apoyo, y en especial a los niños de Preparatoria paralelo “A” sin su colaboración no hubiese sido posible esta investigación.

**¡GRACIAS A TODOS!**

**Kely Dayana Ashqui Chafra**

## ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLA

ÍNDICE DE FIGURA

RESUMEN

ABSTRACT

<b>1. CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN. ....</b>	<b>14</b>
1.1 ANTECEDENTES.....	15
1.2 PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.....	16
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	17
1.4 OBJETIVOS.....	18
1.4.1 <i>General</i> .....	18
1.4.2 <i>Específicos</i> .....	18
<b>2. CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>19</b>
2.1 ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	19
2.2 IMPORTANCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	20
2.3 CARACTERÍSTICAS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	20
2.4 BENEFICIOS DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	21
2.5 TIPOS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS.....	22
2.5.1 <i>Juegos de construcción</i> .....	22
2.5.2 <i>Juegos al aire libre</i> .....	23
2.5.3 <i>Juegos reglados</i> .....	23
2.5.4 <i>Juego motor</i> .....	23
2.5.5 <i>Juego simbólico o de ficción</i> .....	23
2.6 TEORÍA DEL JUEGO:.....	23
2.7 LAS EMOCIONES.....	24
2.8 IMPORTANCIA DE LAS EMOCIONES.....	25
2.9 CLASIFICACIÓN DE LAS EMOCIONES.....	25
2.10 INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	26
2.11 COMPONENTES DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL.....	27
2.12 EDUCACIÓN EMOCIONAL.....	28

2.13	FUNCIONES DE LAS EMOCIONES.....	28
2.14	CONTROL EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS .....	29
2.15	LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LA PRIMERA INFANCIA .....	30
2.16	METODOLOGÍA DEL JUEGO TRABAJO .....	30
2.17	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS UTILIZANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA CONTROLAR LAS EMOCIONES EN LOS NIÑOS .....	32
<b>3.</b>	<b>CAPÍTULO III METODOLOGÍA .....</b>	<b>41</b>
3.1	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN .....	41
3.1.1	<i>Enfoque Cualitativo:</i> .....	41
3.2	TIPO DE INVESTIGACIÓN:.....	41
3.3	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: .....	41
3.4	TÉCNICAS:.....	41
3.5	INSTRUMENTO:.....	41
3.6	MÉTODO DE ANÁLISIS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	41
3.7	POBLACIÓN Y MUESTRAS.....	42
<b>4.</b>	<b>CAPÍTULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>43</b>
4.1	RESULTADOS.....	43
<b>5.</b>	<b>CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>53</b>
5.1	CONCLUSIONES .....	53
5.2	RECOMENDACIONES.....	53
<b>6.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>54</b>
<b>7.</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>57</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>TABLA 1</b> BENEFICIARIOS.....	42
<b>TABLA 2.</b> EXPRESA COMO SE SIENTE.....	43
<b>TABLA 3.</b> SEGURIDAD AL EXPRESAR SUS EMOCIONES.....	44
<b>TABLA 4.</b> PARTICIPACIÓN ESPONTANEA.....	44
<b>TABLA 5.</b> ESPERAR SU TURNO.....	45
<b>TABLA 6.</b> EXPERIENCIAS A DISTINTAS EMOCIONES.....	46
<b>TABLA 7.</b> EMPATIZAR CON SUS COMPAÑEROS.....	47
<b>TABLA 8.</b> ACONSEJA A SUS COMPAÑEROS.....	48
<b>TABLA 9.</b> RELACIONES SOCIALES.....	49
<b>TABLA 10.</b> ESCUCHA REGLAS.....	50
<b>TABLA 11.</b> RECONOCE EMOCIONES.....	51

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>FIGURA 1.</b> EXPRESA COMO SE SIENTE.....	43
<b>FIGURA 2.</b> SEGURIDAD AL EXPRESAR SUS EMOCIONES .....	44
<b>FIGURA 3.</b> PARTICIPACIÓN ESPONTANEA .....	45
<b>FIGURA 4.</b> ESPERAR SU TURNO.....	46
<b>FIGURA 5.</b> EXPERIENCIAS A DISTINTAS EMOCIONES .....	47
<b>FIGURA 6.</b> EMPATIZAR CON SUS COMPAÑEROS.....	48
<b>FIGURA 7.</b> ACONSEJA A SUS COMPAÑEROS.....	49
<b>FIGURA 8.</b> RELACIONES SOCIALES .....	50
<b>FIGURA 9.</b> ESCUCHA REGLAS .....	51
<b>FIGURA 10.</b> RECONOCE EMOCIONES.....	52

## **RESUMEN**

La presente investigación titulada Estrategias Lúdicas para el control de emociones en los niños de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”, tiene como objetivo general establecer estrategias lúdicas para el control de emociones en los niños de preparatoria en la institución educativa antes mencionada. Para lograr este propósito, se ha empleado una metodología con enfoque cuantitativo, utilizando un diseño no experimental y un nivel de tipo bibliográfico. De esta manera, se configuro como un estudio de campo, lo que permitió obtener datos confiables del contexto real de la institución, para obtener los datos se utilizó la técnica de observación, centrándose en como el juego ayudara a que los niños puedan expresar y a su vez controlar sus emociones. Para ellos, se elaboró una ficha de observación con indicadores específicos, que permitieron evaluar el comportamiento y desenvolvimiento del niño en relación con el tema de estudio. Los resultados obtenidos mediante la observación revelaron que utilizar actividades interactivas en el desarrollo emocional del niño contribuye a que los mismos tengan mayor seguridad y libertad de decir lo que sienten. Sin embargo, se puede evidenciar que el docente es un agente activo de desarrollo afectivo y debería hacer uso consiste de estas habilidades. A partir del análisis de los resultados, se ha elaborado un conjunto de actividades interactivas para que los niños puedan explorar y experimentar cada emoción en diferentes situaciones. Es importante destacar que esta investigación apporto en gran medida al ámbito educativo y social, al proporcionar recomendaciones que pueden ser de gran utilidad en el desarrollo integral de los niños además de garantizar una educación para la vida.

**Palabras claves:** Emociones, Estrategias Lúdicas, Relaciones Sociales, Educación.

## ABSTRACT

The main objective of this research study entitled " Estrategias Lúdicas para el control de emociones en los niños de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica Fe y Alegría" School of Basic Education, has as its general objective to establish playful strategies for the control of emotions in high school children in the aforementioned educational institution. To achieve this purpose, a methodology with a quantitative approach has been employed, using a non-experimental design and a bibliographic type level. In this way, it was configured as a field study, which allowed us to obtain reliable data from the real context of the institution, to obtain the data we used the observation technique, focusing on how the game helped the children to express and control their emotions. For this purpose, an observation sheet with specific indicators was elaborated, which made it possible to evaluate the behavior and development of the child in relation to the subject of the study. The results obtained through observation revealed that the use of interactive activities in the emotional development of children helps them to be more confident and free to say what they feel. However, it can be seen that the teacher is an active agent of emotional development and should make consistent use of these skills. Based on the analysis of the results, a set of interactive activities has been developed so that children can explore and experience each emotion in different situations. It is important to highlight that this research contributed greatly to the educational and social sphere, by providing recommendations that can be of great use in the integral development of children as well as guaranteeing an education for life.

**Keywords:** Emotions, Play Strategies, Social Relations, Education.



Escaneado electrónicamente por:  
MARCO ANTONIO  
AQUINO ROJAS

Reviewed by:

Mgs. Marco Antonio Aquino  
ENGLISH PROFESSOR  
C.C. 175345613

# CAPÍTULO I

## 1. INTRODUCCIÓN.

Las emociones son una parte esencial de la experiencia humana, influye en como la sociedad percibe y responde al mundo que les rodea. Desde la infancia hasta la edad adulta, tener la libertad de expresar como se siente desempeñan un papel significativo en las decisiones, relaciones y bienestar general, las mismas están vinculadas con aquellos pensamientos, comportamientos y relaciones fisiológicas.

Por otra parte, las estrategias lúdicas contribuyen a la recreación, motivación, diversión y a la generación de aprendizaje duradero que permiten fortalecer habilidades emocionales, cognitivas y sociales.

En la primera infancia, los niños experimentan una amplia gama de emociones y aprenden a lidiar con ellas a través de la interacción con su entorno y las personas que le rodean, sin embargo, este proceso de desarrollo puede ser complejo a su vez desafiante, debido a que los niños enfrentan nuevas situaciones y demandas que requieren habilidades de regulación emocional cada vez más sofisticadas, desde esta perspectiva, tener una regulación emocional equilibrada no solo contribuirá al bienestar individual del niño, sino también en su capacidad para relacionarse con los demás además de promover un crecimiento emocional, positivo y saludable. Por lo cual trabajar el tema de emociones en el contexto educativo y social ayudara a que el niño obtenga un proceso de enseñanza beneficioso y significativo al momento de expresarlas y gestionarlas.

El siguiente trabajo de investigación se encuentra estructurado por diferentes contenidos los mismos que se detallan a continuación.

**Capítulo I. INTRODUCCIÓN:** Donde se encuentra el planteamiento del problema en el cual se identifica las causas que originan el problema, objetivos tanto general como específicos del trabajo investigativo.

**Capítulo II. MARCO TEÓRICO:** En este capítulo se detalla el desarrollo de la investigación, los antecedentes, la fundamentación teórica en donde se da a conocer todos los temas y subtemas relacionados con las variables.

**Capítulo III. METODOLOGÍA:** En donde se da a conocer el enfoque, tipo y diseño de la investigación, además la técnica e instrumento para la recolección de datos, la población y muestra con la que se va a trabajar.

**Capítulo IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN:** Se centra en el análisis e interpretación, donde se lee los resultados obtenidos de la técnica de observación aplicada a los niños, así como también la representación de datos mediante cuadros y pasteles.

**Capítulo V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES:** Se basan en los objetivos específicos de la investigación, las mismas que impulsaran a que se pueda crear espacios interactivos y a su vez un óptimo desarrollo emocional en los niños.

## 1.1 Antecedentes

Al haber revisado repositorios digitales de varias universidades internacionales y nacionales, se han encontrado los siguientes trabajos relacionados con las variables del tema del proyecto de investigación.

En la Universidad Autónoma De Bucaramanga – Colombia, presenta una tesis de grado, bajo el tema “*Estrategias Lúdicas Para El Fomento Del Manejo De Las Emociones En Niños De 3 A 5 Años De Los Grados Pre Jardín Y Jardín En Floridablanca (Santander, Colombia)*” elaborado por, Diana Carolina Joya Jerez, en el año 2019, la autora concluye, que mediante la implementación de estrategias se lograra mejorar las relaciones interpersonales e intrapersonales entre los niños gracias al diálogo constante entre docente - estudiante, logrando en ellos un manejo de las emociones equilibrado. Joya (2019),

En la Universidad de Granma- Cuba, presenta una tesis de grado, bajo el tema “*Estrategias lúdicas en el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria de la Unidad Educativa 19 de Septiembre*” elaborado por, Mónica Lorena Villalva Cevallos y Jimena Gabriela Copo Castro, en el año 2019, las autoras concluyen, que es necesario trabajar desde la infancia la inteligencia emocional a través de estrategias lúdicas, debido a que la misma involucra al juego como estrategia fundamental en el desenvolvimiento del ser humano de ese modo se obtendrá un desarrollo potencial Villalva & Copo (2019).

En la Universidad de Guayaquil- Ecuador, presenta una tesis de grado, bajo el tema “*Estrategias lúdicas en el desarrollo de la vinculación emocional y social del niño de 3 a 4 años. Guía didáctica de estrategias lúdicas para docentes*” elaborado por, Malory Fabiola Pincay Moreno, en el año 2020, la autora concluye, que se ha identificado que lamentablemente el maestro no posee el material adecuado para el desarrollo de actividades lúdicas. Pincay (2022)

En la Universidad Nacional de Loja- Ecuador, presenta una tesis de grado, bajo el tema “*Actividades Lúdicas para el control de emociones en los niños de 5 a 6 años de la escuela de educación básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja, periodo académico 2021- 2022*, elaborado por, Johanna Paola Tene Díaz, en el año 2023, la autora concluye, que las actividades lúdicas empleadas resultaron ser eficaces para el control emocional, ya que los resultados mostraron que los niños pasaron del nivel de escasa inteligencia emocional a la inteligencia emocional moderada e inteligencia emocional elevada, por lo tanto, ya eran capaces de percibir, evaluar, expresar, manejar y autorregular las emociones de modo inteligente, favoreciendo el desarrollo personal, familiar, escolar y social. Tene (2023)

En la Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba – Ecuador, presenta una tesis de grado, bajo el tema “*Ambientes escolares lúdicos y su incidencia en el desarrollo de habilidades sociales, en cuarto grado de Educación General Básica en la Unidad Educativa “Josefa Calixto” de la Parroquia Rumipamba, Cantón Quero, Provincia de Tungurahua, año lectivo*

2021 – 2022”, elaborado por, Cynthia Carola Sánchez Ocaña, en el año 2022, la autora concluye, Los ambientes escolares lúdicos tuvieron un fuerte impacto en el desarrollo de las habilidades sociales entre los niños de cuarto grado de educación general básica ya que durante la aplicación de estos juegos los mismos se relacionaron de una manera más abierta con sus compañeros, incluso con niños de diferentes grados. Ocaña (2022)

## **1.2 Planteamiento de la Investigación**

En Latinoamérica el tema de las emociones en los niños ha sido motivo de preocupación que afecta a la salud mental y el bienestar de los más jóvenes en muchas sociedades, algunos de los desafíos relacionados a la misma corresponde a la falta de educación emocional, violencias y traumas, falta de apoyo y comprensión, desigualdad social y económica, educación emocional insuficiente entre otros, es esencial abordar estos temas mediante el fortalecimiento de los sistemas de apoyo emocional en las escuelas y en el entorno familiar, garantizando que los niños tengan un entorno seguro y propicio para expresar sus emociones y recibir ayuda cuando sea necesario.

En Ecuador se considera importante el desarrollo de la educación emocional en la etapa inicial, mediante la participación, interacción de los niños/as respetando los principios de educación inicial, de tal forma se obtenga una convivencia armónica; propiciando en el aula un ambiente acogedor y estimulante que facilite el cuidado protección y afecto del alumnado, con la participación de las familias en un proceso de aprendizaje significativo en el que se involucren docentes competentes y comprometidos. Araque (2022) Por consiguiente, desde edades muy temprana es fundamental que los infantes expresen y controlen sus emociones por medio de la participación de sus pares, a su vez el mismo podrá generar un ambiente apropiado y seguro generando así un óptimo aprendizaje.

En la Escuela de Educación Básica Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba, se identificó a un grupo de niños con dificultades para expresar sus emociones, de tal forma se torna un desafío tanto para la docente como para los alumnos, debido a que desencadena algunos problemas, entre ellos se encuentra la falta de conducta, dificultades para concentrarse, conflictos entre compañeros, falta de empatía, ansiedad y angustia por el cual esta problemática podría reducirse mediante la implementación de actividades lúdicas, ya que a través de la misma los niños pueden controlar sus emociones permitiendo reconocerlas y aceptarlas sin reaccionar de manera impulsiva, lo cual traería consigo algunos beneficios tales como: mejorar las relaciones interpersonales, el rendimiento académico, ganar autoestima ,desarrollar habilidades sociales, entre otros. En consecuencia, si un niño a nivel emocional no se encuentra estable no podrá lograr un óptimo proceso de enseñanza aprendizaje y tendrá dificultades dentro de las dimensiones afectivas, cognitivas, motoras y sociales.

### **1.3 Justificación**

Las estrategias lúdicas en el control de emociones contribuirá a que el niño obtener un progreso emocional y social saludable, el mismo que si no se las maneja apropiadamente puede desencadenar múltiples consecuencias en su desarrollo integral, por lo cual es esencial tener en cuenta que el juego permite que el niño aprenda de forma relajada y natural, lo que facilitara su comprensión y a su vez el fortalecimiento de habilidades blandas, ayudando a desarrollar las conexiones humanas así como la comunicación, empatía, liderazgo, regulación emocional, tolerancia a la frustración, el control de emociones en situaciones sociales, tolerancia, persistencia, responsabilidad, trabajo en equipo entre otros, pueden facilitar la convivencia en los diferente ambientes.

Este proyecto investigativo beneficiara directamente a los niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”, así también de modo indirecto a los padres de familia y autoridades de la institución educativa, de tal manera que todos aportaran con el quehacer educativo utilizando estrategias adecuadas para mejorar el control emocional, permitiéndoles tener un desarrollo personal y social adecuado.

Este estudio es de gran beneficio, debido al impacto que genera en la población participativa, ya que permitió identificar la influencia que ejerce la variable estrategias lúdicas sobre la variable control de emociones, de igual forma es relevante porque garantiza que el niño desarrolle habilidades emocionales, a comprender y expresar sentimientos. Aquello fomenta un ambiente donde el niño se siente comprendido, lo que favorece a su bienestar general, relaciones sociales y éxito académico, de tal manera el juego proporciona un espacio seguro para explorar y expresar emociones fomentando la autorreflexión, considerando que, al ser experiencias positivas contribuyen a la liberación de endorfinas, promoviendo el bienestar emocional y facilitando el manejo de situaciones estresantes.

## **1.4 Objetivos**

### **1.4.1 General**

- Establecer estrategias lúdicas para el control de emociones en los niños de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría” de la ciudad de Riobamba.

### **1.4.2 Específicos**

- Analizar la importancia de la inteligencia emocional en los niños de preparatoria mediante un estudio bibliográfico para estimular sus relaciones intrapersonales e interpersonales.
- Determinar las estrategias lúdicas que utiliza la docente en las actividades áulicas a través de una ficha de observación la misma que facilitara el estudio estadístico.
- Proponer estrategias metodológicas utilizando los juegos tradicionales para controlar las emociones mediante el cual se logrará una adecuada enseñanza aprendizaje.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Estrategias lúdicas

Según la autora Cañizales (2008) Las estrategias lúdicas son métodos de enseñanza de carácter interactivo y dialógica, estimulada para el uso ingenioso y pedagógicamente consistente, de métodos, ejercicios y juegos didácticos, establecidos especialmente para formar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimiento, como en habilidades o competencias sociales, como por ejemplo la incorporación de valores. De acuerdo con la autora las estrategias lúdicas son herramientas pedagógicas que sirven para mejorar el desarrollo integral de los infantes además de que permite que los docentes construyan un aprendizaje de calidad.

Según Zambrano & Guzmán (2020) Las actividades lúdicas son estrategias muy importantes que se deben aplicar en el aprendizaje dado que si no se las maneja de manera apropiada trae como consecuencia un bajo desempeño de los estudiantes por ende la misma es muy importante en la vida de los seres humanos contribuyendo al desarrollo de habilidades y destrezas para su aprendizaje significativo. Los autores mencionan que las estrategias lúdicas siempre van a estar presentes en nuestro diario vivir debido a que aquella permite que los infantes puedan construir su propio concepto de todo lo que les rodea, a su vez favorece al desarrollo de su imaginación y creatividad.

Las actividades lúdicas propician el desarrollo de las aptitudes, las relaciones, y el sentido de humos de las personas; en sus diferentes expresiones enriquece potencialmente las manifestaciones Candela & Benavides (2022). La implementación de actividades lúdicas no solo es efectiva en entornos educativos sino también en diversos contextos lo que permite que se genere un sinfín de emociones, promoviendo el desarrollo social, personal y cognitivo.

Las actividades lúdicas es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción, es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva conceptualización porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretado como juego únicamente Pérez (2013). Se destaca que mediante la lúdica el alumno empieza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue constituida con semejanza en la realidad y con un propósito pedagógico.

Según García (2018) citado por Beltran (2023) Las estrategias lúdicas deben ser planificadas y tener un objetivo pedagógico que está relacionado con el cumplimiento de metas de aprendizaje y desarrollo de habilidades individuales en cada estudiante, lo que contribuye a promover la inclusión en el contacto escolar. Para lograr esto, el docente debe estar preparado

para implementar propuestas innovadoras que capten la atención de los niños y hagan que su tiempo en la industria sea agradable.

En conclusión, las estrategias lúdicas son formas de adentrar actividades que cuentan con una intencionalidad educativa que de una u otra manera, tiene como actor principal al juego, dichas estrategias son importantes para generar un ambiente agradable, tranquilo y relajado a su vez inclusive donde el niño podrá obtener un desarrollo integral.

## **2.2 Importancia de las estrategias lúdicas**

Las estrategias lúdicas hacen una contribución importante a la buena adaptación personal y social de los niños, les permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en el trabajo en equipo. Gutiérrez (2018). En efecto las estrategias lúdicas contribuyen a que los niños tengan mayor seguridad y confianza con sus semejantes permitiéndolos desenvolverse de mejor manera en las diversas actividades, al utilizar esta técnica lograremos que los niños tengan un aprendizaje óptimo.

En los primeros años de vida del infante, el núcleo familiar es la única que se encarga de su cuidado y educación, en esta etapa inicial es donde el niño adquiere una gran cantidad de conocimientos descubriendo el mundo que los rodea, en la cual el juego se convierte en pieza clave puesto que a través de la misma puede descubrir, experimentar, crear y desarrollar su imaginación y a su vez tener un pensamiento crítico de su realidad.

Las actividades lúdicas conducen al niño no solo al progreso integral sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas, permitiéndole expresar lo que piensa y siente, lo cual aporta directamente a su desarrollo, enfocándonos en el área docente la lúdica constituye una herramienta valiosa que facilita la enseñanza aprendizaje del niño, permitiéndonos alejarnos de las formas tradicionales que consistía en clases repetitivas, en lugar de incentivarle a que sean individuos imaginativos y creativo, Sarmiento, Arrieta, & Escob (2022).

## **2.3 Características de estrategias lúdicas**

Por lo general las actividades lúdicas se adaptan a cualquier persona o contexto ya sea los juegos de mesa, online y actividades recreativas, sin embargo, las mismas contribuyen en el proceso de enseñanza aprendizaje Reyes (2018) a continuación, se muestra algunas características:

- Es voluntaria y no obligada
- Es de participación gozosa
- Puede ser ejecutada en distintos ambientes.
- Compensa las limitaciones y exigencias de la vida moderna.
- Brinda a las personas la oportunidad de expresarse creativamente a través del arte la ciencia, el deporte y la naturaleza.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Es saludable porque procura el mejoramiento y desarrollo del ser humano.

- Es un sistema de vida en la cual se utiliza el tiempo libre de manera positiva y agradable.
- Promueve la comprensión y el aprendizaje de los niños.
- Forma parte del proceso educativo permanente por el que procura facilitar los medios para utilizar con sentido el tiempo libre.
- Es algo espontáneo u organizado, individual o colectivo Sánchez (2014).

Como se puede evidenciar anteriormente estas características contribuyen de manera significativa en el aprendizaje de los niños ya que por medio de esta los niños pueden expresar sus emociones de manera espontánea, por tal razón es importante la implementación de estrategias lúdicas desde edades tempranas debido a que es donde empieza su formación personal y social.

#### **2.4 Beneficios de las estrategias lúdicas**

Los beneficios de las estrategias lúdicas son significativos debido a que el juego se lo puede utilizar en cualquier nivel, por lo general lo utiliza muy poco porque desconocen las múltiples ventajas que posee, a través de la misma los infantes pueden ser más respetivo desarrollando habilidades motoras que le ayudan a desenvolverse de manera segura en el entorno, cuando se aplica en el aprendizaje son acompañadas de canciones y bailes las cuales activan parte del cerebro encargada de la memoria a largo plazo. Sánchez R (2022)

El ministerio de educación confirma que se reconoce al juego como la actividad genuina y significativa en la infancia temprana, en la cual cada una de ella pueden ser llevadas de manera espontánea y agradable en donde el niño podrá crear y convertir su realidad basándose en las experiencias internas y a su vez relacionando conversaciones con el mundo exterior.

En la actualidad el juego es la base más importante para establecer relaciones con sus pares, por lo tanto, se torna algo interesante y estimulante que los lleva a realizar actividades complejas, es por eso que el infante aprende más con actividades colectivas que con lecciones o ejercicios, a continuación, se mencionaran algunos beneficios en la cual señalan por qué el juego es una herramienta idónea en el crecimiento del niño.

- Reúne aspectos significativos para el fortalecimiento de habilidades cognitivas y sociales, así como el pensamiento, sentimiento y actuación.
- Es un medio de expresión cómodo por el cual los niños demuestran lo que siente o piensa de manera segura.
- Permite obtener un pensamiento reflexivo y crítico sobre su mundo exterior.
- Estimula la imaginación al participar en juegos variados
- Se adquiere la capacidad de modificar, fortalecer o cambiar algunos patrones genéticos.

- Representa un medio práctico de comunicación, expresión, consolidación y construcción de su aprendizaje nato.
- El juego es libre y voluntario en el cual nadie participa de manera obligatoria.
- Es integrador y global en la cual todo su cuerpo se ve involucrado.
- La propuesta lúdica en el ambiente escolar estimula y sirve de soporte para una gran variedad de destrezas entre ellas se encuentra la cognitiva, social, comunicativa, e incluso madurativa. Moreano (2016)

Tenido en cuenta los beneficios mencionados es fundamental resaltar que implementar estrategias lúdicas garantiza el aprendizaje integral de los niños, abordando no solo el desarrollo académico sino también sus habilidades sociales, físicas y emocionales, incentivándoles a salir por un momento de la presión o de las actividades cotidianas.

## **2.5 Tipos de estrategias lúdicas**

El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano ya que constituye de forma relevante el desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral del niño. Gallardo (2018). Comprendiendo la importancia que tiene el juego en los niños podemos mencionar que es una herramienta fundamental para que los niños aprendan y asimilen conceptos, habilidades y experiencias de una manera divertida saliendo de lo habitual.

Actualmente estamos en una era super diferente, en la cual la educación ha ido mejorando, por lo tanto, es aquí donde los niños ya no necesitan que se les brinde el conocimiento directamente, sino que ellos quieren explorar y descubrir por si solos el mundo que les rodea, y es aquí donde el juego toma un valor aún más importante en la vida del niño en la cual el lograra experimentar un sinfín de emociones.

Es fundamental que se emplee diferentes juegos ya que la misma contribuye al aprendizaje lúdico, por lo cual a continuación se presentan juegos que son super importantes y a la vez los más utilizados dentro del contexto educativo.

### **2.5.1 Juegos de construcción**

Son de tipo personal, debido a que no se le atribuye la importancia a la edificación de algo concreto, sino que cambia de acuerdo al elemento utilizado, lo que permite que el juego tome una forma distinta. Pita (2015). Con este tipo de juego se utilizarán objetos variados en el cual mientras más desafiante sea más llamará la atención del niño, de ese modo se fortalecerá su creatividad e imaginación.

### **2.5.2 Juegos al aire libre**

Este tipo de juego se puede distinguir por su contenido intelectual a través de mímicas y diferentes movimientos que desarrolla el aspecto emocional, por lo general este tipo de recreación suele ser realiza en grupo. Pita (2015). Es muy importante tener en cuenta que al realizar actividades en este entorno siempre debe ser supervisado por un adulto.

### **2.5.3 Juegos reglados**

Son aquellos juegos que los niños utilizan una vez que ha dejado de lado la etapa destructiva, es decir donde el juego empieza a adquirir una naturaleza diferente, pues en ellos aparece una estructura constituida en tono a las reglas. Hernández (2018).

### **2.5.4 Juego motor**

Se entiende como juego motor al desarrollo de las capacidades básicas que se produce en los niños a través del movimiento y de la actividad lúdica, este tipo de juego no se trata de estar estático, sino más bien de moverse, imitar, pensar, explorar y comunicarse con los demás participantes, en definitiva, buscar el desarrollo de competencias, objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo motor, socio-afectivo y cognitivo. Tena (2023) Este tipo de juegos contribuye a que el niño obtenga una maduración de su sistema corporal además de la adquisición de habilidades motrices finas y gruesa.

### **2.5.5 Juego simbólico o de ficción**

Este juego se define como una actividad egocéntrica debido a que está centrada en los propios deseos de cada niño, teniendo en cuenta que pierde su carácter de actividad central a medida que va creciendo. Fiorotto (2021) Es fundamental tener en cuenta que es aquí es donde el niño recrea un mundo ficticio en la cual puede satisfacer los deseos que no se han logrado realizarlos en la realidad.

Es muy importante conocer los tipos de juego porque cada uno de ellos desempeñan un papel fundamental en el desarrollo físico, cognitivo, social y emocional del niño, de tal manera que la docente al integrar cada uno de ellos podrá llevar una educación saludable y equilibrada.

## **2.6 Teoría del juego:**

A continuación, se expone algunas teorías del juego propuesta por Gallardo (2018) que se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX, las mismas que se detallan a continuación.

**Teoría de la relajación:** Lazarus sostiene que el juego es visto como una acción para descansar o relajarse, el mismo que ayuda al niño a retomar energías que fueron perdidas en otras actividades.

**Teoría del juego con enfoque funcional:** Karl Gross tiene en cuenta que el juego es un pre ejercicio que se realiza desde muy pequeños lo cual a medida que crecen van desarrollando funciones y capacitaciones que los prepara para aquellas actividades que realizaran en su etapa adulta.

**Teoría Vygotskyana:** Vygotsky considera que el juego surge de manera voluntaria a la hora de relacionarse con los demás, en la cual se presenta escenas que van más allá de los impulsos individuales.

**Teoría del juego psicoevolutiva:** Piaget nos menciona que el juego es considerado una actividad funcional que forma parte de la inteligencia del niño en donde explora y practica sus habilidades dependiendo la etapa evolutiva.

**Teoría de la recapitulación:** Stanley Hall sostiene que los niños al jugar reviven acciones del pasado, de ese modo disfrutan de esas actividades y deja de lado las que le parece inútil y crea un mundo propio y grato. (Gallardo, 2018)

## 2.7 Las emociones

Conociendo que las emociones son aquellas que todos experimentamos: alegría, tristeza, miedo, ira, desagrado, no significa que al saberlas expresar dejan de tener complejidad, por ende, no tener un manejo adecuado de las mismas puede desencadenar comportamientos que vayan más allá de nuestra personalidad, sentir alguna emoción está bien debido a que es un proceso que se activa ante alguna situación ya sea positiva como negativa.

Según el autor Daniel (2008) menciona que “Las emociones se refieren a un sentimiento y a los pensamientos, los estados biológicos, los estados psicológicos y el tipo de tendencias a la acción que lo caracterizan” (p. 242). De esta manera el autor conecta las emociones no solo con factores internos sino también con aspectos biológicos y psicológicos del individuo, forjando así un proceso que desencadena de varios factores y que influye sustancialmente en las expresión y manifestación de sentimientos.

De acuerdo a Paredes & Rivera (2006) citado por Buceta (2019) “Las emociones son alteraciones súbitas, rápidas e intuitivas de nuestro estado de ánimo que experimentamos casi sin darnos cuenta; provocados por ideas, recuerdos o sucesos que desencadenan sentimientos y estos nos hacen actuar de forma rápida y poco reflexiva” (p. 8).

Según Bisquerra (2000) “Las emociones son reacciones a la información (conocimiento) que recibimos en nuestra relación con el entorno” (Mireya et al., p.19). Teniendo en cuenta lo mencionado por los autores es importante conocer que cada persona expresa sus emociones dependiendo de las experiencias vividas de tal forma hay emociones que se aprenden por experiencias directa como el miedo y la ira, pero la mayoría las aprendemos a través de la observación ya sea en nuestro entorno familiar, social o educativo, algunas emociones son innatas mientras que otras las vamos adquiriendo a medida que crecemos.

Las emociones son propias del ser humano y se activan cuando nuestro organismo detecta alguna situación ya sea buena o mala, lo cual nos permite estar alertas ante diferentes estímulos, de ese modo tomar las medidas apropiadas para actuar de manera correcta, aquellas emociones deben ser trabajadas desde edades tempranas con el fin de no tener algún inconveniente en la vida adulta.

## **2.8 Importancia de las emociones**

Las emociones en la primera infancia son sin duda un aspecto importante ya que forman factores en el desarrollo integral del infante, por lo tanto, la educación emocional se centra en el proceso de enseñanza como un factor que permite a los niños desarrollarse adecuadamente no solo en el ámbito escolar sino también en el familiar y social, para vivir plenamente, expresando y respetándonos los sentimientos propios y ajenos. Fuentes, Pizarro, & Sucozhañay (2022)

Al hablar de la educación emocional es preciso que la misma sea conceptualizada y gestionada en el contexto escolar, con el fin de que los estudiantes internalicen sus emociones y a su vez comprendan la de los demás, convivan y desarrollen su personalidad, promoviendo el bienestar como una estructura integrada de emociones mediadoras. Moreno, Rodríguez, & Rodríguez (2018)

De esa forma se enfatiza la importancia de dar a conocer a los niños la oportunidad de desarrollar habilidades, en este caso la emoción, para lograr la suficiente satisfacción personal y el autocontrol de su conducta, se ha logrado evidenciar que en las instituciones educativas los niños necesitan comprender sus emociones, y muchas veces expresan esta necesidad a los padres o maestros quienes necesitan responder y ayudarlos, porque en algunas ocasiones los niños que no reciben atención no desarrollan habilidades sociales, son tímidos, tienen dificultades para resolver conflictos y a su vez se sienten desmotivados a la hora de adquirir nuevos conocimientos.

## **2.9 Clasificación de las emociones**

Es muy importante tener en cuenta que la clasificación de las emociones puede variar dependiendo el autor, según Paul Ekman (1979) existen seis emociones básicas y prácticamente universales en toda la cultura.

### **2.9.1 Miedo**

Aquella emoción surge ante situaciones desagradables, es cuando el cuerpo se prepara para la lucha ante una amenaza o la huida de esta, es importante tomar en cuenta que existen diferentes niveles de miedo como el temor, pavor, espanto y terror.

### **2.9.2 Asco**

El origen de esta emoción es protegernos ante alimentos que podrían ser tóxicos, sin embargo, el asco puede ser una emoción socialmente aprendida, ya que ciertos estímulos pueden ser desagradables en una cultura determinada y no en otras.

### **2.9.3 Alegría**

Es una emoción de felicidad, gozo, tranquilidad, satisfacción en la cual nos permite crear vínculos con los demás, y nos induce a reproducir aquello que nos hace sentir bien, se le considera una emoción positiva que se desencadena ante estímulos de agrado.

### **2.9.4 ira**

Esta emoción se desencadena por un sentimiento de frustración, amenaza o injusticia, la misma puede tener un efecto negativo en la persona que la experimenta y en quienes la rodean en algunas situaciones si no se lo logra estabilizar puede conducir a la violencia o agresión de personas, animales u objetos.

### **2.9.5 Tristeza**

La tristeza surge debido a una pérdida, un cambio significativo o una situación estresante, en cuanto experimentamos aquella se abre una puerta para reflexionar sobre lo que hemos perdido de ese modo aprendemos a adaptarnos a los cambios de la vida.

### **2.9.6 Sorpresa**

Se produce cuando una persona experimenta algo inesperado, novedoso o extraño, podemos mencionar que aquella nos ayuda a ser más conscientes de nuestro entorno y poder tomar decisiones rápidas dependiendo la situación en la que nos encontremos. Vega (2023)

Cada una de las emociones tienen un propósito en la vida y cada persona la experimenta de forma particular, el mismo va a depender mucho de las historias de vida y la personalidad de cada individuo, el autor destaca que las emociones son innatas y están programadas en nuestro cerebro a nivel evolutivo lo cual se consideradas universales ya que se puede reconocer en diferentes culturas y poblaciones alrededor del mundo, identificándolas a través de expresiones faciales.

## **2.10 Inteligencia Emocional**

Según el autor Goleman (1998), menciona que la inteligencia emocional es una forma de interactuar con el mundo tomando en cuenta los sentimientos y habilidades (p.1), este autor destaca 5 elementos importantes en el desarrollo de la inteligencia emocional: la conciencia emocional, el autocontrol y la motivación dependen mucho de la propia persona en donde deberá controlar su estado de ánimo y a su vez motivarse a sí mismo, las otras dos dimensiones que corresponde a la empatía y las habilidades sociales hacen referencia a la relación con los demás.

A su vez Shapiro (1997), el término inteligencia emocional se identifica con las cualidades emocionales necesarias para el logro del éxito, entre las cuales se pueden incluir: la empatía, la expresión y la comprensión de los sentimientos, el control del genio, la independencia, la capacidad de adaptación, la simpatía, la capacidad de resolver los problemas en forma interpersonal, la persistencia, la cordialidad, la amabilidad y el respeto. Buey (2019)

Como mencionan los autores, promover el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños les permite desarrollar habilidades de interés social y educativo lo cual beneficia al infante al momento de reconocer, identificar y expresar sus emociones con seguridad, además ayuda a fortalecer las relaciones sociales en el sujeto, lo que a su vez crea herramientas para la vida, formando un ser emocionalmente consiente que es capaz de convivir armónicamente y pasivamente con los demás, mostrando empatía y respeto.

### **2.11 Componentes de la Inteligencia Emocional**

A continuación, abordaremos los componentes que nos ayudaran a comprender como la inteligencia emocional actúa en nuestras vidas:

Citando a Goleman (1998), “Nuestra inteligencia emocional determina la capacidad potencial de que dispondremos para el aprendizaje de habilidades prácticas basadas en uno de los siguientes cinco elementos: la conciencia de uno mismo, la motivación, el autocontrol, la empatía y la capacidad de relación” (p33). Es muy importante tener en cuenta lo que el autor nos menciona debido a que nuestra inteligencia emocional nos permite obtener la capacidad de potenciar en nuestra vida, es decir que no todos los seres humanos vamos a desenvolvemos de la misma manera debido a que somos diferentes tanto en sentido físico, cognitivo y emocional.

El gran teórico de la inteligencia emocional, es el psicólogo estadounidense Daniel Goleman, el cual nos menciona que los principales componentes que integran a la inteligencia emocional son los que se detalla a continuación.

- **Autoconciencia:** Se refiere a la capacidad que tenemos para reconocer y entender nuestras propias emociones y estados de ánimos de ese modo podremos identificar cuáles son nuestras capacidades y puntos débiles.
- **Autorregulación:** Es la capacidad de regular nuestros impulsos y sentimientos conflictivos de forma asertiva, permitiéndonos reflexionar y actuar de manera correcta ante los acontecimientos que nos prepara la vida.
- **Motivación:** Habilidad para motivarse uno mismo mediante la superación de retos y obstáculos, manteniendo un enfoque positivista ante cualquier acontecimiento.
- **Empatía:** Nos permite identificar y tener en cuenta las emociones de los demás a la hora de relacionarnos con ellos, y a su vez tener una perspectiva diferente de quienes nos rodea y no solo en nosotros mismos.
- **Habilidades Sociales:** Se incluye la conciencia de uno mismo para identificar, expresar y controlar los sentimientos de ese modo tener una buena relación con los demás usando eficazmente la comunicación verbal y no verbal.

Dichas habilidades son fundamentales para el bienestar personal, las relaciones intrapersonales y el éxito en diversos ámbitos de la vida, tomando en cuenta que las mismas pueden ser cultivadas a lo largo de la vida mediante la autoexploración, la práctica consciente y la búsqueda de apoyo a través de la educación y la terapia si es necesario, por ende, desarrollar estas destrezas puede tener un impacto significativo en la calidad de vida de las personas.

## **2.12 Educación emocional**

La educación emocional es una de las innovaciones recientes en psicopedagogía que responde a las necesidades insatisfechas de la sociedad, su finalidad es desarrollar la competencia emocional, que se considera una capacidad básica en la vida, es por eso que la denominan como una educación para la vida.

Según Bisquerra (2000), nos menciona que la educación emocional es un proceso educativo, continuo y permanente que pretende potenciar el desarrollo de competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano, en donde se capacitará para la vida y mejorar su bienestar personal y social. Soler, Aparicio, Díaz, & E (2016) Se le considera un proceso educativo continuo y permanente debido a que debe estar presente a lo largo del proceso educativo, empezando desde la niñez hasta la edad adulta y en la formación permanente a lo largo de toda la vida.

El objetivo de la educación emocional es optimizar el desarrollo humano, es decir el desarrollo integral de la persona (físico, intelectual, moral, social, emocional, etc.) lo que conlleva que la misma son las más difíciles de adquirir debido a que un alumno normal durante el ciclo académico aprende varios conocimientos, pero lo que no va a aprender es a regular completamente sus emociones ya que aquella requiere más disciplina a lo largo de la vida. Bisquerra (2021)

Regular las respuestas emocionales se puede aprender. Al mismo tiempo es una señal de madurez y de inteligencia. En la primera infancia, habitualmente no regulamos respuestas emocionales, simplemente las expresamos y las exploramos. Socialmente se acepta y se perdona este tipo de “sinceridad” en las respuestas emocionales de los niños.

A medida que van creciendo la tolerancia ante esta respuesta inmediata disminuye hasta llegar a la madurez, cuando verdaderamente se exige la regulación emocional. Gracias a su aprendizaje se puede conseguir el equilibrio de dos fuerzas opuestas. Por un lado, la necesidad biológica de la respuesta emocional y por el otro, la necesidad de respetar determinadas normas de convivencia. (Mercadet & Lima (2014)

## **2.13 Funciones de las emociones**

Según Buceta (2019), todas las emociones tienen tres funciones muy importantes para el ser humano por lo cual es necesario conocerlas y aprender a manejarlas. A continuación, se describe brevemente la función adaptativa, social y motivacional de las emociones.

### **2.13.1 Función Adaptativa**

Consiste en preparar al organismo para ejecutar eficazmente la conducta exigida por las condiciones ambientales, movilizandolo la energía necesaria para ello, así como dirigiendo la conducta hacia un objetivo determinado. Relacionada con esta función adaptativa se encuentra la evidencia de que bajo ciertas circunstancias la activación del sustrato fisiológico de cada emoción puede tener consecuencias sobre la salud de las personas y en general desempeñan un papel importante en el bienestar o malestar psicológico de las personas, que nos deja ser un indicador del grado de ajuste o adaptación de la persona.

### **2.13.2 Función Social**

Las emociones cumplen funciones importantes en la comunicación social, tales como facilitar la interpretación social, controlar el comportamiento de los demás, permitir la comunicación de los estados afectivos y promover la conducta prosocial, como, por ejemplo, una emoción, así como la felicidad favorece a las relaciones interpersonales y los vínculos sociales, mientras que la ira puede generar una respuesta de evitación o confrontamiento.

### **1.13.3 Función Motivacional**

La relación entre motivación y emoción es estrecha, ya que se trata de una experiencia presente en cualquier tipo de actividad que tiene las dos principales características del comportamiento motivado que es la dirección e intensidad. La emoción energiza el comportamiento motivado. Un comportamiento “cargado” emocionalmente se realiza de manera más vigorosa, de forma que la emoción posee la función adaptativa de facilitar la ejecución eficaz del comportamiento necesario en cada exigencia.

## **2.14 Control emocional en los niños de 4 a 5 años**

Durante la primera infancia se da una serie de habilidades que se van adquiriendo con el paso de los años, por lo que se debe tener en cuenta que un recién nacido no siente del mismo modo que un niño de tres años o seis. Es importante el desarrollo afectivo y emocional desde edades tempranas ya que es cuando los niños empiezan a tener capacidad para ello, la educación emocional como proceso continuo y permanente debe estar presente desde el nacimiento, durante la infancia, primaria, secundaria y superior, así como durante toda la vida. Aresté (2015, pág. 9). Sin embargo, no todos los niños adquieren y desarrollan sus destrezas al mismo tiempo, sino que cada uno tiene su ritmo de aprendizaje, el mismo que debe ser respetado y tomado en cuenta en cualquier contacto.

En el desarrollo del control emocional intervienen factores madurativos (fisiológicos), psicológicos y especialmente factores interactivos, por el cual es la habilidad para gestionar las propias acciones, pensamientos y sentimientos de forma adaptativa y flexible tanto en contexto físico como social, ciertamente los niños con escasa capacidad del control emocional, negativo, intensa o cambiante son menor aceptados por sus iguales que otro con habilidades sociales adaptativas.

A medida que los niños perfeccionan el conocimiento de sí mismo, el mundo social también se diversifica con la instrucción de nuevos contextos generando una serie de cambios, tanto personales como contextuales, surgen nuevos objetivos, progresa la comprensión y el

autocontrol emocional, varían las expresiones emocionales y aumenta las manifestaciones empáticas. Abarca (2013).

### **2.15 La educación emocional en la primera infancia**

Educar a los niños implica un proceso complejo que no solo se limita a potenciar habilidades cognitivas, sino que también se necesita una orientación en cuanto a su desarrollo personal que se centra en su parte humana teniendo en cuenta su formación emocional, Pintado (2018) en su investigación denominada La educación emocional en edades iniciales señala que:

Está considerada como la aplicación educativa de la inteligencia emocional, es importante su construcción por parte de los padres y docentes, debido a que ellos intervienen en el proceso de formación de la personalidad, interacción emocional e intelectual del niño, por ellos debe aplicarse durante esta etapa mediante estrategias y actividades (p. 104)

Desde la primera infancia los niños necesitan la orientación de como discernir sus emociones y controlarlas, desde esta perspectiva los educadores deben enfocar el proceso educativo en potenciar las habilidades que permitan al niño desarrollar su autonomía e independencia, en el que puedan y tengan la libertad de expresar sus sentimientos con seguridad. Macancela & Tenesaca (2021)

En el currículo ecuatoriano en las planificaciones se busca potenciar el desarrollo integral de los niños y se establece pautas que permite que los mismos tengan la capacidad de formarse de manera óptima. Por lo tanto, el Ministerio de Educación (2016) menciona que:

En el currículo se plasma a mayor y menor medida las intenciones educativas del país, se señala las pautas de acción u orientación sobre cómo proceder para hacer realidad estas intenciones y comprobar si efectivamente se está alcanzando. El currículo cumple la función de informar a los docentes que se quiere conseguir y orientaciones de cómo conseguirlo (p. 4)

En cuanto a la parte emocional el currículo de educación se enfoca en que los niños deben crecer en un ambiente educativo “para garantizar ese enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas” (MINEDUC, 2014, pág. 16). Teniendo en cuenta lo mencionado por el currículo es fundamental que en la educación inicial se implemente el desarrollo a la educación emocional, con el fin de que los niños aprendan a socializar con sus semejantes y a su vez obtengan una convivencia armónica de tal forma que se sientan seguros de expresar lo que sienten, sin temas ni limitaciones.

### **2.16 Metodología del juego trabajo**

El juego siempre ha estado presente en la vida de cada persona, y es apoyado por grandes referentes pedagógicos: Piaget, Montessori, Decroly, Las hermanas Agazzi, entre otros, quienes han sustentado su importancia en la primera infancia y el desarrollo del individuo, esta metodología para el docente es una herramienta que le permite alcanzar mayores objetivos en

el ámbito laboral y más aún para mejorar la práctica educativa, brindando una experiencia única y placentera debido a que el niño se involucra de manera integral con cuerpo, mente y espíritu.

Esta metodología del juego trabajo, consiste en organizar diferentes espacios y ambientes de aprendizaje, denominados rincones, donde los niños experimentan de manera segura mientras aprenden de su entorno, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones y es aquí donde se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. MINEDUC (2014)

Los rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clases, proporcionando material motivador que despierte el interés en los niños y organizados para responder a las características del contexto. Para que el tiempo sea rico en experiencias y en aprendizaje, es fundamental tomar en cuenta los cuatro momentos que lo comprenden.

- 1. El momento de planificación:** Corresponde a cuando el docente y los niños se reúnen para dar a conocer las acciones que van a realizar y decidir que rincón escoger, a través de un dialogo donde todos tienen su tiempo.
- 2. El momento de desarrollo:** Es la puesta en acción de lo planificado, durante este tiempo, los niños se encuentran en el rincón elegido o rotan si es el caso, el profesional debe interactuar con los diferentes grupos dependiendo la necesidad o su intencionalidad.
- 3. El momento del orden:** Pertenece al tiempo que necesitan los niños para organizar su material utilizado y dejar los rincones organizados, durante este tiempo la docente ayuda activamente a los distritos grupos.
- 4. El momento de socialización:** Los niños y la docente se reúnen para realizar una evaluación de lo que cada uno realizó durante el momento de desarrollo; se trata de un dialogo ameno, anticipado y activo donde los niños hablan de lo que hicieron. MINEDUC (2014)

Teniendo en cuenta lo mencionado en el currículo de Educación Inicial, la metodología del juego trabajo consiste en organizar diferentes ambientes de aprendizaje, denominados rincones, el cual debe ser flexible que ayude a responder a la diversidad del aula, esto con el fin de brindar una educación de calidad, potenciando las capacidades e interés de cada niño, siendo así opuesto a la escuela tradicional, donde la lúdica es considerada como un descanso, es muy importante resaltar que el juego ayuda a los niños a controlar sus emociones, resolver conflictos, construir su propio pensamiento, investigar, experimentar a más de tener experiencias únicas para la estimulación del aprendizaje, debido a que tiene una orientación pedagógica y los niños son los protagonistas.

## **2.17 Estrategias metodológicas utilizando los juegos tradicionales para controlar las emociones en los niños**

### **Actividad 1**

**Tema:** Ensacados

**Objetivo Didáctico:** Mejorar la motricidad gruesa mediante el juego de los ensacados, el mismo que le permitirá controlar las emociones durante la actividad realizada.

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:**

Costales

Pegamento

Fomis

Marcadores de colores

Estampitas de las emociones.

**Indicaciones:**

- Cada jugador obtendrá un costal
- Cada participante se colocará en una línea recta, con las dos piernas metidas en el costal.
- La docente dará la señal, todos salen saltando en carrera hasta la línea de meta.
- Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco.

**Variaciones:**

- Para esta actividad los niños podrán personalizar su costal con los elementos compartidos cuya temática será las emociones.
- Al arrancar el juego cada niño obtendrá una bolsita de las emociones en la cual a medida que van pasando por los diferentes desafíos podrán colocar una estampita de la emoción que corresponde hasta llegar a la meta final.
- Quienes completen todo el camino sin perder el equilibrio ganará el juego.

**Espacio:**

Es importante que esta actividad los realice en lugares amplios de preferencia que tengan césped de ese modo si el niño pierde el equilibrio no sentirá mucho dolor, aplicando de esta manera el principio de la seguridad.

**Evaluación:**

- Creatividad
- Agilidad
- Resistencia

### **Actividad 2**

**Tema:** La Rayuela

**Objetivo Didáctico:** Estimular la paciencia mediante el juego la rayuela, el mismo que ayude al fortalecimiento de las habilidades sociales.

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:**

Pintura de colores

Moldes de emociones  
Figuras geométricas  
Ficha decorada a su gusto.

**Indicaciones:**

- Participan varios niños respetando su turno, si hay un casillero se coloca un pie y si hay dos casilleros los dos pies.
- Los jugadores deben lanzar una ficha al momento de iniciar el juego y recogerla cuando regrese sin pisar el casillero.
- Se realizará el mismo procedimiento con todos los cuadros en caso de que el jugador pierda el equilibrio deberá continuar el siguiente participante.
- El ganador es quien haya completado el recorrido de ida y vuelta sin caerse.

**Variaciones:**

- Esta rayuela está integrada de ocho espacios cada uno de ellos con colores y emociones diferentes, una línea de inicio.
- Cada ficha será personalizada por cada jugador teniendo en cuenta la temática de las emociones.
- Cuando el participante salte por cada recuadro deberá imitar la emoción, en caso de que su ficha caiga en la emoción personalizada obtendrá un premio.

**Espacio:**

Se puede jugar al aire libre, canchas, patio de la escuela e incluso dentro del aula.

**Evaluación:**

- Concentración
- Coordinación
- Participación activa

### Actividad 3

**Tema:** La Cometa

**Objetivo Didáctico:** Fomentar el trabajo en equipo a través del juego la cometa, el cual contribuirá al desarrollo motor del niño.

**Tiempo:** 30 - 40 minutos

**Recursos:**

Sorbetes  
Imágenes de emociones  
Papel seda  
Papel crepe  
Hilo nylon  
Tijera  
Pegamento

**Indicaciones:**

- Esta actividad consiste en construir su cometa con ayuda de un adulto, en la cual en el centro encontrarán los elementos para su elaboración

- Después de la misma el espacio donde se llevará la actividad va a variar dependiendo en donde se encuentren de ese modo nos ayudara a que las cometas no se choquen.
- El que mantenga la cometa en el aire por más tiempo será el ganador.

**Variaciones:**

- La cometa será personalizada por cada niño por lo cual con los sorbetes realizará la forma que el desee.
- Para su decoración deberá utilizar estampitas de emociones acomodándole a su gusto.
- Con el papel crepe se elaborará una cola para la cometa, a medida que la cometa vaya subiendo el niño deberá agregar una estampita sobre el hilo nylon para identificar que emoción llega más alto.

**Espacio:**

Se lo realiza al aire libre de preferencia en donde el viento sople más fuerte; en canchas, el campo.

**Evaluación:**

- Imaginación
- Lateralidad
- Participación

**Actividad 4**

**Tema:** Las Canicas

**Objetivo Didáctico:** Estimular la capacidad de concentración en la actividad de las canicas promoviendo un desarrollo participativo y motivador.

**Tiempo:** 20 minutos

**Recursos:**

Canicas

Fomis

Marcador

Papos de pincho

**Indicaciones:**

- En esta actividad son dos jugadores quienes competirán entre si utilizando las canicas de colores o figuras diferentes.
- El juego empieza arrojando una canica hacia el agujero, la canica del jugador que este cerca será el que va ir primero.
- El participante debe golpear con su canica la canica de su compañero, evitando que la misma ingrese en el agujero
- El objetivo del juego de las canicas es acumular las canicas de su oponente.

**Variaciones:**

- Para las canicas cada agujero tendrá un banderín con una emoción diferente, por lo cual se repartirá al jugador 5 fichas de las emociones.
- A medida que introduce la canica en el agujero deberá imitar la emoción y a su vez pegar la ficha que corresponde alrededor del banderín.

- Aquel participante que haya colocado todas las fichas ganará la partida.

**Espacio:**

Se puede jugar en cualquier lugar cuya superficie sea liza y a su vez segura para los niños.

**Evaluación:**

- Razonamiento
- Precisión
- Adaptabilidad

### Actividad 5

**Tema:** El Trompo

**Objetivo Didáctico:** Crear un ambiente empático en el juego del trompo el mismo que fortalecerá su habilidad visual y motriz.

**Tiempo:** 10 minutos

**Recursos:**

Trompo de manera

Pintura

Marcador

Estampitas de las emociones.

**Indicaciones:**

- La idea del juego es hacer girar el trompo por medio de una piola que se enrolla desde la punta hasta la mitad del objeto.
- Una vez enrollada se debe lanzar al suelo para hacerlo bailar, hay quienes dibujan en el suelo un círculo en la cual deben hacerlo girar dentro de él.
- El juego se termina cuando uno de los trompos deja de girar y el trompo del que se mantiene gana la competencia.

**Variaciones:**

- Al ser un trompo de madera los niños podrán personalizarlo a su gusto.
- A medida que el trompo está girando el dueño del mismo deberá imitar las emociones presentadas.
- Aquel que complete el desafío obtendrá una estampita de la emoción como se sintió al realizar la actividad: triste, feliz, enojado, miedo, asombrado.

**Espacio:**

Se puede jugar en superficies de preferencia que sean planos para que el trompo tenga mayor facilidad de girar, puede ser patio de cemento, tierra o madera.

**Evaluación:**

- Concentración
- Agilidad
- Empatía

## Actividad 6

**Tema:** Pan Caliente

**Objetivo Didáctico:** Crear un ambiente comunicativo, para ellos se utilizará el juego del pan caliente el mismo que ayudará a establecer una buena relación con sus semejantes.

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:**

Pan

Objetos

Emociones

Estrellas

Sombrero de capitán

Sellos de color amarillo, azul y rojo

**Indicaciones:**

- Es muy importante tener cualquier objeto pequeño el cual lo denominará como “Pan Caliente”, a un integrante del grupo se denominará capitán, quien será el encargado de esconder el objeto en cualquier lugar donde están realizando la actividad.
- Mientras el capitán está en la misión de esconder el pan caliente, los demás deben esperar pacientemente y cerrar los ojos, cuando el capitán de la señal los participantes deben salir a buscar el objeto.
- El capitán debe dar instrucciones de tal forma les resulte más fácil encontrarlo.
- Cuando un jugador este cerca del objeto dirá caliente, si está un poco cerca debe decir tibio y si está lejos dirá frío.
- El primer jugador en encontrar el “Pan Caliente” será nombrado capitán y deberá realizar el mismo proceso que el anterior.

**Variaciones:**

- Se jugará en equipos y el objeto a esconder serán emociones.
- Aquella persona que encuentre una emoción deberá acercarse al capitán con sus compañeros que conforman el grupo realizando la emoción encontrada y así el capitán lo adivine, si no lo consigue al primer intento los miembros del grupo deberán regresar a buscar otra emoción.
- Si el capitán adivina que emoción es, se le otorgara a cada participante del equipo una estrellita y gana el grupo que logre acumular más de ellas.

**Espacio:**

Se puede jugar al aire libre, en el patio de la institución, el aula, parques, todo espacio que se amplió y seguro para los niños.

**Evaluación:**

- Memoria
- Desplazamiento
- Comunicación

## Actividad 7

**Tema:** La Cebolla

**Objetivo Didáctico:** Incentivar a la resolución de problemas con el juego de la cebolla en el cual se fortalecerá su pensamiento crítico.

**Tiempo:** 15 minutos

**Recursos:**

Un palo

Argollas

Estampitas

Fomis de colores

Tijera

Marcador

**Indicaciones:**

- En este juego se necesitará un árbol, poste o cualquier objeto que nos sirva para que el primer jugador se sujete fuertemente, seguido lo participantes deberán realizar una cola tras el primer integrante sujetándose uno tras otro con las manos en la cintura.
- Una vez la cebolla esté lista, es hora que el arrancador comience el juego, el mismo deberá tratar de arrancar a cada integrante de la fila realizada, teniendo en cuenta que solo debe utilizar la fuerza de sus brazos.
- Los participantes que conforman la cebolla deben hacer todo lo posible para no ser arrancada, de ese modo no ser eliminados del juego.

**Variaciones:**

- El juego de la cebolla se llevará de una manera diferente en donde cada pareja se le otorgara una emoción diferente y serán colocados de manera desordenada.
- Al momento que el arrancador logre sacar una de ella, inmediatamente deberá adivinar donde se encuentra la cebolla con la misma emoción, si no lo consigue perderá una estampita de las emociones colocadas en su espaldar.
- El juego se termina cuando todas las cebollas estén con sus parejas o el arrancador haya perdido todas sus estampitas de emociones.

**Espacio:**

Esta actividad se puede realizar en un espacio amplios tales como: cancha, parque, salón de clases

**Evaluación:**

- Atención
- Rigidez
- Autonomía

## Actividad 8

**Tema:** RONDA “La Víbora de la mar”

**Objetivo Didáctico:** Promover el autoconocimiento en la actividad de la ronda estimulando el manejo de las emociones y el fortaleciendo la escucha activa.

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:**

Fomis

Marcador

Masquit

**Indicaciones:**

- En esta actividad todos los niños deben formar una fila en la cual tendrán que estar sujetos unos de otros, dos niños deben estar agarrados de las manos con las mismas hacia arriba formando un puente.
- Quienes conforman la fila deben cantar versos y correr sin soltarse por debajo del puente que formaron sus compañeros, cuando se acaba los versos aquella persona que queda debajo del arco deben preguntarle con quien se queda, teniendo en cuenta la palabra que haya asignado a su fila.
- Dependiendo de la selección el niño se colocará detrás de la fila seleccionada.

**Variaciones:**

- Esta dinámica se modificará de la siguiente manera después de capturar al niño, él debe seleccionar una de las dos emociones, en la cual deberá contar una experiencia en la que ha experimentado la misma, para formar parte de la fila.
- Al culminar con todos los integrantes se formará una línea en el piso y cada equipo halará con fuerza y así llevarse más integrante que conformen su fila.
- El equipo que posee más competidores gana la partida.

**Espacio:**

Al ser una actividad que requiere de mucho movimiento es recomendable realizarlo en espacios abiertos como: parque, patio de la escuela, cancha y lugares al aire libre que sean seguro para los niños.

**Evaluación:**

- Razonamiento
- Coordinación
- Empatía

## Actividad 9

**Tema:** La Gallinita Ciega

**Objetivo Didáctico:** Estimular el liderazgo en el juego la gallinita ciega promoviendo el trabajo en equipo y a su vez el control emocional.

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:**

Papel aluminio

Marcadores

Masquit

Bufanda

**Indicaciones:**

- En primer lugar, se debe elegir quien se vendará los ojos, es decir el que hará el papel de “Gallinita Ciega” y encontrar al resto.
- Una vez seleccionada a la gallinita ciega se le dará algunas vueltas para confundirla un poco, los otros compañeros deben permanecer en silencio evitando que los atrape, pero no se deben esconder deben andar alrededor de la persona que esta vendada los ojos.
- Si la gallinita ciega atrapa a alguno el mismo deberá darle indicaciones para que encuentre al resto.

**Variaciones:**

- En esta actividad realizaremos algunas modificaciones que consisten en:
- Se jugará en parejas, los cuales uno se vendará y el otro le guiará.
- Cada uno de sus compañeros en parejas tendrán una emoción diferente en forma de relieve, cuando la gallinita ciega atrape a uno de la pareja debe identificar que emoción capturo y mencionarlo en voz alta para que el otro de la pareja se acerque y juntos salgan del juego.
- Una vez atrapados a todas las emociones quienes fueron identificados primero serán la “Gallinita ciega” y el guía.

**Espacio:**

Se puede jugar en el salón de clases, en el patio, en un parque, espacios abiertos, siempre y cuando no haya objetos con el cual la persona tapada los ojos y los demás se puedan caer.

**Evaluación:**

- Concentración
- Equilibrio
- Comunicación

**Actividad 10**

**Tema:** Encantados

**Objetivo Didáctico:** Estimular el compañerismo por medio de la actividad los encantados, el mismo que fortalecerá el desarrollo de nociones y destrezas básicas.

**Tiempo:** 30 minutos

**Recursos:**

Emociones

Cartón

Tiza

**Indicaciones:**

- Los participantes se dividen en dos equipos, en la cual uno de los integrantes lanzara una moneda al aire para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo, si un

compañero toca a alguien el debe quedarse parado “Encantado” hasta que otro jugador del mismo equipo lo toque y lo desecante.

- Este juego tiene una base en donde los encantadores no pueden ingresar, pero si puede gritar que a la cuenta de tres se quema la base, en ese tiempo los que están dentro de la misma deben salir corriendo.
- Aquel quipo que logre encantar al equipo contrario gana la partida.

**Variaciones:**

- En esta actividad para nombrar quien va primero, un integrante de cada equipo deberá girar una ruleta en donde estará asignada el orden de los jugadores.
- Un jugador únicamente puede ser desencantado siempre y cuando su compañero pase por debajo de sus piernas y le retire alguna de las emociones colocada del equipo contrario.
- Es importante que si la persona que está encantada se retira la emoción automáticamente pierde su equipo.

**Espacio:**

Al ser una actividad muy movida es recomendable realizarlo en un espacio amplio libre de peligros en el cual los niños podrán correr con seguridad, alguno de los lugares puede ser: cancha, aula de clases, el campo.

**Evaluación:**

- Concentración
- Equilibrio
- Respeto

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1 Enfoque de la investigación

##### 3.1.1 Enfoque Cualitativo:

- Cualitativo. - porque permitirá realizar una descripción de las variables a su vez un análisis de los resultados.

#### 3.2 Tipo de investigación:

##### 3.2.1 Investigación descriptiva

La investigación es descriptiva puesto que se encargó de describir aspectos importantes de las variables, clasificando información e intentar detallar la realidad objetiva del escenario de investigación en este caso la estrategia lúdica y control de emociones en los niños de preparatoria.

##### 3.2.2 Bibliográfica

La investigación es bibliográfica porque se realizó búsqueda de información en libros, artículos, revistas, repositorios y sitios web confiables, relacionado con las dos variables del tema de investigación.

##### 3.2.3 Transversal

La investigación es transversal porque se realizó en un periodo de tiempo.

#### 3.3 Diseño de investigación:

##### 3.3.1 Investigación no experimental

El diseño de la investigación es no experimental, porque no se va a manipular la muestra y únicamente se tomarán los resultados establecidos en la ficha de observación.

##### 3.3.2 De campo

Puesto que se realizará la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurrieron los hechos, sin modificar alguna variable.

#### 3.4 Técnicas:

Observación: Técnica que permite detectar y recoger información con los niños,

#### 3.5 Instrumento:

Ficha de observación: Instrumento que se aplicara a los niños, consta de 10 indicadores que se elaborará con todos los aspectos que se desean observar para el apoyo eficaz de la investigación y se aplicara a los estudiantes con datos relevantes.

#### 3.6 Método de análisis para la recolección de datos

La información recolectada se obtendrá de la siguiente manera:

1. Se tomará los datos en base a la aplicación de la ficha de observación.
2. Se procederá a la revisión de la información recolectada.

3. Procesamiento de datos.
4. Tabulación y representación gráfica de la información.
5. Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.

### 3.7 Población y muestras

La población de este estudio consta de 14 niños y 20 niñas con un total de 34 estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”.

#### 3.7.1 Población

*Tabla 1 Beneficiarios*

	Niños de Preparatoria		TOTAL
	Nº de niños	Nº de niñas	
<b>Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”.</b>	14	20	34
<b>%</b>	44%	55%	100%
<b>PARTICIPACIÓN</b>			

**Fuente:** Niños de Educación Básica “Fe y Alegría”

**Elaborado por:** Kely Ashqui

#### 3.7.2 Muestra

Ya que la población es pequeña no se requiere de muestra

## CAPÍTULO IV

### 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 4.1 Resultados

Ficha de observación aplicada a los niños de la Escuela de Educación Básica “Fe y Alegría”

**INDICADOR N° 1:** El niño expresa con facilidad como se siente.

**Tabla 2.**

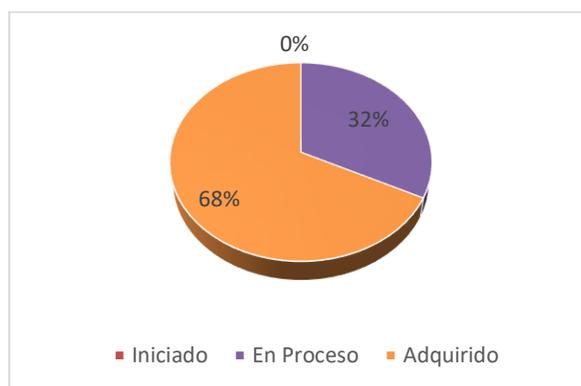
*Expresa como se siente*

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	0	0%
En Proceso	11	32%
Adquirido	23	68%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

**Figura 1.** *Expresa como se siente*



**Fuente.** Tabla 1.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

#### **Análisis**

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los 34 niños de Preparatoria paralelo “A”, en el primer indicador se obtuvo los siguientes resultados; 11 niños que representan el 32% se encuentran en la escala en proceso, mientras que 23 niños representan al 68% en la escala de adquirido.

#### **Interpretación**

De acuerdo a los resultados obtenidos se puede evidenciar que la mayoría de los niños han adquirido mayor facilidad de expresar como se sienten, pero los estudiantes que se encuentran en la escala de en Proceso, aun se requiere de actividades de adaptación con el fin de tener confianza en si mismo y en los demás.

**INDICADOR N° 2:** El niño al realizar una actividad lúdica tiene mayor seguridad de expresar sus emociones.

**Tabla 3.**

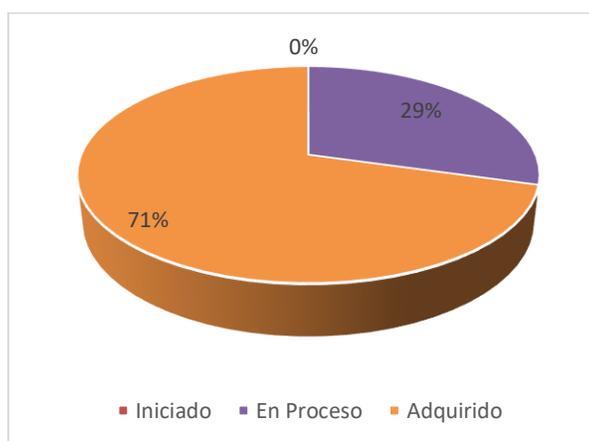
*Seguridad al expresar sus emociones*

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	0	0%
En Proceso	10	29%
Adquirido	24	71%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

**Figura 2.** Seguridad al expresar sus emociones



**Fuente.** Tabla 2.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

### **Análisis**

A través de la ficha de observación en el segundo indicador se obtuvo los siguientes resultados; 10 estudiantes que representan el 29% se encuentran en proceso, mientras que 24 estudiantes que representan el 71% se encuentra en Adquirido.

### **Interpretación**

Los resultados nos indican que existe un gran porcentaje de niños que tienen mayor confianza de expresar como se sienten al participar en actividades lúdicas, mientras que los estudiantes que se encuentran en proceso, aun les cuesta interactuar con los demás, por lo tanto, se procederá a integrar más ejercicios que requieran una participación colaborativa.

**INDICADOR N° 3:** El niño participa de forma espontánea en las diferentes actividades.

**Tabla 4.**

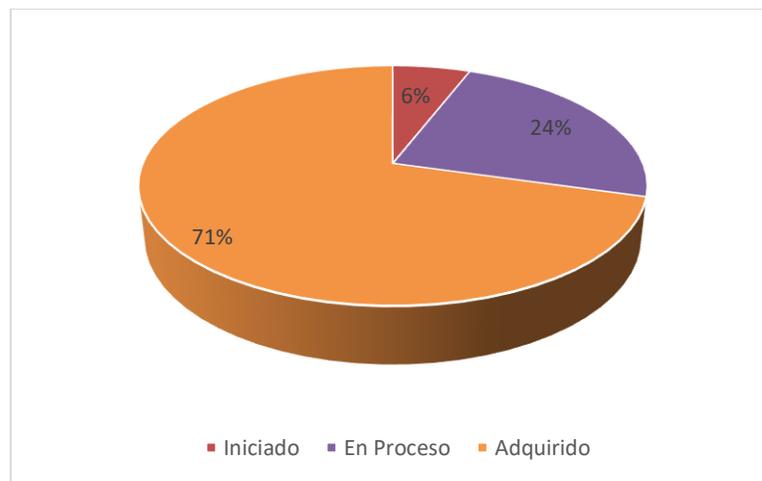
*Participación espontanea*

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	2	6%
En Proceso	8	24%
Adquirido	24	71%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

**Figura 3.** Participación espontanea



**Fuente.** Tabla 3.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

### **Análisis**

De acuerdo a los resultados obtenidos del tercer indicador aplicado a los 34 niños de Preparatoria, se puede evidenciar que 2 niños que representan el 6% se encuentran en Inicio, 8 niños que representan el 24% se encuentran en Proceso, y 24 niños que pertenece a un 71% se encuentra en una escala de adquirido.

### **Interpretación**

Según los resultados obtenidos podemos evidenciar que la mayoría de los niños están en la escala adquirido, es decir que participan de manera espontánea en diferentes actividades, los niños que se encuentran en la escala de Inicio y en Proceso presentan dificultades a la hora de integrarse a las actividades, por lo cual se tomara en cuenta el mismo y se procederá a implementar estrategias integranticas que capten la atención del niño.

**INDICADOR N° 4:** El niño es paciente al esperar su turno.

### **Tabla 5.**

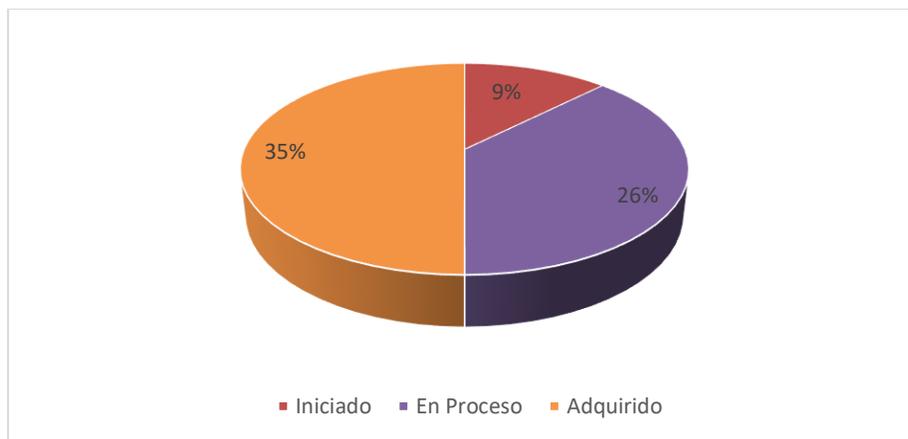
*Esperar su turno*

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	3	9%
En Proceso	9	26%
Adquirido	12	35%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

*Figura 4. Esperar su turno*



**Fuente.** Tabla 4.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

### **Análisis**

Mediante la ficha de observación se obtuvo en el cuarto indicador los siguientes resultados, 3 estudiantes que representan el 9 % se encuentran en Inicio, 9 estudiantes se encuentran en Proceso, mientras que 12 estuantes se encuentran en adquirido.

### **Interpretación**

Teniendo en cuenta los resultados expuestos, el porcentaje más alto manifiesta que los estudiantes se encuentran en adquirido a la hora de esperar su turno, por otra parte, los estudiantes que se encuentran en la escala en proceso, tienen la iniciativa de realizar las cosa bien y en orden, mientras que los estudiantes que se encuentran en inicio son aquellos que requieren más apoyo de la educadora y de sus padres.

**INDICADOR N° 5:** El niño asocia sucesos y experiencias a distintas emociones.

### **Tabla 6.**

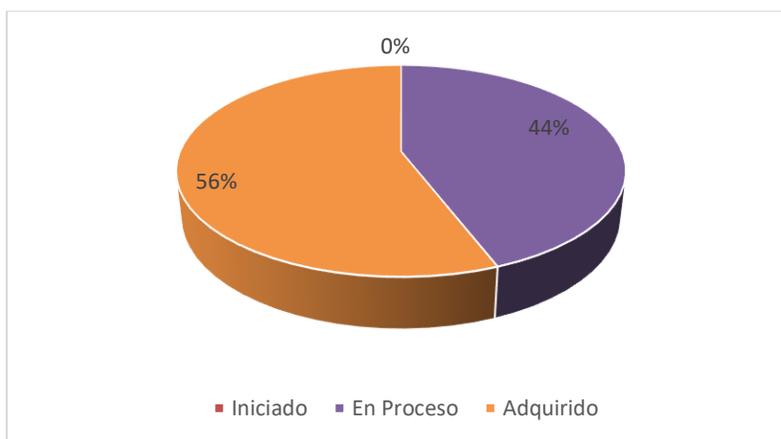
*Experiencias a distintas emociones*

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	0	0%
En Proceso	15	44%
Adquirido	19	56%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

**Figura 5.** Experiencias a distintas emociones



**Fuente.** Tabla 5.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

### Análisis

De acuerdo a la ficha de observación aplicada a los 34 niños de Preparatoria paralelo "A", en el primer indicador se obtuvo los siguientes resultados; 19 niños que representan el 56% se encuentran en la escala en proceso, mientras que 15 niños representan al 44% en la escala de adquirido.

### Interpretación

Estos porcentajes demuestran que la mayor parte de los niños pueden asociar sucesos y experiencias a distintas emociones, 15 de los niños se encuentran en proceso lo cual nos permitirá ser más constantes con las estrategias aplicadas de ese modo lograremos que los niños asocien de manera correcta cada emoción en su vida diaria.

**INDICADOR N° 6:** El niño es capaz de empatizar con sus compañeros y saber porque se siente así.

### Tabla 7.

*Empatizar con sus compañeros*

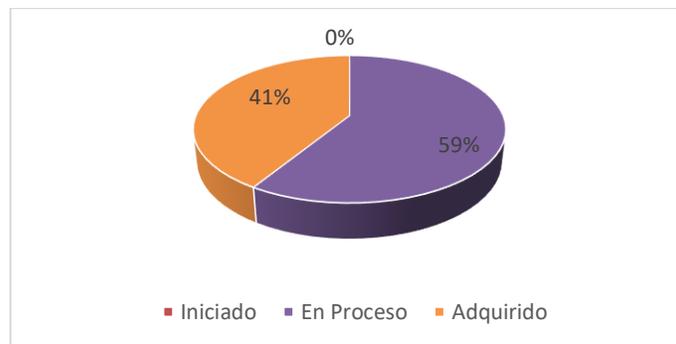
ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
--------	---------------------	------------

Iniciado	0	0%
En Proceso	20	59%
Adquirido	14	41%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

**Figura 6.** Empatizar con sus compañeros



**Fuente.** Tabla 6.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

#### **Análisis**

Los resultados del sexto indicador son los siguientes; 20 niños representan al 59% encontrándose en proceso y 14 niños que equivalen al 41% se encuentran en adquirido.

#### **Interpretación**

Como resultados de esta observación se puede reflejar que un porcentaje favorable se encuentra en proceso de empatizar con sus compañeros de tal forma de llegar a saber cuál es el origen de aquel sentimiento, mientras que en su mayoría los estudiantes han logrado estar en la escala adquirida lo que resulta favorable en su aprendizaje.

**INDICADOR N° 7:** El niño aconseja a sus compañeros cuando toman un comportamiento inapropiado en una actividad grupal.

**Tabla 8.**

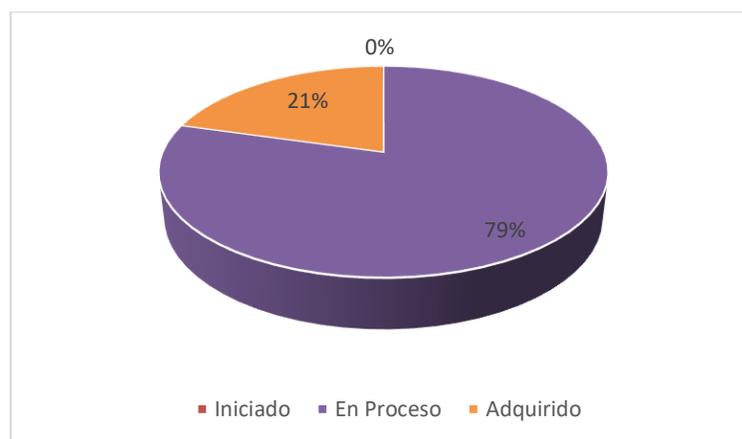
*Aconseja a sus compañeros*

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	0	0%
En Proceso	27	79%
Adquirido	7	21%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

**Figura 7. Aconseja a sus compañeros**



**Fuente.** Tabla 7.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

### **Análisis**

Por medio del análisis realizado se evidencia que la mayoría de los niños se encuentran en la escala en proceso que corresponde a un 79%, mientras que el 21% les pertenece aquellos que se encuentra en adquirido.

### **Interpretación**

Tras los resultados de dicha observación realizada, se refleja un porcentaje notorio que los niños están en proceso de adquirir la habilidad de aconsejar a sus compañeros cuando toman un comportamiento inapropiado, manteniendo la calma y sin ofender a los demás, por lo cual la implementación de actividades grupales les está ayudando a canalizar sus emociones.

**INDICADOR N° 8:** El niño muestra interés por mejorar las relaciones sociales con las personas de su entorno.

**Tabla 9.**

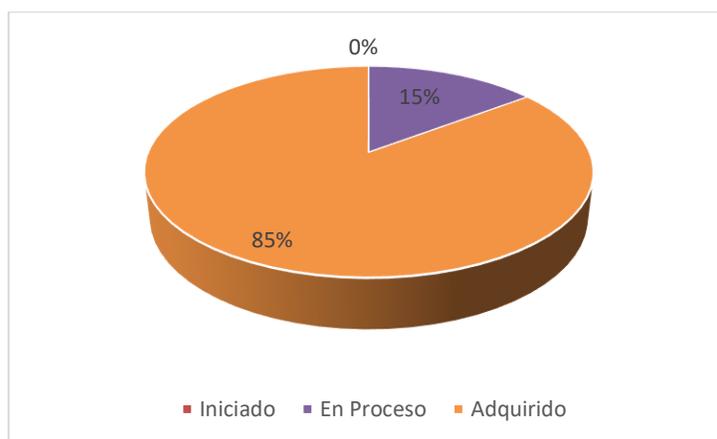
### *Relaciones sociales*

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	0	0%
En Proceso	5	15%
Adquirido	29	85%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

**Figura 8. Relaciones sociales**



**Fuente.** Tabla 8.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

### **Análisis**

Según la ficha de observación aplicada a los 34 niños de Preparatoria paralelo “A”, en el primer indicador se obtuvieron los siguientes resultados; 5 niños que representan el 15% se encuentran en la escala en proceso, mientras que 29 niños representan al 85% en la escala de adquirido.

### **Interpretación**

Los resultados obtenidos muestran que la mayoría de los niños se encuentran en la escala de adquirido, lo cual indica que muestran interés por mejorar las relaciones sociales con las personas de su entorno, por otro lado, aquellos que se encuentran en proceso aún les resulta complicado establecer conversaciones con sus semejantes.

**INDICADOR N° 9:** El niño escucha reglas antes de realizar alguna actividad.

**Tabla 10.**

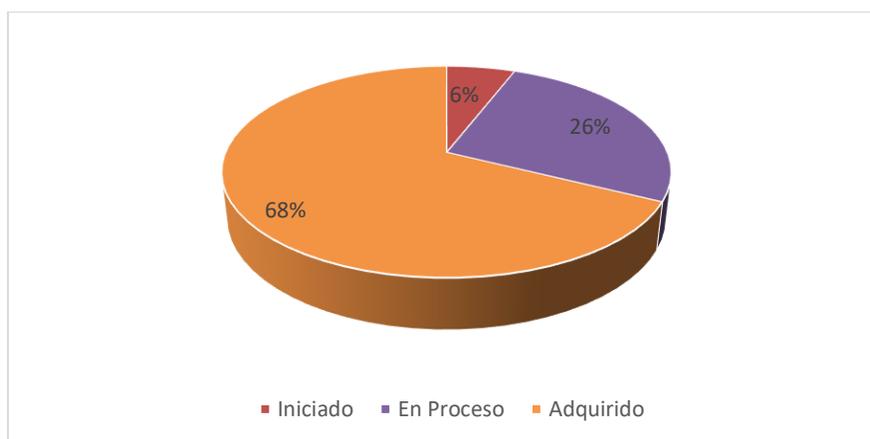
*Escucha reglas*

<b>ESCALA</b>	<b>FRECUENCIA RELATIVA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Iniciado	2	6%
En Proceso	9	26%
Adquirido	23	68%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

**Figura 9. Escucha reglas**



**Fuente.** Tabla 9.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

### **Análisis**

Analizando la ficha de observación aplicada a los 34 niños de Preparatoria paralelo “A”, en el primer indicador se obtuvo los siguientes resultados; 2 niños que representan el 6% se encuentran en la escala Inicio, 9 niños se encuentran en proceso, mientras que 23 niños representan al 68% en la escala de adquirido.

### **Interpretación**

En base a los resultados obtenidos la mayoría de los niños se encuentran en adquirido lo que resulta favorable a la hora de realizar alguna actividad, por otra parte, aquellos que se encuentran en proceso aún les resulta complicado realizar la misma, lo cual se trabajará dinámicamente en la que se estimule la misma.

**INDICADOR N° 10:** El niño reconoce en sí mismo y en las demás emociones al igual que estados de ánimo.

**Tabla 11.**

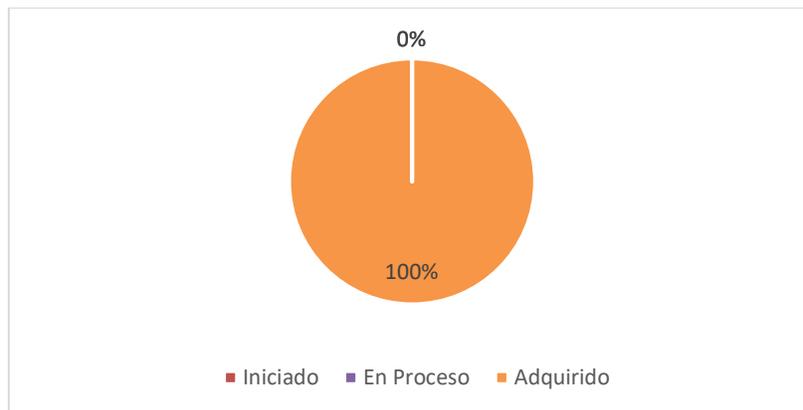
*Reconoce emociones*

ESCALA	FRECUENCIA RELATIVA	PORCENTAJE
Iniciado	0	0%
En Proceso	0	0%
Adquirido	34	100%
<b>Total</b>	<b>34</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación

**Elaborado por:** Kely Ashqui

**Figura 10. Reconoce emociones**



**Fuente.** Tabla 10.

**Elaborado por:** Kely Ashqui

### **Análisis**

Analizada la ficha de observación aplicada a los niños de Preparatoria paralelo “A”, como resultado podemos evidenciar que los 34 estudiantes que corresponde al 100% se encuentran en la escala de Adquirido.

### **Interpretación**

De acuerdo a los resultados se evidencia de los 34 niños reconocen en sí mismo y en las demás emociones al igual que estados de ánimo.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

- En conclusión, la inteligencia emocional trabajadas desde edades tempranas es de suma importancia, debido a que contribuye al desarrollo de las relaciones intrapersonales e interpersonales del niño, permitiendo que sea más consciente de sus emociones, y a su vez pueda comprenderlas, manejarlas en uno mismo y en los demás.
- Se concluye que las estrategias lúdicas dentro de las actividades de aula permiten que la docente puede llevar una clase dinámica y significativa, siendo las mismas una herramienta fundamental para mejorar las normas de convivencia, valores, creatividad, ganar autoconfianza, y sobre todo en el control de emociones.
- La utilización de estrategias metodológicas de los juegos tradicionales a través de las variaciones realizadas, permitió que los niños aprendan de la cultura que los rodea, expandan sus habilidades y capacidades.

#### 5.2 Recomendaciones

- Es recomendable que, en el establecimiento educativo los docentes obtengan una actualización de conocimientos acerca de técnicas metodológicas que ayuden a facilitar la forma de expresar cada emoción.
- Se aconseja que los docentes realicen juegos interactivos durante el proceso de aprendizaje del niño, el cual implique momentos donde pueda experimentar, explorar, descubrir, crear entre otros, estas estrategias ayudan a desarrollar las habilidades blandas.
- Se sugiere que estas variaciones de los juegos tradicionales sean utilizadas constantemente en los diferentes ambientes, permitiendo que el niño manifieste sus emociones a través de movimientos, gestos, la interacción social, lo cual ayuda a desarrollarse y expresarse con mayor seguridad en el entorno.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Hernández, V. (2018). *El juego motor como estímulo en educación infantil*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31583/TFG-O-1314.pdf?sequence=1>
- Moreno, A., Rodríguez, J., & Rodríguez, I. (06 de Enero de 2018). Obtenido de [cuaderno.pucmm.edu.do](https://cuaderno.pucmm.edu.do):  
<https://cuaderno.pucmm.edu.do/index.php/cuadernodepedagogia/article/view/296/273>
- Abarca, M. (2013). *La educación emocional en la Educación Primaria*. Obtenido de [file:///D:/DOCUMENTOS%20-%20Familia/Downloads/01.MMAC\\_PRIMERA\\_PARTE.pdf](file:///D:/DOCUMENTOS%20-%20Familia/Downloads/01.MMAC_PRIMERA_PARTE.pdf)
- Araque, N. (30 de Noviembre de 2022). *La educación emocional en el proceso educativo inicial en Ecuador y España*. Latacunga, Ecuador. Obtenido de <http://investigacion.utc.edu.ec/revistasutc/index.php/utciencia/article/viewFile/35/36#:~:text=Al%20igual%20que%20ocurre%20con%20la%20legislaci%C3%B3n%20educativa,el%20que%20se%20involucren%20docentes%20competentes%20y%20comprometidos>
- Aresté, J. (2015). *Universidad Internacional de la Rioja*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3212/ARESTE%20GRAU%2C%20JUDIT.pdf?sequence=1>
- Benavidez y Flores. (2019). [isfodosu.edu.do](https://isfodosu.edu.do).
- Bisquera, R. (2021). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: SÍNTESIS. Obtenido de <https://sonria.com/wp-content/uploads/2020/03/Psicopedagogia-emociones-Bisquerra.pdf>
- Buceta, R. (2019). *Propuesta de unidad didáctica sobre las emociones en educación infantil*. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91159/BUCETA%20MARTIN%2C%20RAQUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Buey, M. (2019). [redalyc.org](https://redalyc.org). Recuperado el 01 de Agosto de 2023
- Candela, L., & Benavides, D. (2022). *Las actividades lúdicas y la inclusión educativa en los niños*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/9712>
- Cañizales, T. (Agosto de 2008). *Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizaje*. Obtenido de <https://www.monografias.com/trabajos65/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje/estrategias-ludicas-alumnos-problemas-aprendizaje2.shtml>
- Daniel, G. (2008). Barcelona: kairós. Obtenido de [http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia\\_emocional\\_daniel\\_goleman.pdf](http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia_emocional_daniel_goleman.pdf)
- Educación, M. d. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Quito- Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/Curriculo1.pdf>
- Fiorotto, P. (2021). *TIPOS DE JUEGO Y ESPACIOS LÚDICOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 12 AÑOS*. Obtenido de <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/11698/1/tipos-juegos-espacios-ludicos.pdf>

- Fuentes, M., Pizarro, M., & Sucozhañay, V. (2022). *Fortalecimiento de la inteligencia emocional en niños/as de 4 a 5 años*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2364>
- Gallardo, J. (2018). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*. Obtenido de <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJosAlbertoGallardoVzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Goleman, D. (1998). *La práctica de la inteligencia emocional*. Barcelona: kairós. Obtenido de <https://mendillo.info/Desarrollo.Personal/La.practica.de.la.inteligencia.emocional.pdf>
- Guaman, P. (2021). Estrategias lúdicas para mejorar el comportamiento de los niños. *Licenciatura en Educación Básica*. Unidad Educativa Particular Carlos Crespi II, Cuenca.
- Gutiérrez, P. (2018). *Estrategias Lúdicas*.
- Joya, D. C. (2019). *Repositorio Universidad Autónoma de Bucaramanga*. Obtenido de [https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/11809/2019\\_Tesis\\_Diana\\_Carolina\\_Joya\\_Jerez.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/11809/2019_Tesis_Diana_Carolina_Joya_Jerez.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Macancela, E., & Tenesaca, M. (2021). *Repositorio de la Universidad de Azogues*. Obtenido de <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/1932/1/Trabajo%20de%20Integraci%C3%B3n%20Curricular%20Erika%20y%20Cristina.pdf>
- Martín, R. B. (2019). *Propuesta de unidad didáctica sobre las emociones en educación infantil*. Sevilla. Obtenido de <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91159/BUCETA%20MARTIN%2c%20RAQUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mercadet, O., & Lima, P. (2014). *La inteligencia emocional, las emociones y el deporte*. Obtenido de <http://monografias.umcc.cu/monos/2014/Facultad%20de%20Cultura%20Fisica/mo1447.pdf>
- MINEDUC. (2014). *Currículo de Educación Inicial*. Quito, Ecuador. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>
- Mireya, V., Domingo, G., & Belkis, G. (2007). *Educación de las emociones*. Obtenido de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40590131/libro\\_educar\\_emociones-libre.pdf?1449100512=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLibro\\_educar\\_emociones.pdf&Expires=1692649905&Signature=IA0MZqGm9OWdk8i7MtIJK3eENFL19kbONDg3BsnpVjN-Od~3kz20RHna1](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40590131/libro_educar_emociones-libre.pdf?1449100512=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLibro_educar_emociones.pdf&Expires=1692649905&Signature=IA0MZqGm9OWdk8i7MtIJK3eENFL19kbONDg3BsnpVjN-Od~3kz20RHna1)
- Moreano, D. (2016). *Los beneficios del juego para el desarrollo en los niños*, págs. 11-12. Obtenido de [https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea\\_019\\_0007\\_0.pdf](https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_019_0007_0.pdf)
- Ocaña, C. C. (2022). *Repositorio Universidad Nacional de Chimborazo*. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9398/1/UNACH-EC-FCEHT-EBAS-022-2022.pdf>
- Pincay, M. (2022). *Repositorio Universidad de Guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/48975/1/BPARV-PEP-20P006.pdf>
- Pintado, M. (2018). Tesis de grado, Universidad de Azuay. *La educación emocional en edades iniciales*. Cuenca. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/8395/1/14116.pdf>

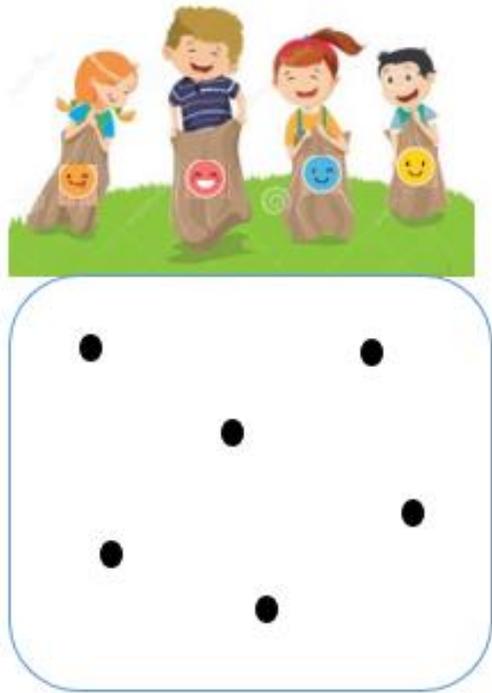
- Pita, M. (2015). *Estrategias lúdicas para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes*. Obtenido de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2452/1/UPSE-TEB-2015-0063.pdf>
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid: Distribuidora SEK, S.A.
- Reyes, J. (Septiembre de 2018). *Las actividades recreativas. Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios*. Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd196/las-actividades-recreativas-clasificacion.htm>
- Sánchez, J. (2014). *Las actividades recreativas: sus características, clasificación y beneficios*. *EFDeportes.com*.
- Sánchez, R. (2022). *Estrategias lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en tiempos de pandemia. Licenciatura de Educación Inicial*. Unidad Educativa Fiscomisional Fe y Alegría, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8974/1/UNACH-EC-FCEHT-EINC-0013-2022.pdf>
- Sarmiento, A., Arrieta, Y., & Escob, S. (2022). *Las Actividades Lúdicas y su importancia en el desarrollo integral del niño*. Recuperado el 15 de Agosto de 2023, de <https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/download/3216/2857/8119>
- Soler, J., Aparicio, L., Díaz, O., & E, E. (2016). *INTELIGENCIA EMOCIONAL Y BIENESTAR II*. Zaragoza: Ediciones Universidad San Jorge. Obtenido de <file:///D:/DOCUMENTOS%20-%20Familia/Downloads/Dialnet-InteligenciaEmocionalYBienestarII-655308.pdf>
- Tena, J. (2023). *Actividades lúdicas en el control de emociones en los niños*. Obtenido de [https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26410/1/JohannaPaola\\_TeneDiaz.pdf](https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/26410/1/JohannaPaola_TeneDiaz.pdf)
- Tene, J. (2023). *Repositorio Universidad de Loja*. Obtenido de [file:///D:/DOCUMENTOS%20-%20Familia/Downloads/JohannaPaola\\_TeneDiaz%20\(3\).pdf](file:///D:/DOCUMENTOS%20-%20Familia/Downloads/JohannaPaola_TeneDiaz%20(3).pdf)
- Vega, C. (16 de Mayo de 2023). *La clasificación de las emociones en psicología emocional*. Obtenido de <https://www.euroinnova.edu.es/blog/clasificacion-de-las-emociones/>
- Villalva, M. L., & Copo, J. G. (2019). *Repositorio Universidad de Granma Cuba*. Obtenido de [file:///D:/DOCUMENTOS%20-%20Familia/Downloads/Dialnet-EstrategiasLudicasEnElDesarrolloDeLaInteligenciaEm-7414332%20\(1\).pdf](file:///D:/DOCUMENTOS%20-%20Familia/Downloads/Dialnet-EstrategiasLudicasEnElDesarrolloDeLaInteligenciaEm-7414332%20(1).pdf)
- Zambrano, N., & Guzmán, D. (2020). *Actividades lúdicas para el desarrollo del aprendizaje significativo de los estudiantes de octavo año de educación Básica*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/29341>

## 7. ANEXOS

ANEXO N°1: Estrategias metodológicas para niños de Preparatoria.

### ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS UTILIZANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES PARA CONTROLAR LAS EMOCIONES EN LOS NIÑOS

## ENSACADOS

DESARROLLO DEL JUEGO	
<p><b>Objetivo Didáctico:</b> Mejorar la motricidad gruesa mediante el juego de los ensacados, el mismo que le permitirá controlar las emociones durante la actividad realizada.</p>	
<p><b>Tiempo:</b></p>	30 minutos
<p><b>Recursos:</b></p>	Costales Pegamento Fomis Marcadores de colores Estampitas de las emociones.
	
<p><b>En que consiste</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada jugador obtendrá un costal</li> <li>• Cada participante se colocará en una línea recta, con las dos piernas metidas en el costal.</li> <li>• La docente dará señal, todos salen saltando en carrera hasta la línea de meta.</li> <li>• Gana quien llegue primero a la meta, sin sacar las piernas del saco.</li> </ul>	
<p><b>Variaciones</b></p>	<p><b>¿Dónde se juega?</b></p>
<p>Para esta actividad los niños podrán personalizar su costal con los elementos compartidos cuya temática será las emociones, al arrancar el juego cada niño</p>	<p>Es importante que esta actividad los realice en lugares amplios de preferencia que tengan césped de ese modo si el niño pierde el</p>

<p>obtendrá una bolsita de las emociones en la cual a medida que van pasando por los diferentes desafíos podrán colocar una estampita de la emoción que corresponde hasta llegar a la meta final.</p> <p>Quienes completen todo el camino sin perder el equilibrio ganará el juego.</p>	<p>equilibrio no sentirá mucho dolor, aplicando de esta manera el principio de la seguridad.</p>
---	--

**Evaluación:**

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
1. Creatividad			
2. Agilidad			
3. Resistencia			

## LA RAYUELA

### DESARROLLO DEL JUEGO

**Objetivo Didáctico:** Estimular la paciencia mediante el juego la rayuela, el mismo que ayudara al fortalecimiento de las habilidades sociales.

**Tiempo:**

30 minutos

**Recursos:**

Pintura de colores  
Moldes de emociones  
Figuras geométricas  
Ficha decorada a su gusto.



#### En que consiste

- Participan varios niños respetando su turno, si hay un casillero se coloca un pie y si hay dos casilleros los dos pies.
- Los jugadores deben lanzar una ficha al momento de iniciar el juego y recogerla cuando regrese sin pisar el casillero.

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realizará el mismo procedimiento con todos los cuadros en caso de que el jugador pierda el equilibrio deberá continuar el siguiente participante.</li> <li>• El ganador es quien haya completado el recorrido de ida y vuelta sin caerse.</li> </ul>			
<b>Variaciones</b>		<b>¿Dónde se juega?</b>	
Esta rayuela está integrada de ocho espacios cada uno de ellos con colores y emociones diferentes, una línea de inicio, cada ficha será personalizada por cada jugador teniendo en cuenta la temática de las emociones, cuando el participante salte por cada recuadro deberá imitar la emoción, en caso de que su ficha caiga en la emoción personalizada obtendrá un premio.		Se puede jugar al aire libre, canchas, patio de la escuela e incluso dentro del aula.	
<b>Evaluación:</b>			
	<b>Indicadores</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>
	1. Concentración		
	2. Coordinación		
	3. Participación Activa		

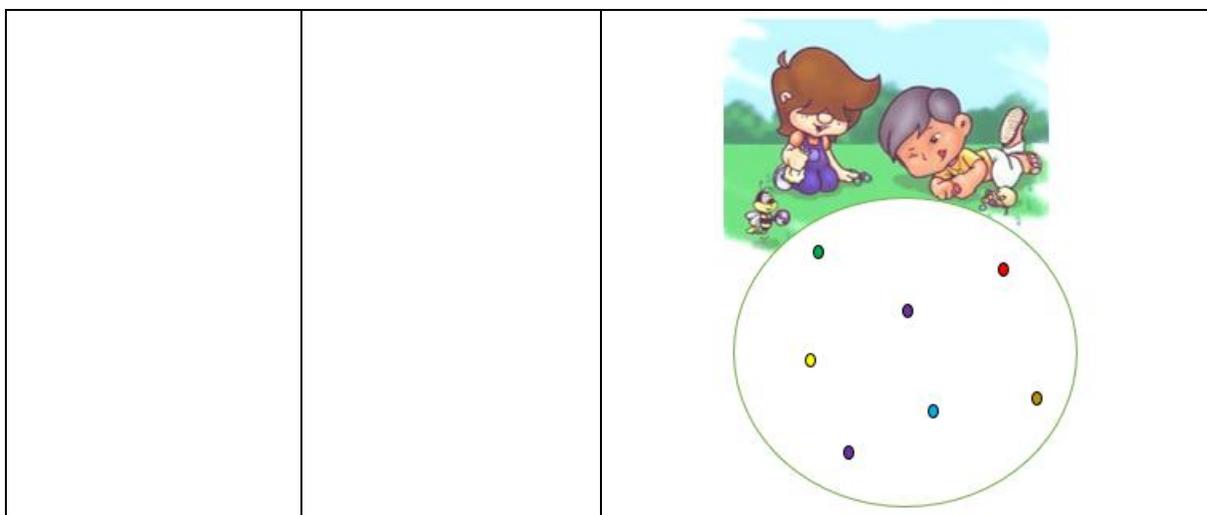
## LA COMETA

<b>DESARROLLO DEL JUEGO</b>		
<b>Objetivo Didáctico:</b> Fomentar el trabajo en equipo a través del juego la cometa, el cual contribuirá al desarrollo motriz del niño.		
<b>Tiempo:</b>	30 - 40 minutos	
<b>Recursos:</b>	Sorbetes Imágenes de emociones Papel seda Papel crepe Hilo nylon Tijera Pegamento	
<b>En que consiste</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta actividad consiste en construir su cometa con ayuda de un adulto, en la cual en el centro encontraran los elementos para su elaboración</li> </ul>		

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Después de la misma el espacio donde se llevará la actividad va a variar dependiendo en donde se encuentren de ese modo nos ayudara a que las cometas no se choquen.</li> <li>• El que mantenga la cometa en el aire por más tiempo será el ganador.</li> </ul>			
<b>Variaciones</b>		<b>¿Dónde se juega?</b>	
La cometa será personalizada por cada niño por lo cual con los sorbetes realizara la forma que el desee, para su decoración deberá utilizar estampitas de emociones acomodándole a su gusto, con el papel crepe se realizara una cola para la cometa, a medida que la cometa vaya subiendo el niño deberá agregar una estampita sobre el hilo nylon para identificar que emoción llega más alto.		Se lo realiza al aire libre de preferencia en donde el viento sople más fuerte; en canchas, el campo.	
<b>Evaluación:</b>			
<b>Indicadores</b>		<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>
1. Imaginación			
2. Lateralidad			
3. Participación			

## LAS CANICAS

<b>DESARROLLO DEL JUEGO</b>		
<b>Objetivo Didáctico:</b> Estimular la capacidad de concentración en la actividad de las canicas promoviendo un desarrollo participativo y motivador.		
<b>Tiempo:</b>	20 minutos	
<b>Recursos:</b>	Canicas Fomis Marcador Papos de pincho	



**En que consiste**

- En esta actividad son dos jugadores quienes competirán entre si utilizando las canicas de colores o figuras diferentes.
- El juego empieza arrojando una canica hacia el agujero, la canica del jugador que este cerca será el que va ir primero.
- El participante debe golpear con su canica la canica de su compañero, evitando que la misma ingrese en el agujero
- El objetivo del juego de las canicas es acumular las canicas de su oponente.

**Variaciones**

Para las canicas cada agujero tendrá un banderín con una emoción diferente, por lo cual se repartirá al jugador 5 fichas de las emociones, a medida que introduce la canica en el agujero deberá imitar la emoción y a su vez pegar la ficha que corresponde alrededor del banderín, aquel participante que haya colocado todas las fichas ganará la partida.

**¿Dónde se juega?**

Se puede jugar en cualquier lugar cuya superficie sea liza y a su vez segura para los niños.

**Evaluación**

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
1. Razonamiento			
2. Precisión			
3. Adaptabilidad			

# EL TROMPO

## DESARROLLO DEL JUEGO

**Objetivo Didáctico:** Crear un ambiente empático en el juego del trompo el mismo que fortalecerá su habilidad visual y motriz.

**Tiempo:** 10 minutos

**Recursos:** Trompo de manera  
Pintura  
Marcador  
Estampitas de las emociones.



### En que consiste

- La idea del juego es hacer girar el trompo por medio de una piola que se enrolla desde la punta hasta la mitad del objeto.
- Una vez enrollada se debe lanzar al suelo para hacerlo bailar, hay quienes dibujan en el suelo un círculo en la cual deben hacerlo girar dentro de él.
- El juego se termina cuando uno de los trompos deja de girar y el trompo del que se mantiene gana la competencia.

### Variaciones

Al ser un trompo de madera los niños podrán personalizarlo a su gusto, a medida que el trompo está girando el dueño del mismo deberá imitar las emociones presentadas, aquel que complete el desafío obtendrá una estampita de la emoción como se sintió al realizar la actividad: triste, feliz, enojado, miedo, asombrado.

### ¿Dónde se juega?

Se puede jugar en superficies de preferencia que sean planos para que el trompo tenga mayor facilidad de girar, puede ser patio de cemento, tierra o madera.

### Evaluación:

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido

1. Concentración			
2. Agilidad			
3. Empatía			

## PAN CALIENTE

### DESARROLLO DEL JUEGO

**Objetivo Didáctico:** Crear un ambiente comunicativo, para ellos se utilizará el juego del pan caliente el mismo que ayudará a establecer una buena relación con sus semejantes.

<b>Tiempo:</b>	30 minutos	
<b>Recursos:</b>	Pan Objetos Emociones Estrellas Sombrero de capitán Sellos de color amarillo, azul y rojo	

#### En que consiste

- Es muy importante tener cualquier objeto pequeño el cual lo denominará como “Pan Caliente”, a un integrante del grupo se denominará capitán, quien será el encargado de esconder el objeto en cualquier lugar donde están realizando la actividad.
- Mientras el capitán está en la misión de esconder el pan caliente, los demás deben esperar pacientemente y cerrar los ojos, cuando el capitán de la señal los participantes deben salir a buscar el objeto.
- El capitán debe dar instrucciones de tal forma les resulte más fácil encontrarlo, cuando un jugador este cerca del objeto dirá caliente, si está un poco cerca debe decir tibio y si está lejos dirá frío.
- El primer jugador en encontrar el “Pan Caliente” será nombrado capitán y deberá realizar el mismo proceso que el anterior.

#### Variaciones

Se jugará en equipos y el objeto a esconder serán emociones, aquella persona que encuentre una emoción deberá acercarse al capitán con sus compañeros que conforman el grupo realizando la emoción encontrada y así el capitán lo adivine, si no lo consigue al primer intento los miembros del grupo deberán regresar a buscar otra emoción.

#### ¿Dónde se juega?

Se puede jugar al aire libre, en el patio de la institución, el aula, parques, todo espacio que se amplió y seguro para los niños.

Si el capitán adivina que emoción es, se le otorgara a cada participante del equipo una estrellita y gana el grupo que logre acumular más de ellas.			
<b>Evaluación:</b>			
<b>Indicadores</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
1. Memoria			
2. Desplazamiento			
3. Comunicación			

## LA CEBOLLA

DESARROLLO DEL JUEGO	
<b>Objetivo Didáctico:</b> Incentivar a la resolución de problemas con el juego de la cebolla en el cual se fortalecerá su pensamiento crítico.	
<b>Tiempo:</b>	15 minutos
<b>Recursos:</b>	Un palo Argollas Estampitas Fomis de colores Tijera Marcador
	
En que consiste	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• En este juego se necesitará un árbol, poste o cualquier objeto que nos sirva para que el primer jugador se sujete fuertemente, seguido lo participantes deberán realizar una cola tras el primer integrante sujetándose uno tras otro con las manos en la cintura.</li> <li>• Una vez la cebolla esté lista, es hora que el arrancador comience el juego, el mismo deberá tratar de arrancar a cada integrante de la fila realizada teniendo en cuenta que solo debe utilizar la fuerza de sus brazos.</li> <li>• Los participantes que conforman la cebolla deben hacer todo lo posible para no ser arrancada, de ese modo no ser eliminados del juego.</li> </ul>	

Variaciones	¿Dónde se juega?		
<p>El juego de la cebolla se llevará de una manera diferente en donde cada pareja se le otorgara una emoción diferente y serán colocados de manera desordenada, al momento que el arrancador logre sacar una de ella, inmediatamente deberá adivinar donde se encuentra la cebolla con la misma emoción, si no lo consigue perderá una estampita de las emociones colocadas en su espalda.</p> <p>El juego se termina cuando todas las cebollas estén con sus parejas o el arrancador haya perdido todas sus estampitas de emociones.</p>	<p>Esta actividad se puede realizar en un espacio amplios tales como: cancha, parque, salón de clases</p>		
<b>Evaluación:</b>			
<b>Indicadores</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
1. Atención			
2. Rigidez			
3. Autonomía			

## RONDA “La Víbora de la mar”

<b>DESARROLLO DEL JUEGO</b>		
<p><b>Objetivo Didáctico:</b> Promover el autoconocimiento en la actividad de la ronda estimulando el manejo de las emociones y el fortaleciendo la escucha activa.</p>		
<b>Tiempo:</b>	30 minutos	
<b>Recursos:</b>	Fomis Marcador Masquit	
<b>En que consiste</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• En esta actividad todos los niños deben formar una fila en la cual tendrán que estar sujetos unos de otros, dos niños deben estar agarrados de las manos con las mismas hacia arriba formando un puente.</li> <li>• Quienes conforman la fila deben cantar versos y correr sin soltarse por debajo del puente que formaron sus compañeros, cuando se acaba los versos aquella persona</li> </ul>		

<p>que queda debajo del arco deben preguntarle con quien se queda, teniendo en cuenta la palabra que haya asignado a su fila.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dependiendo de la selección el niño se colocará detrás de la fila seleccionada.</li> </ul>				
<b>Variaciones</b>		<b>¿Dónde se juega?</b>		
<p>Esta dinámica se modificará de la siguiente manera después de capturar al niño, él debe seleccionar una de las dos emociones, en la cual deberá contar una experiencia en la que ha experimentado la misma, para formar parte de la fila, al culminar con todos los integrantes se formará una línea en el piso y cada equipo halará con fuerza y así llevarse más integrante que conformen su fila. El equipo que posee más competidores gana la partida.</p>		<p>Al ser una actividad que requiere de mucho movimiento es recomendable realizarlo en espacios abiertos como: parque, patio de la escuela, cancha y lugares al aire libre que sean seguro para los niños.</p>		
<b>Evaluación:</b>				
<b>Indicadores</b>		<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
1. Razonamiento				
2. Coordinación				
3. Empatía				

## LA GALLINITA CIEGA

<b>DESARROLLO DEL JUEGO</b>		
<p><b>Objetivo Didáctico:</b> Estimular el liderazgo en el juego la gallinita ciega promoviendo el trabajo en equipo y a su vez el control emocional.</p>		
<b>Tiempo:</b>	30 minutos	
<b>Recursos:</b>	<p>Papel aluminio  Marcadores  Masquit  Bufanda</p>	

<b>En que consiste</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• En primer lugar, se debe elegir quien se vendará los ojos, es decir el que hará el papel de “Gallinita Ciega” y encontrar al resto.</li> <li>• Una vez seleccionada a la gallinita ciega se le dará algunas vueltas para confundirla un poco, los otros compañeros deben permanecer en silencio evitando que los atrape, pero no se deben esconder deben andar alrededor de la persona que esta vendada los ojos.</li> <li>• Si la gallinita ciega atrapa a alguno el mismo deberá darle indicaciones para que encuentre al resto.</li> </ul>			
<b>Variaciones</b>		<b>¿Dónde se juega?</b>	
<p>En esta actividad realizaremos algunas modificaciones que consisten en: Se jugará en parejas, los cuales uno se vendará y el otro le guiará. Cada uno de sus compañeros en parejas tendrán una emoción diferente en forma de relieve, cuando la gallinita ciega atrape a uno de la pareja debe identificar que emoción capturo y mencionarlo en voz alta para que el otro de la pareja se acerque y juntos salgan del juego. Una vez atrapados a todas las emociones quienes fueron identificados primero serán la “Gallinita ciega” y el guía.</p>		<p>Se puede jugar en el salón de clases, en el patio, en un parque, espacios abiertos, siempre y cuando no haya objetos con el cual la persona tapada los ojos y los demás se puedan caer.</p>	
<b>Evaluación:</b>			
<b>Indicadores</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
<b>1.</b> Concentración			
<b>2.</b> Equilibrio			
<b>3.</b> Comunicación			

## ENCANTADOS

<b>DESARROLLO DEL JUEGO</b>		
<b>Objetivo Didáctico:</b> Estimular el compañerismo por medio de la actividad los encantados, el mismo que fortalecerá el desarrollo de nociones y destrezas básicas.		
<b>Tiempo:</b>	30 minutos	
<b>Recursos:</b>	Emociones	

	<p>Cartón Tiza</p>	
--	------------------------	--

**En que consiste**

- Los participantes se dividen en dos equipos, en la cual uno de los integrantes lanzara una moneda al aire para ver quienes persiguen a sus compañeros del otro equipo, si un compañero toca a alguien el debe quedarse parado “Encantado” hasta que otro jugador del mismo equipo lo toque y lo desecante.
- Este juego tiene una base en donde los encantadores no pueden ingresar, pero si puede gritar que a la cuenta de tres se quema la base, en ese tiempo los que están dentro de la misma deben salir corriendo.
- Aquel quipo que logre encantar al equipo contrario gana la partida.

<b>Variaciones</b>	<b>¿Dónde se juega?</b>
<p>En esta actividad para nombrar quien va primero, un integrante de cada equipo deberá girar una ruleta en donde estará asignada el orden de los jugadores.</p> <p>Un jugador únicamente puede ser desencantado siempre y cuando su compañero pase por debajo de sus piernas y le retire alguna de las emociones colocada del equipo contrario.</p> <p>Es importante que si la persona que está encantada se retira la emoción automáticamente pierde su equipo.</p>	<p>Al ser una actividad muy movida es recomendable realizarlo en un espacio amplio libre de peligros en el cual los niños podrán correr con seguridad, alguno de los lugares puede ser: cancha, aula de clases, el campo.</p>

**Evaluación:**

<b>Indicadores</b>	<b>Iniciado</b>	<b>En proceso</b>	<b>Adquirido</b>
1. Concentración			
2. Equilibrio			
3. Respeto			

## ANEXO N°2: Ficha de observación para niños de Preparatoria.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Tema Del Proyecto De Investigación

Estrategias lúdicas para el control de emociones en los niños de Preparatoria de la Escuela de Educación Básica "Fe y Alegría" de la ciudad de Riobamba

### FICHA DE OBSERVACIÓN

Identificar la importancia de las estrategias lúdicas en el control de emociones en los niños de preparatoria de la Escuela De Educación Básica "Fe Y Alegría"

INDICADORES	ALTERNATIVAS		
	INICIADO	EN PROCESO	ADQUIRIDO
El niño expresa con facilidad como se siente.			
El niño al realizar una actividad lúdica tiene mayor seguridad de expresar sus emociones.			
El niño participa de forma espontánea en las diferentes actividades.			
El niño es paciente al esperar su turno.			
El niño asocia sucesos y experiencias a distintas emociones.			
El niño es capaz de empatizar con sus compañeros y saber porque se siente así.			
El niño aconseja a sus compañeros cuando toman un comportamiento inapropiado en una actividad grupal.			
El niño muestra interés por mejorar las relaciones sociales con las personas de su entorno.			
El niño escucha reglas antes de realizar alguna actividad.			
El niño reconoce en sí mismo y en las demás emociones al igual que estados de ánimo.			



Srta. Kely Dayana Ashqui Chafra

ESTUDIANTE

C.I. 0604536565