



Universidad  
Nacional  
de Loja

## Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

### 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

Trabajo de Integración Curricular  
previo a la obtención del título de  
Licencianda en Ciencias de la  
Educación Inicial

**AUTORA:**

Johanna Paola Tene Díaz

**DIRECTORA:**

Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona Mg. Sc.

Loja – Ecuador

2023

## Certificación

Loja, 26 de agosto del 2022

Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona Mg. Sc.  
**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

### **C e r t i f i c o :**

Que he revisado y orientado todo proceso de la elaboración del Trabajo de Integración Curricular denominado : **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**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, de la autoría de la estudiante **Srta. Johanna Paola Tene Díaz**, con **cédula de identidad Nro.1150812756**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para la respectiva sustentación y defensa.

f)

Lic. Viviana Catherine Sanchez Gahona Mg. Sc.  
**DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR**

## **Autoría**

Yo, **Johanna Paola Tene Díaz**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido del mismo. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional - Biblioteca Virtual.

**Firma:**

**Cédula de identidad:** 1150812756

**Fecha:** 7 de marzo de 2023

**Correo electrónico:** [johanna.tene@unl.edu.ec](mailto:johanna.tene@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 0939962396

**Carta de autorización por parte de la autora, para consulta, reproducción parcial o total y/o publicación electrónica del texto completo, del Trabajo de Integración Curricular.**

Yo, **Johanna Paola Tene Díaz**, declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado : **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**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial**, autorizo al sistema bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Institucional, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los siete días del mes de marzo del dos mil veintitrés.

**Firma:**

**Autora:** Johanna Paola Tene Díaz

**Cédula:** 1150812756

**Dirección:** Yaguarcuna Av. Romerillos y calle seiques

**Correo electrónico:** [johanna.tene@unl.edu.ec](mailto:johanna.tene@unl.edu.ec)

**Teléfono:** 0939962396

**DATOS COMPLEMENTARIOS:**

**Directora del Trabajo de Integración Curricular:**

Mg. Sc. Viviana Catherine Sánchez Gahona.

## **Dedicatoria**

Dedico el presente trabajo de investigación principalmente a Dios y a la Virgen Santísima por permitirme haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación Profesional.

A mi madre Merci Díaz por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras opiniones, así mismo a mi padre Pablo Tene que a pesar de nuestra distancia física me apoyó en cada uno de los pasos que he dado.

A mis hermanos: Eduardo Jordán y Carlos Díaz que, con quienes hemos pasado por momentos difíciles, pero aun así siempre han estado conmigo, apoyándome, protegiéndome y dándome su amor incondicional durante este trayecto de tan deseada meta.

Finalmente a mis amigas, por haber sido un gran apoyo, por haberme acompañado en los momentos buenos y malos que hemos tenido en este proceso de aprendizaje.

***Johanna Paola Tene Díaz***

## **Agradecimiento**

A la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de la Educación, el Arte de la Comunicación, docentes de la carrera de Educación Inicial, por haberme brindado la formación académica durante estos cuatro años.

Agradezco a mi directora del Trabajo de Integración Curricular, Lic. Viviana Catherine Sánchez Gahona Mg. Sc., quien con su paciencia, entendimiento y asesoría me ha sabido guiar adecuadamente para cumplir la presente investigación, así mismo a la Lic. María Soledad Quilca Terán por ser guía en la ejecución de mi trabajo de investigación.

A la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja, a sus directivos y docentes, pero de manera especial a los niños de preparatoria paralelo A, ya que sin su contribución no hubiese sido posible esta investigación.

***Johanna Paola Tene Díaz***

## Índice de contenidos

<b>Portada</b> .....	i
<b>Certificación</b> .....	ii
<b>Autoría</b> .....	ii
<b>Carta de autorización</b> .....	iv
<b>Agradecimiento</b> .....	vi
<b>Índice de contenidos</b> .....	vii
Índice de tablas .....	x
Índice de figuras .....	xi
Índice de anexos .....	xii
<b>1. Título</b> .....	1
<b>2. Resumen</b> .....	2
2.1. Abstract.....	3
<b>3. Introducción</b> .....	4
<b>4. Marco Teórico</b> .....	7
4.1. Emociones.....	7
4.1.1. Importancia del control de emociones.....	8
4.1.2. Tipos de emociones .....	10
4.1.2.1. Emociones Primarias.....	10
4.1.2.1.1. Alegría. ....	10
4.1.2.1.2. La ira. ....	10
4.1.2.1.3. Miedo.....	10
4.1.2.1.4. Tristeza.....	11
4.1.2.1.5. Asco. ....	11
4.1.2.2. Emociones Secundarias.....	11

4.1.2.2.1.	Vergüenza .....	11
4.1.2.2.2.	Envidia.....	11
4.1.2.2.3.	Culpa.....	11
4.1.2.2.4.	Admiración. ....	11
4.1.3.	Desarrollo emocional infantil .....	12
4.1.4.	Educación emocional infantil .....	13
4.1.5.	Estrategias para el control de emociones.....	14
4.1.5.1.	Estrategias personalizadoras. ....	14
4.1.5.1.1.	La música.....	14
4.1.5.1.2.	La dramatización.....	14
4.1.5.1.3.	La pantomima. ....	15
4.1.5.2.	Estrategias Individualizadora. ....	15
4.1.5.2.1.	El títere.....	15
4.1.5.2.2.	Artes plásticas. ....	15
4.1.5.2.3.	La poesía infantil. ....	15
4.1.5.3.	Estrategia socializadora.....	15
4.1.5.3.1.	El cuento. ....	15
4.1.5.4.	Funciones. ....	16
4.1.5.4.1.	Función adaptativa.....	16
4.1.5.4.2.	Función Social. ....	16
4.1.5.4.3.	Función Motivacional.....	16
4.2.	Actividades lúdicas.....	17
4.2.1.	Importancia de las actividades lúdicas .....	17
4.2.2.	Características de actividades lúdicas.....	18
4.2.3.	Tipos de actividades lúdicas .....	19



4.2.3.1.	El juego motor.....	20
4.2.3.2.	El juego simbólico.....	20
4.2.3.3.	Los juegos reglados.....	21
4.2.3.4.	Los juegos de construcción.....	21
4.2.4.	El juego en el Aprendizaje.....	22
4.2.5.	Teorías del juego .....	23
4.2.6.	Actividades lúdicas para el control de emociones .....	23
<b>5.</b>	<b>Metodología.....</b>	<b>25</b>
<b>6.</b>	<b>Resultados .....</b>	<b>27</b>
6.1.	Resultados del pretest de Inteligencia emocional de Mesquite (adaptado) de los niños de 5 a 6 años. .....	27
6.2.	Resultados de la Guía de actividades “Mi Cajita de Emociones”.....	28
6.3.	Resultados de la Propuesta Alternativa y Aplicación del Post Test.....	31
<b>7.</b>	<b>Discusión.....</b>	<b>34</b>
<b>8.</b>	<b>Conclusiones.....</b>	<b>36</b>
<b>9.</b>	<b>Recomendaciones.....</b>	<b>37</b>
<b>10.</b>	<b>Bibliografía.....</b>	<b>38</b>
<b>11.</b>	<b>Anexos.....</b>	<b>42</b>

## **Índice de tablas:**

<b>Tabla 1.</b> Postulados sobre las redes emocionales.....	13
<b>Tabla 2.</b> Teorías del juego a través de su evaluación.....	23
<b>Tabla 3.</b> Nivel de inteligencia emocional en los niños de 5 a 6 años.....	27
<b>Tabla 4.</b> Indicadores de la guía de actividades.....	28
<b>Tabla 5.</b> Resultados de la aplicación de la propuesta alternativa.....	31
<b>Tabla 6.</b> Resultados de la aplicación del pretest y post test a los niños de 5 a 6 años.....	32

**Índice de figuras:**

**Figura 1.** Croquis de la unidad educativa Lauro Damerval Ayora.....25

## **Índice de anexos:**

<b>Anexo 1.</b> Oficio de aprobación y designación de director de trabajo de integración curricular o trabajo de titulación.....	42
<b>Anexo 2.</b> Guía de actividades.....	43
<b>Anexo 3.</b> Instrumento de pre y post test.....	102
<b>Anexo 4.</b> instrumentos cualitativos.....	112
<b>Anexo 5.</b> Fotografías.....	113
<b>Anexo 6.</b> Certificación de traducción del resumen .....	114.

## **1. Título**

**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**

## 2. Resumen

Las emociones son propias del ser humano, cada persona experimenta una emoción de forma particular, dependiendo de sus experiencias anteriores, de modo que ayudan a reaccionar con rapidez ante acontecimientos inesperados que funcionan de manera automática, debido a lo antes mencionado es primordial fomentar el control de emociones desde temprana edad, para así generar bases firmes para su posterior desarrollo, en su desarrollo cognitivo y emocional de los niños, por ello se busca determinar cómo las actividades lúdicas ayudan al control de emociones en los niños de 5 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval, misma que se llevó a cabo bajo un enfoque mixto, con un diseño cuasiexperimental y un alcance descriptivo, para el cumplimiento de los objetivos se utilizaron los siguientes métodos: inductivo-deductivo y analítico-sintético, con una muestra correspondiente a 21 niños de 5 a 6 años, a quienes se les aplicó el Test de Mesquite (adaptado) el cual permitió diagnosticar el nivel de emociones en el que se encontraban los niños, obteniendo como resultado que un 48% de ellos estaban en nivel de escasa inteligencia emocional, observando dificultades en el autocontrol, la empatía, y reconocimiento de emociones; de modo que se diseñó y ejecutó una guía de actividades titulada “Mi cajita de emociones” conformada por cuarenta actividades lúdicas, relacionadas a contenidos como: el conocimiento emocional, la regulación de emociones y reconocimiento de emociones, posterior a la aplicación del posttest se evidenció una disminución en el nivel de escasa inteligencia emocional, quedando únicamente en un 14%, por lo que la mayoría de los niños alcanzaron otros niveles logrando una disminución de un 34% en el nivel de escasa inteligencia emocional ya que lograban identificar las emociones, son empáticos con sus pares, lo que corrobora que las actividades lúdicas ayudan al control de emociones en los niños .

**Palabras claves:** actividades lúdicas, control de emociones, personalidad, reconocimiento de emociones.

### ***2.1. Abstract.***

Emotions are typical of the human being, each person experiences an emotion in a particular way, depending on their previous experiences, so that they help to react quickly to unexpected events that work automatically, due to the aforementioned it is essential to promote control of emotions from an early age, in order to generate firm foundations for their subsequent development, in their cognitive and emotional development of children, for this reason it is sought to determine how playful activities help to control emotions in children from 5 to 6 years of age. Lauro Damerval School of Basic Education, which was carried out under a mixed approach, with a quasi-experimental design and a descriptive scope, for the fulfillment of the objectives the following methods were used: inductive-deductive and analytical-synthetic, with a sample corresponding to 21 children from 5 to 6 years old, to whom the Mesquite Test (adapted) was applied, which showed the level of emotions in which the children were found, obtaining as a result that 48% of them were at a level of low emotional intelligence, observing difficulties in self-control, empathy, and recognition of emotions; so that an activity guide entitled "My little box of emotions" was opened and executed, made up of forty playful activities, related to content such as: emotional knowledge, emotion regulation and emotion recognition, after the application of the post-test it was evidenced a decrease in the level of low emotional intelligence, remaining only at 14%, so that most of the children reached other levels, achieving a decrease of 34% in the level of low emotional intelligence since they were able to identify emotions, they are empathetic with their peers, which corroborates that playful activities help to control emotions in children.

**Keywords:** recreational activities, emotion control, personality, emotion recognition.

### 3. Introducción

El control de emociones es la habilidad que desarrollan los niños para reaccionar ante acontecimientos internos o externos que presentan espontáneamente, a través de la cual expresan sus emociones positivas o negativas durante un lapso de tiempo corto, lo que ayuda a establecer relaciones interpersonales asertivamente con sus iguales y semejantes. Por otra parte, las actividades lúdicas son estrategias didácticas que ayudan a la recreación, motivación, diversión y a la generación de aprendizajes duraderos que permiten fomentar habilidades sociales y cognitivas.

Para Gallardo (2018) los juegos son actividades lúdicas, interactivas y satisfactorias que se practican a cualquier edad. Los niños juegan desde sus primeros años de vida para divertirse, las actividades lúdicas para el aprendizaje afecto y crear solidaridad; son importantes porque a través de estas desarrollan su fantasía, ilusión, creatividad, capacidades físicas, habilidades motrices y tácticas que le permite observar, explorar y comprender el mundo que les rodea, liberan tensiones, expresan sus sentimientos y emociones y aprenden a vivir apropiadamente.

Para Benavidez y Flores (2019) las emociones son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos del individuo cuando percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante. Las emociones son inevitables y se manifiestan a través de las sensaciones, que son reacciones fisiológicas; cuando se interpretan estas sensaciones y se les puede poner un nombre se dice que se produce un sentimiento, mismo que es opcional.

Para Bravo (2017) menciona que las actividades lúdicas permiten que el niño controle las emociones como la ira, tristeza, alegría, miedo, disgusto; al momento de convivir e interactuar en la vida social, educativa, cultural y familiar, por lo tanto, el juego facilita el desarrollo mental, integral y emocional.

A causa de la emergencia sanitaria por COVID-19 que condujo al confinamiento trajo como consecuencia una serie de problemas, entre estos la falta del control emocional en los niños, ocasionando dificultades en las relaciones intrapersonal e interpersonal, puesto que se evidencian conductas incontrolables, relaciones negativas con sus pares



impidiendo el desarrollo de habilidades sociales. Esto se corrobora con lo mencionan Erades y Morales (2020) en la revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes, quienes encontraron que el 69,6% de los padres afirma que los niños tienen reacciones emocionales negativas durante el confinamiento y el 24,1% problemas de conducta, lo anterior se relacionaba de manera significativa con el poco ejercicio físico y el uso indiscriminado de equipos tecnológicos, lo que afecta la salud mental de los niños.

Esta problemática también se evidenció en los niños de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja, donde se observó que niños no lograban controlar sus emociones: falta de empatía, no reconocían adecuadamente las emociones, y no había autocontrol cuando experimentaban emociones desagradables. Por lo antes mencionado, se planteó la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo las actividades lúdicas ayudan al control de emociones en los niños de 5 a 6 años en Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora de la ciudad de Loja, periodo académico 2021-2022?

Para corroborar que las actividades lúdicas son un método que ayuda al control de emociones, en la investigación de Jerez (2019), titulado “Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 5 a 6 años de los grados pre jardín y jardín en Floridablanca (Santander, Colombia)” su investigación tuvo un impacto positivo en los niños en cuanto al manejo de las emociones, ya que los niños eran capaces de interiorizar sus emociones, aceptar que se equivocaron y ganando así una autonomía propia sin la orientación del adulto mencionando que en un comienzo se les dificultaba relacionarse con los demás y al momento de resolver un conflicto o una situación específica durante la jornada, los niños no sabían que hacer y su única respuesta era el llanto. Al respecto, los niños durante las actividades manifestaron agrado ya que siempre se propusieron actividades tales como canciones, juegos entre otras.

En una investigación que realizó Casarrubia y González (2015), señaló en su trabajo de tesis “Educar sin contemplar la agresividad” obtuvo resultados significativos con las actividades simbólicas produciendo un goce y disfrute, acompañado del arte, dándole al niño experiencias y conciencia de que la realidad es variable ayudando así a intervenir las emociones en los niños para tener una buena comunicación, a la

aceptación de sí mismo ha a ser entusiasta, tener dedicación y creatividad, y, sobre todo, ser sensible ante los acontecimientos de la cotidianidad.

Por lo antes descrito se formularon los siguientes objetivos: diagnosticar el nivel de inteligencia emocional en los niños de 5 a 6 años, diseñar y ejecutar una propuesta alternativa que permita incrementar el control de emociones a través de actividades lúdicas en niños de 5 a 6 años, valorar la eficacia de la propuesta alternativa para el control de emociones en los niños de 5 a 6 años.

Una vez concluida la investigación y posterior a la aplicación de la propuesta se puede afirmar 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. Aunque los cambios no fueron totales, resultaron significativos. Algunas de las limitaciones fueron; el espacio limitaba el desarrollo de actividades, el tiempo no fue suficiente para conseguir mejores resultados, al igual que algunas programaciones institucionales interfirieron en el proceso de intervención.

## 4. Marco Teórico

### 4.1. Emociones

Las emociones están presentes en todos nuestros aprendizajes, implícitos o explícitos, responden a estímulos externos los cuales permiten adaptarse a una situación en relación a personas, objetos, lugares, etc. Según Benavidez y Flores (2019):

Las emociones son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos del individuo cuando percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante. Las emociones son inevitables y se manifiestan a través de las sensaciones, que son reacciones fisiológicas; cuando se interpretan estas sensaciones y se les puede poner un nombre se dice que se produce un sentimiento, mismo que es opcional. (p. 32)

Para Cooper (1998) la emoción “es la capacidad de sentir, entender y aplicar eficazmente el poder y la agudeza de las emociones como fuente de energía humana, información, conexión e influencia” (p. 2). En base a esta percepción el conocimiento de las propias emociones, entendida como capacidad de reconocer los sentimientos cuando aparecen, esta área de competencia implica una incursión psicológica eficaz para comprenderse a uno mismo. No se trata solo de mirarse dentro, sino de reconocer los sentimientos y emociones reales que deben entenderse para el bienestar de todos los infantes.

Moraleda (como se citó en Alcocer et al., 2019) indica que las emociones están relacionadas con muchos aspectos del contexto, son necesarias para interactuar con los objetos o personas que les rodean y permiten la reflexión sobre el proceso de conocimiento y aprendizaje para el desarrollo de la convivencia. Se consideran formas interpersonales que favorecen las relaciones. Dado que existen más razones para comprender y transformar la forma en que el conocimiento y la educación deben relacionarse, las emociones son esenciales para comprender la dinámica del conocimiento humano.

Otras conceptualizaciones, como por ejemplo la planteada por Aristóteles filósofos de la antigua Grecia, que vivió en el siglo IV a. C., establece que las conexiones entre la razón y las emociones en distinta línea; ya que considera que pueden ser supuestas

como medios racionales de percibir e interactuar con el mundo, más que aleatorias y recoletas sensaciones físicas o psíquicas. Según Tortello y Becerra (2017) las emociones complementan a la razón y se abren a los campos de la moralidad, la estética y los valores religiosos. Su concepción de las emociones la centra en la relación dinámica que mantiene con la razón, posibilitando que éstas sean consideradas tanto como una consecuencia de los juicios como el origen de que éstos se produzcan.

Por ello se determina que, para un óptimo manejo y conocimiento de las emociones debemos gozar de una educación emocional. Alcoser y Moreno (2019) mencionan que la educación emocional es concebida como un proceso educativo continuo y permanente, puesto que debe estar presente en el currículum académico y en la formación a lo largo de toda la vida. Tiene un enfoque de ciclo vital, este es importante para su desarrollo en la formación académica, porque permite la construcción de profesionales seguros de sí mismos y con calidez humana, la misma que debe ser atendida en la escuela desde las edades tempranas.

Lo antes mencionado, hace referencia a que las emociones son eventos o fenómenos de carácter biológico y cognitivo, las mismas que se pueden clasificar en positivas cuando van acompañadas de sentimientos placenteros como la felicidad y el amor, significando que la situación es beneficiosa y negativos cuando van acompañadas de momentos desagradables entre las que se encuentra, el miedo, la ansiedad, la ira, la tristeza, entre otros, la cual se percibe como una situación de amenaza.

#### ***4.1.1. Importancia del control de emociones***

La inteligencia emocional permite controlarnos, enfrentarnos y adaptarnos a diferentes situaciones que se nos presentan en nuestro diario vivir. Para Elizando et al. (2018) las emociones se fundamentan en una compleja red de zonas cerebrales, muchas de las cuales están también implicadas en el aprendizaje. Algunas de estas regiones del cerebro son el córtex prefrontal, el hipocampo, la amígdala o el hipotálamo; por tanto, se podría decir que cuando un niño adquiere nuevo conocimiento, la parte emocional y la cognitiva operan de forma interrelacionada en su cerebro. Es más, la emoción actúa de “guía” para la obtención de ese aprendizaje, de forma que etiqueta las experiencias como

positivas y por ende atractiva para aprender o como negativas y por tanto, susceptibles de ser evitadas.

Según Cejudo y López (2017) “El control emocional se lleva a cabo con el objetivo de entender y controlar las emociones a las que una persona se puede ver expuesta en su día a día y que generan respuesta por parte del cuerpo hacia ellas” (p. 5). Por esta razón la importancia del mismo radica en que ayuda a mejorar los problemas del diario vivir, disminuyendo el esfuerzo psicológico, generando una autoestima positiva, dando a las personas seguridad en sí mismas y autonomía para mejorar el rendimiento en los distintos ámbitos ya sea en lo personal o social.

Según Goleman (1995) “Cada emoción nos predispone de un modo diferente a la acción” (p.14). Las emociones son la base del ser humano, son respuestas a un estímulo externo, por lo tanto, debe generarse la educación emocional en la primera infancia para que un niño maneje el proceso emocional que consiste en identificarlas en sí mismo y en los demás, autocontrol de estas y finalmente su exteriorización.

Según Plutchik (como es citó en Martínez, 2017) para poder estudiar una emoción se debe verificar la respuesta conductual del niño, porque las emociones permiten una preparación para reaccionar ante las situaciones de protección y facilitar la adaptación de la persona a los cambios del contexto social, conociendo los instintos, los intereses espontáneos y reconocer los propios sentimientos y la de los demás a fin de utilizarlos, canalizarlos y ponerlos a servicio del progreso espiritual para mejorar las conductas comportamentales y las relaciones interpersonales de los niños.

Por lo tanto, para que un niño logre canalizar sus emociones se debe educar al infante desde temprana edad, para que comprenda que las emociones positivas y negativas son parte del ciclo vital y son inevitables experimentarlas, así pueda tener una buena relación con sus iguales, ayudando así a poder tener un adecuado manejo de las emociones que se le presentan en su vida cotidiana.

#### **4.1.2. Tipos de emociones**

Para Barragán y Morales (2015) las emociones son el conjunto de reacciones orgánicas que experimenta la persona frente a ciertos estímulos externos siendo así una condición conductual propia del ser humano, el argumento sobre la existencia de al menos algunas emociones que no son aprendidas sino universales e innata. Paul Ekman (1992) plantea que una de las clasificaciones más empleadas es la de distinguir entre emociones básicas y emociones complejas o secundarias. Las emociones básicas también denominadas primarias, puras o elementales, se reconocen por una expresión facial característica y las complejas o secundarias tienen un componente cognitivo y van asociadas a las relaciones interpersonales. Este autor describe a continuación cada unas de ellas.

**4.1.2.1. Emociones Primarias.** Las emociones básicas o primarias están presentes en las personas y en las culturas e incluso, se encuentran en los animales superiores, principalmente en los mamíferos. Dentro de estas se encuentran las siguientes:

**4.1.2.1.1. Alegría.** Es provocada por la adquisición de un logro, así como por tener lo que se desea y promueve la percepción positiva de los estímulos percibidos. Tiene como función generar actitudes positivas hacia uno mismo y hacia los demás, favorecer las relaciones interpersonales y fomentar los procesos cognitivos, el aprendizaje, la curiosidad y la flexibilidad mental.

**4.1.2.1.2. La ira.** Puede ser el resultado de una estimulación aversiva (física o cognitiva), de situaciones que susciten frustración, de situaciones injustas que atenten contra los valores morales, o de condiciones de restricción física o psicológica. Esta emoción tiene como finalidad la movilización de la energía para las reacciones de ataque o de autodefensa, para la eliminación de obstáculos que puedan frenar el alcanzar los objetivos deseados, e incluso para inhibir las respuestas indeseadas de otros individuos o impedir una situación de confrontación.

**4.1.2.1.3. Miedo.** Es provocado por situaciones potencialmente peligrosas o percibidas como tal, por situaciones novedosas, o por la pérdida de apoyo social. Origina una gran cantidad de energía, la cual va destinada a producir una respuesta rápida de escape o evitación de la situación peligrosa. Es una de las emociones más intensas y

desagradables, la cual provoca una experiencia subjetiva de preocupación por la propia seguridad y una sensación de pérdida de control.

**4.1.2.1.4. Tristeza.** Es originada por una pérdida o fracaso, por una situación de indefensión o falta de control por un déficit de reforzadores. Provoca una disminución en el nivel de actividad, que facilita la valoración de otros aspectos de la vida, y tiene como finalidad alcanzar una cohesión con otras personas, las cuales nos pueden brindar ayuda, generando así empatía o comportamientos altruistas y apaciguando posibles comportamientos agresivos.

**4.1.2.1.5. Asco.** Es una emoción provocada por la aparición de estímulos desagradables (principalmente olfativos o gustativos) potencialmente peligrosos o molestos. Se origina una respuesta de escape o evitación del estímulo o la situación desagradable o que pone en peligro nuestra salud.

**4.1.2.2. Emociones Secundarias.** Las emociones secundarias, entre las que se encuentran la vergüenza, envidia, culpa, admiración, entre otras. Además de las emociones básicas, hay otras categorías de emociones, algunas de las cuales se comentan a continuación. Esto es una definición por exclusión debido a que el marco teórico de las emociones secundarias es un campo muy complejo.

**4.1.2.2.1. Vergüenza.** Es un sentimiento negativo acompañado del deseo, de esconderse, ante la posibilidad de que los demás vean alguna falta, carencia o mala acción nuestra mala acción por parte del individuo o de algo que debería permanecer oculto.

**4.1.2.2.2. Envidia.** Es un sentimiento de malestar, rabia o tristeza ante el bien estar de otra persona deseando que el mismo de por terminado.

**4.1.2.2.3. Culpa.** Es un sentimiento de vergüenza ante sí mismo a raíz de una vivencia o situación la cual se puede presentar de forma imprevista siendo así una negativa para la persona.

**4.1.2.2.4. Admiración.** Es la percepción de algo extraordinario, el cual provoca un sentimiento profundo y duradero acompañado de aprecio.

### ***4.1.3. Desarrollo emocional infantil***

Los niños a partir de los tres años de edad se van relacionando con los demás, se integran y participan de diferentes actividades lúdicas, cada momento y situación que ellos viven se expresa a través de diferentes emociones, además, aprenden a reconocerlas, expresarlas y tomar conciencia de esta, así como establecer relaciones sobre el porqué de su alegría, o tristeza.

Según Guil et al. (2018) el desarrollo emocional o afectivo hace referencia al proceso que el niño construye para su identidad, autoestima, seguridad y confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con su entorno. Mediante este proceso el niño puede identificar las emociones, diferenciarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas.

Así como lo mencionan Anguas y Matsumoto (como se citó en Bravo, 2017) las emociones inician con el reconocimiento de la expresión facial de diferentes emociones, estableciendo acciones entorno a lo que se observa en las expresiones de los demás, por esta razón, las acciones, cambios u objetivos que adquieren los niños en torno a los otros y hacia si mismo depende de la interacción con sus cuidadores a lo largo de su niñez.

En esta etapa los niños comprendidos en edades de 5 a 6 años de edad, diferencian de una manera más clara una emoción real de una ficticia, ya que las emociones reales o auténticas se dan de manera natural como respuesta a situaciones de la vida teniendo derecho en si a sentirlas, mientras que las emociones ficticias vienen acompañas de malestar o energía negativa que producen las disfunciones emocionales. Según Henao y García (como se citó en Gallardo, 2017) mencionan que debido a la forma en que los niños adquieren e identifican las distintas emociones es producto de las experiencias propiciadas por el ambiente en el que se desarrollan y la maduración propia del ser humano, lo que lleva a la comprensión emocional, regulación emocional y a la respuesta empática.

Según Sánchez y Ruetti (2018) “El desarrollo de las emociones en la educación primaria se caracteriza, en general, por una relativa serenidad, tras la tendencia al cansancio, la labilidad, los miedos y el descontento, propios de la educación infantil” (p. 310). Es indispensable que estos diferentes ambientes que atraviesa el niño interactúen y



resulten constructivos; ofreciéndoles un clima de amor, comprensión, seguridad y afecto; ya que desde el inicio de su nacimiento se experimentan sus cambios emocionales conforme va avanzando su edad.

En base a estas conceptualizaciones de los autores antes mencionados afirman que el desarrollo emocional de los niños tiene una gran repercusión en su ambiente social, tanto para su desenvolvimiento físico, así como para su desarrollo psíquico y espiritual; lo que le permite construir su propio yo es decir su identidad, obteniendo de esta manera mejores relaciones, expresando de manera clara sus sentimientos.

#### ***4.1.4. Educación emocional infantil***

Puset (2019) en su investigación sobre la Educación Emocional en los niños, recopila información importante de autores clásicos y expertos en las emociones, mismos que podemos observar en la siguiente tabla.

**Tabla 1**

*Postulados sobre las redes emocionales*

<b>Autor</b>	<b>Postulado</b>	<b>Descripción</b>
Richard Davidson	Neurociencia	Nos menciona que existen habilidades para aprender a dominar las emociones, es decir, la capacidad de controlar las emociones negativas para que cuando ocurra una adversidad estas no persistan más de lo necesario.
Daniel Goleman	Tradición contemplativa	Nos menciona que enseñar habilidades sociales y emocionales a los niños desde que tienen 5 años hasta la universidad es muy eficaz los vuelve mucho más cívicos mucho mejor estudiantes.
Matthieu Ricard	La respiración	Propone como método de concentración, la respiración, ya que permite calmar la mente, y pensar de mejor manera a la reacción de un problema.

---

Jay Belsky	Emociones desde el útero materno	Una crianza sin cariño y una gran gestión deficiente de las emociones desemboca en adultos con vidas más problemáticas.
------------	----------------------------------	---

---

*Nota:* información tomada de Puset (2019). Datos obtenidos del video Aprendiendo a gestionar las emociones.

#### **4.1.5. Estrategias para el control de emociones**

García (cómo se citó en Adriano, 2019) expresa que si bien los niños no nacen con habilidades preparadas para el control de sus emociones la escuela se debe enseñar a los niños estrategias lúdicas que los protejan de factores de riesgo y menoren los efectos negativos, estos se pueden alcanzar mediante la implementación de estrategias personalizadas, individualizadoras y socializadoras, para lograr que las mismas influyan directamente en el niño brindándole así seguridad y confianza para la resolución de conflictos, a continuación se describen:

**4.1.5.1. Estrategias personalizadas.** Permite desarrollar un aprendizaje individual, su objetivo es desarrollar la personalidad en términos de autoconciencia, comprensión, autonomía y evaluación. Buscando incrementar su capacidad de conocimiento, resolución de problemas, creatividad y responsabilidad. La estrategia personalizada tiene como fundamento formar la personalidad del niño tomando comportamientos de diversas personas es decir aquí el niño explorara diversos roles y conductas de otras personas así crear propiamente la suya.

**4.1.5.1.1. La música.** La música tiene el valor de un instrumento de comunicación masiva que llega a todo ser y moviliza a los seres de cualquier edad, condición social, en cualquier lugar. Los niños disfrutan de la música, se emocionan al ir experimentando emociones, sentimientos, gozo con los sonidos, que oyen y producen. Facilita la expresión de las emociones y sentimientos, energizar el cuerpo y la mente, alivio de temores y ansiedades, relajación psicofísica y disminución de la percepción del dolor.

**4.1.5.1.2. La dramatización.** Permite al niño su expresión emocional a través de gestos y actos que permitan la exploración de estados de ánimo y sentimientos, así como las consecuencias que puede tener la respuesta que debemos a un determinado conflicto.

**4.1.5.1.3. La pantomima.** A través de este recurso los niños pueden aprender a transmitir sus emociones, sentimientos y pensamientos mediante la demostración de gestos ayudándoles a abrirse a los demás de una manera lúdica.

**4.1.5.2. Estrategias Individualizadora.** Busca que los niños se preparen de manera autónoma y es donde ellos pueden actuar solos sin el apoyo de nadie de manera individual, mediante esta estrategia un niño también puede dar a conocer sus emociones sin embargo la manera de actuar solo sin el acompañamiento de otro niño podrá hacer que él alcance un juicio crítico propio y de su persona.

**4.1.5.2.1. El títere.** Es un recurso que podemos utilizar para aprender a gestionar las emociones como también exteriorizarlas. Este instrumento se convierte en un “áster ego” que nos ayuda a entender lo que sentimos y lo que hacemos sentir a los demás, así como llegar a comprender porque tenemos emociones opuestas entre sí ante una misma situación.

**4.1.5.2.2. Artes plásticas.** A través del lenguaje gráfico plástico y explica que es un modo de expresión en el que se utilizan diversos materiales para que los niños pinten, modelen, dibujen de esta manera favorece al desarrollo de la imaginación y en relación a esto, la capacidad de reflexión y de comunicación, así como la creatividad.

**4.1.5.2.3. La poesía infantil.** Ayuda a la infancia a comprender las emociones y sentimientos de una manera más efectiva que las explicaciones lógicas. Los cuentos, las fabulas, la poesía entre otros. Ponen al lector en contacto con su experiencia emocional. Abriendo una puerta muy certera para profundizar en ella.

**4.1.5.3. Estrategia socializadora.** Busca que el niño sociabilice con su entorno, sin algún temor alguno y con libertad, así podrá expresar sus emociones, en esta clasificación de estrategia el pequeño podrá sentirse cómodo al interactuar con el resto y participara con ellos, pero de manera equitativa, es decir colocando las reglas que ellos determinen para solucionar algún problema o simplemente para socializar con lo demás.

**4.1.5.3.1. El cuento.** Permite desarrollar nuestra educación emocional a través del acercamiento hacia nuestro mundo interior, manteniendo relaciones con los demás por medio de la comunicación.

**4.1.5.4. Funciones.** Según Buceta (2019) todas las emociones tienen alguna función que les confiere utilidad y permite que el sujeto ejecute con eficacia las reacciones conductuales apropiadas y ello con independencia de la cualidad que generen. A continuación, se describen brevemente las función adaptativa, social y motivacional de las emociones.

**4.1.5.4.1. Función adaptativa.** Consiste en preparar al organismo para ejecutar eficazmente la conducta exigida por las condiciones ambientales, movilizand o 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 no deja de ser un indicador del grado de ajuste o adaptación de la persona.

**4.1.5.4.2. Función Social.** Las emociones cumplen funciones importantes en la comunicación social, tales como facilitar la interacción social, controlar el comportamiento de los demás, permitir la comunicación de los estados afectivos y promover la conducta prosocial. Por ejemplo, una emoción como la felicidad favorece las relaciones interpersonales y los vínculos sociales, mientras que la ira puede generar respuestas de evitación o de confrontación.

**4.1.5.4.3. 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: 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.

## **4.2. Actividades lúdicas**

La actividad lúdica favorece al desarrollo infantil, ya que permite a los niños interactuar con los demás de manera natural, disfrutar del juego, poner a flote su creatividad, y potencializando sus valores. Esta actividad lúdica también propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Según Gallardo (2018) las actividades lúdicas incluyen a los juegos y estos a su vez resultan placenteras desde los primeros meses de vida, permitiéndoles la diversión, el afecto, la fantasía, su imaginación y su creatividad y aprenden a vivir. Cabe recalcar que en las primeras etapas del desarrollo los juegos no tienen aún normas específicas y surgen de manera espontánea, natural, sin aprendizaje previo, más tarde comenzarán a practicar ya el juego reglamentado, es decir, dotado de una serie de normas que determinan no sólo las condiciones que se deben dar previas al inicio del juego, sino que regulan el desarrollo y terminación del mismo.

La lúdica es una estrategia que ha sido diseñada para generar armonía en los estudiantes que se encuentran en un proceso de aprendizaje; con ella se satisfacen necesidades del infante de comunicarse, de sentir, expresarse y producir un sin número de emociones, pues es una forma de expresión espontánea y motivadora. Es una metodología de aprendizaje basada en el juego donde el maestro propicia la participación activa e integrante de sus alumnos.

Según Guzmán y Zambrano (como se citó en Benavides y Candela, 2020) las actividades lúdicas son estrategias que se deben aplicar en el aprendizaje dado que se ha observado que sin estas prácticas hay un bajo desempeño de los estudiantes puesto que el juego o actividades son necesarias en la vida de todos los seres humanos porque ayudan a desarrollar habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo de los estudiantes, así mismo la actividad lúdica favorecen en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

### ***4.2.1. Importancia de las actividades lúdicas***

Las actividades lúdicas conducen al niño no sólo al progreso intelectual sino también a la exploración de sus capacidades creadoras, motrices y perceptivas,

posibilitando al mismo tiempo una oportunidad para expresar lo que él siente y piensa, lo cual aporta directamente a su desarrollo.

Según López (2018) el juego es una actividad, además de lúdica, recreativa y placentera, necesaria para el desarrollo del niño, además a través del juego, los niños desarrollan las capacidades físicas, las habilidades motrices y las habilidades técnicas y tácticas propias de los distintos juegos deportivos; descubren, observan, exploran y comprenden el mundo que les rodea y toman conciencia de sí mismos así mismo adquieren conocimientos, se relacionan con otras personas y liberan tensiones, tanto individuales como colectivas; adquieren destrezas sociales positivas como compartir cosas, jugar de forma cooperativa, expresar emociones de manera apropiada, etc.

Arias (2014) asegura que las actividades lúdicas o juegos son una herramienta fundamental para el desarrollo integral de los niños, puesto que por medio de estas se puede explorar detallada mente como es el mundo y como se relacionan con el mismo. “El juego sirve para desarrollar las aptitudes, emocionales, físicas, mentales, por esta razón es importante desde la educación inicial implementar las actividades lúdicas en el aula permitiendo al niño explorar el mundo y obtener experiencias propias y significativas” asimismo señala este autor que el juego no solo se usa para entretener a los niños si no también como estrategia de aprendizaje.

#### ***4.2.2. Características de actividades lúdicas***

La educación sufre permanentes cambios, sin embargo, carece de herramientas, técnicas y estrategias para innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje; por eso Gutiérrez et al. (2018) a continuación, muestran algunas características:

- Es voluntaria y no obligada.
- Es de participación gozosa.
- No es utilitaria en el sentido de esperar una retribución o ventaja material.
- Es regeneradora de las energías gastadas en el trabajo o en el estudio, porque produce distensión y descanso integral.

- Responde a las exigencias de la vida contemporánea.
- Posibilita la expresión creadora del ser humano a través de las artes, las ciencias, los deportes y la naturaleza.
- Es saludable porque procura el perfeccionamiento y desarrollo del hombre.
- Es un sistema de vida porque se constituye en la manera grata y positiva de utilizar el tiempo libre.
- Es un derecho humano que debe ser válido para todos los periodos de la vida y para todos los niveles sociales.
- Es parte del proceso educativo permanente por el que procura dar los medios para utilizar con sentido el tiempo libre.
- Es algo que puede ser espontáneo u organizado, individual o colectivo.

Sin duda alguna estas características contribuyen de manera significativa en el aprendizaje de los niños; ya que por medio de estas los niños pueden expresar sus emociones de manera espontánea saliendo de la rutina, liberando tensiones y haciendo divertidas las clases.

#### ***4.2.3. Tipos de actividades lúdicas***

El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de niños. El juego potencia el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, desarrolla la imaginación y la creatividad, favorece el lenguaje, la comunicación y la socialización así mismo promueve la interacción con los demás, facilita la cooperación en actividades conjuntas entre iguales (Gallardo, 2018). Comprendiendo la importancia que tienen los juegos en los niños podemos decir que son un transporte que los niños tienen para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias de una manera divertida saliendo de lo habitual. Por consiguiente, el juego es una herramienta pedagógica primordial en la educación.

La educación actual percibe el mundo de una manera diferente, los niños ya no necesitan que se les brinde el conocimiento directamente, prefieren descubrirlo mediante la exploración, estableciendo relaciones y trabajando en equipo. En este sentido el juego es la representación del sentir emocional interno donde se ponen de presente el ingenio y la creatividad del niño a continuación nos referimos a los mismos:

Vilaró (2014) menciona que con el juego se producen las emociones, es en este momento cuando el niño puede experimentar abiertamente sus emociones y aprende a controlarlas. Es por esto que el juego debe de ser libre pero controlado y cuando sea necesario, el adulto tiene que dar herramientas para que el niño pueda conseguir estrategias para el control emocional.

Por esa razón el uso de diferentes juegos es muy importante en el aprendizaje lúdico, a continuación, se realizará una descripción de estos juegos que son muy utilizados dentro del ámbito educativo.

**4.2.3.1. El juego motor.** Se entiende por juego motor al desarrollo de las capacidades básicas que se producen en los niños y niñas a través del movimiento y de la actividad lúdica, es decir es el punto de partida de cualquier actividad lúdica y educativa, dado que sus beneficios inciden notablemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es una actividad firme en las manifestaciones lúdicas en la infancia teniendo presente que la explicación del juego infantil no se puede realizar sin relacionarlo con el desarrollo del niño ni con la actividad motriz, ya que el juego motor es un tipo de juego que se caracteriza fundamentalmente por la actividad motriz, es decir, moverse, imitar, pensar, explorar y comunicarse con los demás participantes, en definitiva busca el desarrollo de competencias, objetivos y contenidos relacionados con el desarrollo motor, socio-afectivo y cognitivo; no se trata de un juego estático o de mesa, es más bien un juego que pone en marcha los aspectos motrices, afectivos y cognitivos de los niños (García y Rodríguez, 2020).

**4.2.3.2. El juego simbólico.** Es un tipo de juego libre, con alto grado de autonomía, que requiere de muy pocas reglas y condiciones, pero que se enriquece cuando se suman espacios y objetos donde interactuar, pero que precisa de muy poca



intervención docente. Es una experiencia que permite al alumnado convertir y generar otros mundos, experimentar ser otras personas, pensar y sentir como otros.

Según García y Rodríguez (2020) el juego simbólico permite acercarse al niño al mundo de la simbolización, el cual se caracteriza por la acción del pensamiento de representar en la mente una idea atribuida a una cosa este tipo de juego, cumple entre otras, tres funciones importantes en el desarrollo emocional. Estas funciones se denominan: compensatorias, liquidatorias y anticipatorias. Cuando el niño compensa y asimila realidades, significa que el niño a través del juego ficticio puede realizar lo que le han prohibido, o no puede hacer en la realidad (función compensatoria). Cuando puede asimilar situaciones desagradables reproduciéndose simbólicamente sería la función liquidatorias y la función anticipadora sería cuando este tipo de juego permite al niño anticipar de alguna manera los resultados de la acción.

**4.2.3.3. Los juegos reglados.** Cuentan con una serie de normas, las cuales los niños consideran que deben obedecer; son de gran ayuda para diversos aprendizajes, entre los cuales resaltan los expresivos, sociales, lógico-conceptuales, entre otros. Estas reglas les permitirán a los niños conocer exactamente lo que se debe hacer y lo que no durante el juego. De igual manera, los juegos reglados son asimilados de manera diferente dependiendo la edad de los pequeños.

La utilización de juegos de reglas en el acto de jugar aparece tímidamente y de forma progresiva, junto con el juego simbólico y durante toda la fase preoperacional, como la denominó Jean Piaget al hablar del desarrollo cognitivo del niño de 2 a 6 años.

Es alrededor de los 3 años cuando empiezan a surgir los primeros juegos de reglas y se requiere la participación de un adulto o también por imitación, al verlo hacer a otros niños mayores (Espinosa, 2017).

**4.2.3.4. Los juegos de construcción.** Son de los que mayor éxito tiene entre los niños y uno de los que acompañan la actividad lúdica de los pequeños durante más tiempo. Se trata de un conjunto de piezas, de formas iguales o diferentes, con las que pueden hacerse múltiples combinaciones, creando distintas estructuras. Los más clásicos

son los Legos, pero hoy en día existen un montón de juguetes con estas características que tienen grandes beneficios para el desarrollo de los niños. (Rovati, 2021, p.1)

En base a lo expuesto anteriormente los juegos de construcción son juegos donde se utilizan objetos, mientras más desafiantes sean más productivos serán en el aprendizaje de los niños, desarrollando su inteligencia emocional.

#### ***4.2.4. El juego en el Aprendizaje***

El juego le da la oportunidad al niño de adentrarse al mundo del conocimiento, así como lo menciona Franco y Sánchez (2019) “El juego constituye una estrategia necesaria para propiciar aprendizajes, ello indica que el docente debe promover e incentivar en el aula como metodología de perfeccionamiento” (p. 21). Ya que por medio de los retos que se plantean en los mismos se atrae la motivación y la atención del niño, consiguiendo que los pequeños esfuerzos se traduzcan en grandes logros que les permita obtener recompensas.

En otras palabras, lo que se pretende es enseñar deleitando, de tal manera que los niños aprendan mejor y más rápido, evitando que se estresen, fomentando en ellos habilidades sociales, libertad de expresión y lo más importante desarrollando su imaginación y creatividad. Mientras tanto que Rodríguez (2017):

Recomienda que los docentes promuevan el juego para aprender las operaciones básicas de las matemáticas, proporcionando al alumno herramientas como conocimientos necesarios para optimizar sus procesos de reflexión, de comprensión para afrontar niveles de abstracción de mayor demanda cognitiva, ya sea en labores escolares como en la resolución de problemas. (p. 52)

De tal manera que los docentes deben integrar el juego en su práctica pedagógica promoviendo situaciones que les permitan resolver situaciones de su vida cotidiana.

#### 4.2.5. Teorías del juego

A continuación, se detallan algunas de las teorías del juego propuestas por Gallardo (2019) que aparecieron, entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX, mismas que se encuentran en la siguiente tabla.

**Tabla 2**

*Teorías del juego a través de su evaluación*

<b>Autor</b>	<b>Teoría</b>	<b>Descripción</b>
Karl Gross	Teoría del Juego Como Anticipación Funcional	El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.
Jean Piaget	Teoría psicoevolutiva	El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.
Vygotsky	Teoría Vygotskyana	El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, ya que a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.
Stanley Hall	Teoría de recapitulación de	Sostiene que los niños al jugar reviven o recrean actividades que realizaban sus generaciones pasadas, así disfrutaban algunas de estas actividades y descartan las que les parecen inútiles para el ser humano. La teoría afirma que los juegos cumplen una función preparatoria para la vida adulta.
Freud	Teoría del juego de Freud	El juego es una expresión del instinto del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes.
Jerome Bruner	Teoría Culturalista	Sostiene que los niños aprenden algunas reglas sociales básicas a través del juego, estas reglas sostienen el desarrollo de la comunicación. El juego, siendo parte del sistema de apoyo para la adquisición del lenguaje prefigura formas de comunicación.

*Nota:* La presente tabla contiene información sobre las teorías del juego propuestas por autores a través de su evolución.

Datos tomados de Gallardo, J. (2019)

#### 4.2.6. Actividades lúdicas para el control de emociones

A la edad comprendida entre 3 o 4 años los niños ejecutan sus emociones, tomando como base su núcleo familiar en el cual se desarrollan, es aquí donde ellos aprenden a ser curiosos, inquietos, independientes, imitadores de lo que ven. En esta etapa el niño tiene una inteligencia fotográfica, es decir hace usos de sus ideas e imágenes

para posteriormente desarrollar conceptos, lo que le permite clasificar y conceptualizar sus emociones.

El juego es el medio por el cual los niños, tienen la única oportunidad para encontrarse con sus emociones, al momento de sentir, expresar y comunicar es decir aprenden a reconocer y diferenciar los objetos entre sí como: formas, colores, tamaños, etc., permitiéndoles de tal manera practicar, representar y asumir diversos juegos, dándose así la expresión de los sentimientos como la ira, tristeza, alegría, miedo, disgusto; al momento de convivir e interactuar en la vida social , educativa, cultural y familiar, por lo tanto el juego facilita el desarrollo mental, integral y emocional (Bravo, 2017).

Para Conde y León (2015) mencionan que el maestro o tutor puede utilizar varias estrategias o actividades lúdicas para que de esta manera el infante aprenda a reconocer y controlar sus emociones y dar solución a sus conflictos con pares o adultos. Puesto que al utilizar actividades lúdicas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, favorece a la resolución de problemas, que son muy comunes de la niñez temprana como: los insultos, ofensas, humillaciones, la agresividad manifestada a través de la ira con golpes, empujones y otras provocaciones físicas que el niño tiene en esta edad. Al no tener una relación correcta y adecuada con las personas que lo rodean, es cuando los progenitores y los docentes en deben dotarles de técnicas y habilidades estratégicas, con diferentes actividades lúdicas, para generar: comprensión, alegría, disfrute, aceptación, apoyo y consuelo. Cuando los niños se sienten escuchados mejoran su comportamiento, comunicación y por ende favorece su sistema emocional.

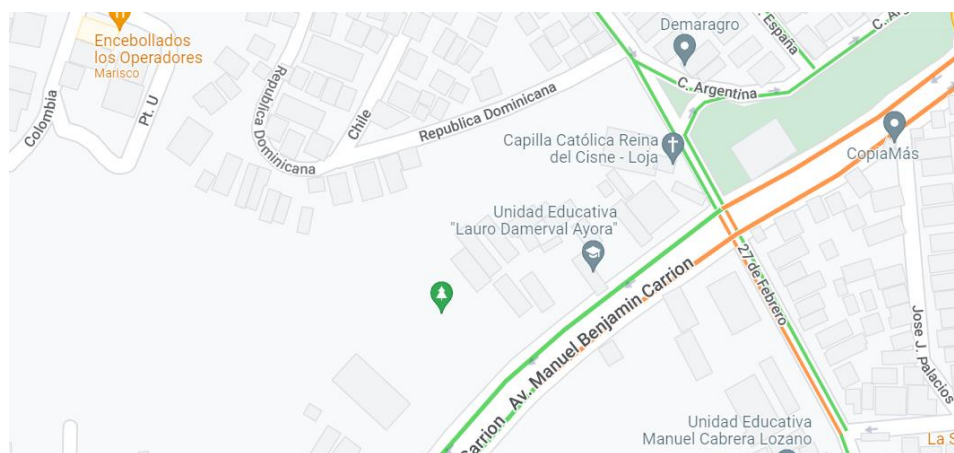
Al desarrollar las diferentes actividades lúdicas basadas en el juego, se dirige a los niños a que mejoren su estado emocional, a que se identifiquen y controlen sus emociones, permitiéndoles comprender y respetar los sentimientos de los demás; por medio de actividades lúdicas como herramientas pedagógicas que fortalezcan el desarrollo integral de los niños, ya que es la principal actividad que el infante realiza a esa edad.

## 5. Metodología

La presente investigación se realizó en la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora que se encuentra ubicada en la ciudad de Loja, parroquia San Sebastián Barrio Daniel Álvarez, avenida Manuel Benjamín Carrión, es de tipo fiscal, ofrece nivel educativo de inicial y Educación General Básica y Bachillerato de régimen escolar sierra en modalidad presencial, su jornada es matutina, cuenta con 54 docentes y un aproximado 1.272 estudiantes.

### Figura 1

*Croquis de la unidad educativa Lauro Damerval Ayora*



*Nota.* La figura muestra la ubicación de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora fuente: Google maps:  
<https://www.google.com/maps/@-4.0131952,-79.2065849,18z/data=!5m1!1e1>

En la presente investigación se usaron materiales tecnológicos como: internet, computadora, parlantes, impresora; materiales bibliográficos como: revistas científicas, libros, repositorios virtuales e investigaciones; en el material didáctico se utilizó: hojas de papel boom, pinturas, flas card, espejos, temperas, antifaces, goma, tijeras, rompecabezas, papelotes, caretas, entre otros.

El presente trabajo de investigación tuvo un enfoque mixto, cualitativo porque permitió realizar una descripción de las variables y análisis de los resultados; cuantitativo porque se utilizó en la recopilación y tabulación de datos numéricos obtenidos mediante la aplicación del instrumento. Así mismo, se encontró enmarcada en un diseño cuasiexperimental, ya que se manipuló la variable independiente y se trabajó con una muestra no aleatoria, es decir con un grupo establecido previamente. Además, el alcance

del proyecto fue de tipo descriptivo 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 las actividades lúdicas y control de emociones en niños de educación inicial.

Los métodos utilizados dentro de la investigación fueron los siguientes: inductivo-deductivo, se utilizaron para la elaboración del marco teórico, para la enunciación de conceptos, de las variables de estudio en este caso las actividades lúdicas, además, porque nos permitió abordar datos generales y establecer las conclusiones y recomendaciones; el método analítico-sintético, se utilizó para realizar el estudio detallado de la información obtenida de las variables y sintetizar los aspectos de mayor relevancia para dar posibles soluciones al problema de investigación.

Una de las técnicas utilizada fue la escala valorativa que permitió evaluar el desempeño que cada niño durante la intervención, a través del cumplimiento de indicadores por cada actividad con los parámetros de adquirido, en proceso e iniciado. Así mismo se hizo uso de un registró anecdótico, a fin de identificar y describir aspectos en los que el niño presentaba dificultad durante las actividades, así como las mejoras significativas durante la intervención.

El instrumento utilizado fue el test de inteligencia emocional para niños Test de Mezquite (adaptado) que permitió evaluar la inteligencia emocional y la capacidad para identificar, entender y manejar las emociones; mismo que se aplicó de forma individual a los niños de preparatoria, en edades comprendidas de 5 a 6 años, con una duración de 30 a 45 minutos.

Se trabajó con una población de 69 niños, de esta se tomó una muestra de 21 niños , lo cual corresponde a las características del muestreo no probabilístico, ya que se trabajó con un grupo de niños ya establecido

## 6. Resultados

### 6.1. Resultados del pretest de Inteligencia emocional de Mesquite (adaptado) de los niños de 5 a 6 años.

Con el objetivo de diagnosticar el nivel emocional de los niños de 5 a 6 años de preparatoria de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora se realizó la aplicación del pretest de inteligencia emocional de Mesquite (adaptado), durante una semana en el horario de ocho a nueve de la mañana, en el cual se obtuvieron los siguientes resultados, detallados a continuación en la tabla 2.

**Tabla 3**

*Nivel de inteligencia emocional en los niños de 5 a 6 años*

<b>Niveles</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Escasa inteligencia emocional	10	48
Inteligencia emocional moderada	4	19
Inteligencia emocional elevada	4	19
Inteligencia emocional superdotada	3	14
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del pretest de inteligencia emocional a los niños de 5 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora.

Con el test de inteligencia emocional de Mesquite (adaptado), se logró identificar que el 48% de los niños se encontraban en un nivel de escasa inteligencia emocional, puesto que no reconocían emociones y mostraban agresividad al momento de realizar una actividad de cooperatividad, un 19% se encontró en inteligencia emocional moderada, ya que reconocían escasamente las emociones, el 19% en inteligencia emocional elevada y el 14% dentro de inteligencia emocional superdotada porque podían reconocer, regular o controlar sus emociones en el contexto académico. Evidenciando que la mayoría de niños se encontraban en el nivel más bajo, por lo tanto, se fomentó el control de emociones para aminorar las situaciones agresivas evidenciadas en el contexto escolar.

Según Cano y Moriana (2019) un mal manejo de las emociones no solo pueden afectar al bienestar pedagógico sino psicológico o de salud, ya que a través de la alteración de algunas funciones vitales como el sueño, apetito, alimentación, las funciones cognitivas entre otras, las reacciones emocionales pueden alterar estas funciones vitales y en algunos casos pueden dar origen a disfunciones y síntomas relacionados con nuestros procesos, si un niño sufre de mucho estrés y de emociones negativas intensas y con

frecuencia, puede llegar a experimentar problemas de concentración, falta de sueño, alimentación inadecuada, problemas digestivos, somatizaciones, muchas de las veces sin que haya una base orgánica o médica.

## 6.2. Resultados de la Guía de actividades “Mi Cajita de Emociones”

Con el objetivo de diseñar y ejecutar una propuesta alternativa que permita incrementar el control de emociones a través de actividades lúdicas en niños de 5 a 6 años, se realizó una guía de actividades (ver anexo B), misma que fue evaluada mediante indicadores de acuerdo a una valoración designada por A=Adquirido, EP=En proceso, I=Iniciada y un apartado para registrar la Inasistencia=I. A continuación, se detallan ordenadamente los indicadores de cada actividad en la tabla 3.

**Tabla 4**

*Indicadores de la guía de actividades*

N°	Indicadores	Escalas			I
		I	EP	A	
1	Representa la emoción de tristeza, felicidad, enojo, miedo mediante el papel de un mimo ante el público.	6	8	5	2
2	Diseña las emociones de tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante un dibujo de emoji.	5	10	5	1
3	Identificar las emociones de tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante imágenes.	4	14	2	1
4	Representa las emociones mediante la expresión facial.	4	11	3	3
5	Identifica las distintas emociones como la tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante las distintas fichas de dominó.	7	7	4	3
6	Expresa sobre lo bueno y lo malo de las emociones mediante la expresión corporal.	8	8	4	1
7	Reconoce las distintas emociones como la tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante la actividad del bingo de emociones.	5	9	6	-
8	Demuestra las emociones como la tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante mímicas.	4	12	3	2
9	Realiza ejercicios de relajación para pasar de estar activo a estar en tranquilidad.	3	10	5	3
10	Desempeña actividades (pintar, leer, moldear, dibujar, jugar) de relajación en el rincón de la calma.	4	9	5	3

Nota. Datos obtenidos luego de la aplicación del pretest de inteligencia emocional a los niños de 5 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora

N°	Indicadores	Escala			I
		I	EP	A	
11	Controla la impulsividad y la expresión de sentimientos de manera adecuada.	2	11	7	1
12	Controla sus arranques de ira o agresividad luego de realizar un dibujo libre.	3	13	5	-



13	Domina las emociones (enojo, nervioso) mediante trucos como respirar profundamente, contar hasta diez, imaginar una escena agradable entre otros.	1	16	4	-
14	Controlar los sentimientos y los impulsos siguiendo los pasos del semáforo.	1	12	7	1
15	Controla su enfado o sus frustraciones mediante la manipulación de la pelota de la calma.	-	14	6	1
16	Reconoce en que situaciones aparecen las emociones (enojo, tristeza, miedo, felicidad)	-	15	4	2
17	Construye y manifiesta las emociones que tiene un super héroe.	4	12	4	1
18	Expresa la emoción de la empatía mediante el robot trapito.	2	15	4	-
19	Ejecuta las emociones que tiene un super héroe.	2	13	4	1
20	Manifiesta el sentimiento de empatía con sus compañeros mediante actividades agradables.	-	14	5	2
21	Demuestra la expresión de sentimientos y emociones con asertividad para el buen comportamiento en beneficio del grupo.	4	10	6	1
22	Identifica aspectos positivos de sus compañeros mediante las gafas mágicas.	3	9	7	2
23	Conoce las cosas positivas de sus compañeros.	1	11	9	-
24	Demuestra la empatía de sentir lo que viven los demás mediante la reflexión.	2	10	6	3
25	Respeto los criterios personales acerca de las emociones.	2	15	4	-
26	Reconoce mediante el collage las cosas que le gustan y no le gustan.	-	10	9	2
27	Identifica sus puntos fuertes y puntos débiles mediante su clasificación.	2	14	5	-
28	Reconoce las distintas emociones que le pueden causar diferentes ambientes.	1	16	3	1
29	Realizar los desafíos que se plantean en el juego.	3	12	4	3
30	Demostrar el manejo adecuado de la reacción a cada emoción además de la interacción con el resto de la clase.	-	13	8	-
31	Expresa mediante gestos las emociones de alegría, tristeza y enfado.	-	13	7	1
32	Expresa y controla los sentimientos propios, tiene en cuenta los sentimientos de los demás a la hora de actuar.	1	11	6	3
33	Domina la mente concentrándose en la respiración y el sonido	3	12	6	-
34	Controla y regula sus emociones mediante el ejercicio del botón mágico.	1	14	5	1
35	Reconoce emociones (felicidad, enojo, tristeza y miedo) mediante la representación de escenas.	-	9	11	1
36	Representa emociones ante situaciones que realiza mímicamente su compañero.	2	10	6	3
37	Identifica las emociones de los demás mediante la exposición de las medallas.	1	8	10	2
38	Demuestra las emociones que se encuentran en el cuento.	-	6	13	2
39	Demuestra emociones buenas o malas ante la suposición de casos.	2	7	11	1
40	Ejecuta soluciones a distintas emociones representadas por cada compañero.	-	5	15	1

*Nota:* Datos obtenidos de la aplicación del pretest de inteligencia emocional a los niños de 5 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora.

Para contribuir a la gestión emocional en los niños, se diseñó y ejecutó una propuesta con 40 actividades lúdicas, mismas que fueron desarrolladas diariamente en el

horario de 9 a 10 am, por el lapso de cuatro semanas, iniciando con la intervención a partir del reconocimiento de las emociones, luego con el autocontrol emocional, seguidamente la empatía, el autoconocimiento emocional y finalmente con la autorregulación de las emociones.

En la tabla 4, se muestran los indicadores a ser evaluados mediante la escala valorativa, del 1 al 8 corresponden al reconocimiento de emociones, para lo cual se usó el juego simbólico de tipo adaptables, además de unir con otras técnicas como dramatizar en donde se ejercitó y reforzó la mayoría de las emociones. Asimismo, los indicadores del 9 al 16 a ser evaluados son del componente autocontrol emocional, para lo cual se trabajó con el juego motor y algunos ajustables, con ayuda de algunas partes de su cuerpo como pintar o hacer ejercicios de respiración, evidenciando así que la mayoría del grupo logró cumplir con cada indicador.

Del 17 al 24 se encuentran los indicadores del componente de la empatía, para lo cual se hizo uso de juegos de construcción y algunos adaptables, dado que, para la ejecución de las mismas se tuvo que armar una rompecabeza de un super héroe y luego proceder a manifestar las actitudes del mismo, ayudando así a que los niños reconozcan la emoción de la empatía siendo importante para poder entender las emociones de los demás. De igual manera, del 25 al 34 se trata de los indicadores de autoconocimiento emocional, para lo cual se hizo uso del juego motor de tipo adaptables, además de unir con otra técnica como la de reconocer las distintas emociones que le pueden causar diferentes ambientes donde se pudo reforzar el autocontrol emocional en la mayoría de los niños.

Finalmente, los indicadores 35 al 40 corresponden a la regulación de emociones, en donde hicimos uso del juego reglado de tipo adaptables, dado que para la ejecución de la misma se tuvo que cumplir algunas órdenes como el de controlar y regular sus emociones mediante el ejercicio del botón mágico, ayudando así a que el niño tenga mayor control sobre las emociones en las situaciones que se le presentan a diario.

### 6.3. Resultados de la Propuesta Alternativa y Aplicación del Post Test

Con el objetivo de valorar la eficacia de la propuesta alternativa para el control de emociones en los niños de 5 a 6 años, se analizaron los resultados obtenidos una vez aplicada la guía de cuarenta actividades, por eso, en la tabla 4 se muestra los resultados obtenidos.

**Tabla 5**

*Resultados de la aplicación de la propuesta alternativa*

Componentes	Números de Indicadores	I		EP		A		IN		Total	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Reconocimiento de emociones	1 al 8	5	23.80	10	47.61	4	19.04	2	9.55	21	100
Autocontrol emocional	9 al 16	2	9.44	13	61.90	5	23.80	1	4.86	21	100
La empatía	17 al 24	2	9.44	12	57.14	6	28.57	1	4.62	21	100
Autoconocimiento emocional	25 al 32	1	4.76	13	61.90	6	28.59	1	4.76	21	100
Autorregulación de emociones	33 al 40	1	4.76	9	42.86	10	47.62	1	4.76	21	100
<b>Media</b>		<b>2</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>54</b>	<b>6</b>	<b>30</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

*Nota.* Datos obtenidos luego de la ejecución de la Guía Didáctica “Mi cajita de emociones”, con los niños de 5 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la presente tabla el 10% de los niños se encontraban en un nivel de iniciado, ya que aún se les dificultaba representar las emociones básicas como la tristeza, felicidad, enojo, mediante la expresión facial ante los demás, mientras que un 54% se encontraba en proceso, puesto que algunos niños aún tenían dificultad para lograr a cabalidad las actividades, por otro lado, tenemos un 30% en adquirido, pues los niños al realizar actividades como las de reconocer, ejecutar y controlar emociones en las actividades lo hacían sin ninguna dificultad, y un 6% que representa la inasistencia, no se evidencia dentro de ningún parámetro, debido a que no se ejecutaron las actividades. Como medio de apoyo se utilizó el registro anecdótico, de donde se puede tomar como una de las actividades más significativas para los niños fue el tema de la empatía a través de la dramatización, puesto que los niños lograron la adhesión al proceso de intervención.

Para contrastar los resultados observados luego de la aplicación de la propuesta por medio de la guía de actividades, se muestra un cuadro comparativo, donde se evidencia los resultados antes y después de efectuar cada una de las actividades de la guía titulada “Mi cajita de emociones”, que se visualizan a continuación en la tabla 6.

**Tabla 6**

*Resultados de la aplicación del pretest y post test a los niños de 5 a 6 años*

Pretest			Intervención	Post test		
Niveles	F	%		Niveles	F	%
Escasa inteligencia emocional	10	48		Escasa inteligencia emocional	3	14
Inteligencia emocional moderada	4	19		Inteligencia emocional moderada	8	38
Inteligencia emocional elevada	4	19		Inteligencia emocional elevada	6	29
Inteligencia emocional superdotada	3	14		Inteligencia emocional superdotada	4	19
<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100</b>	<b>Total</b>	<b>21</b>	<b>100</b>	

*Nota.* Datos obtenidos de la aplicación del sub test de inteligencia emocional Test de Mesquite (adaptado) a los niños de 5 a 6 años de la Escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora.

En la tabla comparativa, se evidencia que un 48% de los niños se encontraban en un nivel de escasa inteligencia emocional, debido al conflicto de controlar sus emociones al realizar actividades como la de reconocer distintas emociones, representar las emociones mediante la expresión facial, controlar la impulsividad, no lograban expresar los sentimientos de manera adecuada y no eran empáticos con sus pares. Se aplicó la guía didáctica “Mi cajita de emociones” evidenciándose resultados favorables, pues se observó una disminución en el nivel de escasa inteligencia emocional, ya que únicamente el 14% de los niños quedó en ese nivel, el porcentaje complementario logró avanzar al nivel de inteligencia emocional moderada y elevada, puesto que ya identificaban las emociones en situaciones cotidianas y demostraban su empatía con sus pares en situaciones de juego. Demostrando así que la guía de actividades resultó efectiva para mejorar el control emocional de los niños.

Estos resultados se sustentan con lo que manifiesta Longo (2022) que la inteligencia emocional es la capacidad para supervisar las emociones y sentimientos de uno mismo y de los demás, por medio de la inteligencia, se puede desarrollar habilidades en los niños permitiéndoles gestionar y controlar emociones de un modo óptimo, es

importante la educación emocional en edades tempranas, para que le permita generar una correcta autoestima y mejor calidad de vida con su entorno. Promover esta competencia a través de la educación, es fundamental ya que por medio de estas estrategias lúdicas se puede gestionar las emociones y a pesar de las dificultades que tenga el niño, éste tendrá la capacidad de resolver un problema.

## 7. Discusión

En la presente investigación con el fin de determinar cómo las actividades lúdicas ayudan al 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, en el periodo académico 2021- 2022, para ello, se utilizaron los métodos: inductivo-deductivo, analítico-sintético y en los instrumentos: el test de Mesquite y una escala valorativa de la guía de actividades.

Los resultados obtenidos de la evaluación inicial, indican que el 48% de los niños se encontraban en un nivel de escasa inteligencia emocional, debido a que no gestionaban adecuadamente las emociones; mientras que, en la evaluación final posterior a la aplicación de la guía denominada “Mi cajita de emociones” diseñada con 40 actividades lúdicas para el control emocional y aplicada durante cuatro semanas resultó, significativa porque disminuyó el porcentaje de niños en el nivel de escasa inteligencia emocional quedando solamente un 14%, demostrándose así la efectividad de las actividades lúdicas para el control de emociones, pues los niños lograron reconocer emociones, desmontarlas adecuadamente, además tenían la capacidad de controlarse cuando algo no resultaba como ellos querían, se mostraban más empáticos con sus iguales y eran más tolerantes a la frustración. De esta manera, se demuestra que existe un avance significativo en comparación con los resultados obtenidos inicialmente confirmando que las actividades lúdicas ayudan al control de las emociones. Existen otras investigaciones donde se muestran resultados favorables a través de actividades lúdicas, las mismas que se citan a continuación.

Jerez (2019), en su investigación titulada “Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de pre jardín y jardín en Floridablanca (Santander, Colombia)” su investigación tuvo un impacto positivo en los niños en cuanto al manejo de las emociones, ya que los niños eran capaces de interiorizar sus emociones, aceptar que se equivocaron y ganando así una autonomía propia sin la orientación del adulto mencionando que en un comienzo se les dificultaba relacionarse con los demás y al momento de resolver un conflicto o una situación específica durante la jornada, los niños no sabían que hacer y su única respuesta era el llanto. Al respecto, los niños durante las actividades manifestaron agrado ya que siempre se propusieron actividades tales como canciones, juegos entre otras.

Por otro lado, para Casarrubia y González (2015) en su trabajo de tesis “Educando sin contemplar la agresividad” obtuvo resultados significativos con las actividades simbólicas produciendo un goce y disfrute, acompañado del arte, dándole al niño experiencias y conciencia de que la realidad es variable ayudando así a intervenir las emociones en los niños para tener una buena comunicación, a la aceptación de sí mismo ha a ser entusiasta, tener dedicación y creatividad, y, sobre todo, ser sensible ante los acontecimientos de la cotidianidad.

Para, Urrea y Romero (2016) proponen en su tesis “Equilibrando las emociones a través de la biodanza” buscar la paz y la convivencia entre los niños a través de la Biodanza para enseñar a reconectarnos con la inteligencia emocional. De manera semejante, el actual proyecto aborda la producción de estrategias lúdicas-pedagógicas para favorecer la inteligencia emocional de los niños para que intenten atender y percibir mejor los sentimientos, emociones y estados de ánimo tanto en él como en el otro. En otras palabras, el arte aumenta las capacidades intelectuales, la comunicación y las emociones. Utilizando pintura, dibujo, expresión corporal y baile los adultos pueden llegar a aprender a conocer más de los niños y niñas, ya que se genera un mayor círculo afectivo.

Al contrastar con estas investigaciones se evidencia que el uso de las actividades lúdicas ayudan al control de emociones de todos los aspectos durante las primeras edades, sin embargo, no lograr alcanzar el 100%, debido a que se presentaron algunas limitaciones, como la inasistencia de los niños, el espacio de trabajo pequeño, lo que no permitió el desarrollo adecuadamente de las actividades planificadas, el tiempo, el cual no fue suficiente para conseguir mejores resultados y las programaciones institucionales que interfirieron en la ejecución normal de la intervención.

## 8. Conclusiones

- Mediante la aplicación del Test de Mesquite adaptado se logró evidenciar que el 48% de los niños de 5 a 6 años se encuentran en un nivel de escasa de inteligencia emocional, presentando agresividad con los demás, poca empatía y predominancia emocióne negativas como: enojo, tristeza y miedo, generando un comportamiento inadecuado.
- La propuesta alternativa diseñada con 40 actividades lúdicas basadas en incrementar el control de emociones principalmente en los contenidos de autoconocimiento emocional, autorregulación, reconocimiento de emociones, autocontrol y la empatía con recursos llamativos e innovadores que permitieron a los infantes participar y adherirse a la intervención realizada en un contexto alterno y lúdico.
- Una vez concluida la investigación y posterior a la aplicación de la propuesta se puede afirmar 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.



## 9. Recomendaciones

- Se sugiere a los docentes de preparatoria realizar un proceso de evaluación que permita conocer el nivel emocional de los niños a través de instrumentos como lo es el test de Mezquite para detectar las dificultades y realizar una intervención oportuna que favorezca su desarrollo.
- En vista de la importancia que tienen las actividades lúdicas para el control de emociones se sugiere a la docente incluirlas en su metodología considerando la variedad que existe, aprovechándolas para trabajar con los niños de manera activa y divertida a la par que aprenden.
- Debido a la eficacia de la intervención realizada con los niños, se sugiere a la docente aplicar actividades lúdicas que permitan una mejoría en el desarrollo global del niño y de manera específica en el control de emociones, para que el infante tenga un comportamiento adecuado, logre integrarse con los demás y sea empático.

## 10. Bibliografía

- Arias, M. (2014). *Análisis del juego libre desde una perspectiva de género en los niños y niñas de tres años en la parroquia 5 de Agosto*. [Tesis de pregrado. Universidad Católica del Ecuador sede Esmeraldas]. [http://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/423/1/ariasestupinan maría](http://repositorio.pucese.edu.ec/bitstream/123456789/423/1/ariasestupinan%20mar%C3%ADa.pdf).
- Alcoser-Grijalva, R., Moreno-Ronquillo, B. y León-García, M. (2019). Revista Ciencia UNEMI. *La educación emocional y su incidencia en el aprendizaje de la convivencia en inicial* 2. <https://ojs.unemi.edu.ec/index.php/cienciaunemi/article/view/879/878>
- Barragán Estrada, A. R. y Morales Martínez, C. I. (2015). Redalyc. *Psicología de las emociones positivas: generalidades y beneficios*. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29232614006.pdf>
- Bravo-Sisalima, A. (20 de Julio de 2017). *UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE CUENCA. Estrategias Metodológicas Para Mejorar y Controlar Las Emociones De Niños y Niñas De Tres A Cuatro Años En La Escuela De Educación Básica Gaspar Sangurima Del Cantón Cuenca-Provincia Del Azuay* 2017. [https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14390/1/UPSCT007061.pdf?fbclid=IwAR3uF9mWMmw1Xx1V\\_TpUX\\_4zoEfkMU\\_PqFOoAJx2mP8uaMbTNG46u9VSPRY](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/14390/1/UPSCT007061.pdf?fbclid=IwAR3uF9mWMmw1Xx1V_TpUX_4zoEfkMU_PqFOoAJx2mP8uaMbTNG46u9VSPRY)
- Benavides, J. y Candela, Y. (2020). *Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. Revista de ciencias humanísticas y sociales.*, 5(3), 78-86. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/download/3194/3227/>
- Buceta Martin, R. (09 de Junio de 2019). Universidad de Sevilla. Propuesta de unidad didáctica sobre las emociones en educación infantil: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91159/BUCETA%20MARTIN%2C%20RAQUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Cejudo, J. y López, M. (2017). Importancia de la inteligencia emocional en la práctica docente: Un estudio con maestros de educación primaria. *Revista de Psicología Educativa*, 5.
- Cano, A. y Juan, M. (05 de Junio de 2019). *Documentos*. Tratamiento de los problemas emocionales en Jóvenes: un enfoque transdiagnóstico: [http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/8.\\_tratamiento\\_de\\_los\\_problemas\\_emocionales\\_en\\_jovenes\\_un\\_enfoque\\_transdiagnostico.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/8._tratamiento_de_los_problemas_emocionales_en_jovenes_un_enfoque_transdiagnostico.pdf)
- Erades, N., Y Morales, A. (2020). Impacto psicológico del confinamiento por la COVID-19 en niños españoles: un estudio transversal. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(3), 27-34. DOI: 10.21134/rpcna.2020.mon.2041
- Gallardo, J. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *Innovagogia 2018 IV Congreso virtual internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa*. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJosAlbertoGallardoVzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gutierrez, J., Gutierrez, C. y Gutierrez, J. (2018). Estrategias metodológicas de enseñanza. *Revista de Educación y Desarrollo*, 39. *Rev.*
- Guil, R., Gil, P., De la Torre, G. y Zayas, A. (2018). Desarrollo de la inteligencia emocional en la primera infancia: una guía para la intervención. *Revista Universitas Psychologica*, 14.
- Ibarrola, B. (14 de marzo de 2014). Fundación El Maresme. *La educación Emocional en la Etapa de 0-3*: <https://www.fundacionmaresme.cat/wp-content/uploads/2014/07/21a-PON%20NCIA-2.pdf>
- Jerez, D. C. (mayo de 2019). *Universidad autónoma de bucaramanga*. *Estrategias lúdicas para el fomento del manejo de las emociones en niños de 3 a 5 años de los grados pre jardín y jardín*: [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)
- Jiménez, M. L. (2006). La investigación sobre los efectos de las emociones positivas. *Revista del consejo general de colegios oficiales de psicólogos*, 9- 17.

HYPERLINK <http://www.papelesdel psicologo.es/pdf/1120.pdf>  
BIBLIOGRAPHY \l 12298

López, E. (2018). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños y niñas de 3 a 4 años* [Tesis de pregrado. Universidad técnica de Ambato].  
<https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27992>

Longo, A. (2022, febrero 16). Inteligencia emocional: estos son los beneficios para los niños. *El país*. <https://elpais.com/mamas-papas/expertos/2022-02-17/inteligencia-emocional-estos-son-los-beneficios-para-los-ninos.html>

Miaja, M. T. (2017). La adivinanza. Sentido y pervivencia. 3.

Montañés, M. C. (24 de Mayo de 2005). Psicología de la emoción: El Proceso Emocional.  
<https://www.uv.es/~choli/Proceso%20emocional.pdf>  
HYPERLINK "http://www.uv.es/~choli/Proceso%20emocional.pdf"  
HYPERLINK "http://www.uv.es/~choli/Proceso%20emocional.pdf"

MUSLERA, M. "Educación emocional en niños de 3 a 6 años". Trabajo final de grado, Universidad de la República (Uruguay). Facultad de Psicología, 2016. <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/7816/1/Muslera%2c%25>  
HYPERLINK "http://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/7816/1/Muslera%2c%25"  
HYPERLINK "http://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/bitstream/20.500.12008/7816/1/Muslera%2c%25"  
m/20.500.12008/7816/1/Muslera%2c%20Marcela.pdf

Nietzsche, F. (2019). Teatro Emocional. Terapia Gestalt, 2.


Paredes, E. (2020). Repositorio.uasb. *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza aprendizaje:*  
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/8119/1/T3508-MINE-Paredes%20Importancia.pdf>

Palmero, F. y Fernández-Abascal, E. G. (1999). "Emociones y salud". Barcelona: Ariel., S.A.

- Posligua, J., Chenche, W., & Vallejo, B. (03 de 06 de 2017). Dialnet. *Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica*: file:///C:/Users/Michael/Downloads/Dialnet IncidenciaDeLasActividadesLudicasEnElDesarrolloDel-6244047.pdf
- Rodríguez, Y. (2017). "El Cuerpo y La Lúdica: Herramientas Promisorias Para La Enseñanza y Aprendizaje de Las Matemáticas. 46-52.
- Santos, R. (diciembre de 2015). Cuadernos de Neuropsicología. *¿Qué sabemos sobre el contagio emocional? Definición, evolución, neurobiología* <https://www.redalyc.org/pdf/4396/439643537003.pdf> \h
- Torres, L. M. (2019). *La Importancia De La Lúdica Como Estrategia Didáctica En El Proceso De Enseñanza Y Aprendizaje En La Educación Superior*. repository.unimilitar.edu.co:  
<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/31929/TorresForeroLuisaMaria%202019.pdf?isAllowed=y&sequence=1#:~:text=La%20lúdica%20ha%20sido%20considerada,participaci%C3%B3n%20activa%20e%20integrante%20del>
- Vargas Mercedes, R. G. (agosto de 2013). *Instituto de Psicología. La Regulación Emocional: Precisiones y avances Conceptuales desde la Perspectiva conductual*: <https://www.redalyc.org/pdf/3051/305128932003.pdf> \h
- Vilaró Tió, M. (09 de junio de 2014). *Universidad Internacional de la Rioja*. de El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2459/vilaro.tio.pdf?sequence=1#:~:text=A%20trav%C3%A9s%20del%20juego%20los,pueden%20desarrollar%20su%20inteligencia%20emocional>.
- World Visión. (2021). 3 actividades para ayudar manejar las emociones en niños. World Visión, 1.

## 11. Anexos

### Anexo 1. oficio de aprobación y designación de director de trabajo de integración curricular o trabajo de titulación

 **UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE EDUCACIÓN EL ARTE Y LA COMUNICACIÓN  
Carrera de Educación Inicial

Loja, 29 de Abril de 2022

Magister  
Rosita Esperanza Fernández Bernal.  
**DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**  
Ciudad. -

De mi consideración:

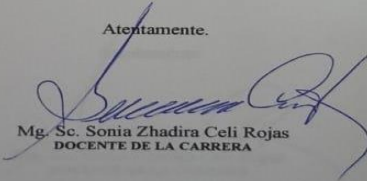
Quien suscribe la presente, Mg. Sc. SONIA ZHADIRA CELI ROJAS, docente de la Carrera de Educación Inicial de la FEAC, me permito dirigirme a Usted, para hacerle llegar, el informe de **ESTRUCTURA Y COHERENCIA** del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación denominado: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL CONTROL DE EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA LAURO DAMERVAL AYORA DE LA CIUDAD DE LOJA, PERIODO ACADÉMICO 2021 – 2022.**, de la autoría de la estudiante Srta. Johanna Paola Tene Díaz, informe que se lo concreta en los siguientes términos:

- En lo que respecta a la **ESTRUCTURA**: del Proyecto de Investigación del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación presentado por la estudiante contiene los elementos estipulados en el art. 226 del Reglamento de Régimen Académico en vigencia de la Universidad Nacional de Loja.
- En cuanto a la **COHERENCIA**: se puede evidenciar que el tema es coherente con los objetivos; el Marco Teórico sustenta adecuadamente las variables del problema, los instrumentos de investigación de campo y el cronograma están acorde a la Metodología.

Es todo cuanto puedo informar respecto de lo solicitado por su autoridad con oficio Nro. 044-EI-FEAC-UNL.

Particular que le comunico a su autoridad, para los fines legales pertinentes no sin antes expresar mi consideración y estima personal.

Atentamente.

  
Mg. Sc. Sonia Zhadira Celi Rojas  
DOCENTE DE LA CARRERA

PRESENTADO Hoy a las 16h50  
29-04-2022  
CERTIFICADO:  
EL SECRETARIO

## Anexo 2. Guía de actividades



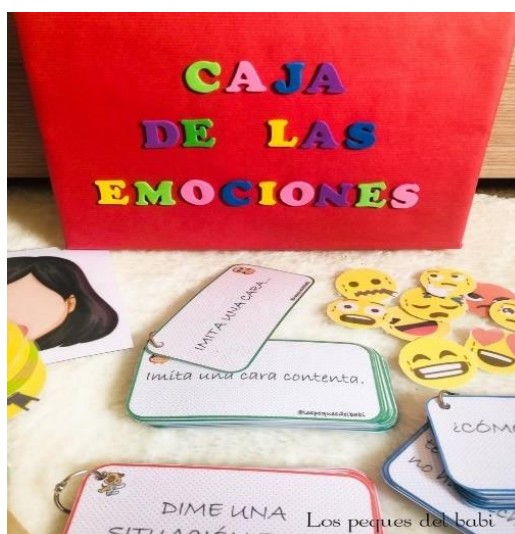
**Universidad Nacional de Loja**

**Facultad De la Educación el Arte y la Comunicación**

**Carrera de Educación Inicial**

**Guía de Actividades**

**“Mi Cajita de Emociones”**



**Autora**

**Johanna Paola Tene Díaz**

**Loja-Ecuador**

## **1. Presentación**

La presente guía de actividades está dirigida a fortalecer el control de emociones en niños de 5 a 6 años de la escuela de Educación Básica Lauro Damerval Ayora, ya que son fundamentales para su vida personal y social, ayudándolos a fomentar relaciones interpersonales estables basadas en el respeto mutuo, la capacidad de resolver problemas a través de la toma de decisiones acertadas, pues las emociones aparecen repentinamente frente a un estímulo intenso determinado y a través de la regulación logran optar por mejores formas para reaccionar y comportarse.

La actividad lúdica por su parte ayuda al desarrollo de las capacidades de los niños, dado que les permite obtener conocimientos a través de estrategias divertidas, mismas que contribuyen en la interacción con los demás de manera espontánea, mientras sienten gozo, placer, potencian sus valores y ponen a flote su creatividad e imaginación. Por tanto, en esta guía de actividades se tomará en cuenta una diversidad de juegos como el motor, simbólico, reglados y de construcción, que permitan trabajar de una forma lúdica el control de las emociones autoconocimiento emocional, la autorregulación de emociones, reconocimiento de emociones, autocontrol de emociones y la empatía,

Cabe mencionar que contará con una metodología eficaz a fin de garantizar la participación activa de cada uno de los niños, para que sean los protagonistas de su propio aprendizaje; así mismo el material utilizado será innovador y de fácil acceso, el cual servirá para mantener el interés y el entusiasmo de los infantes. Cada actividad consta de objetivos, material, tipo de juego, procedimiento, evaluación y anexos, convirtiéndose en un material útil para el control de emociones.



## **2. Evaluación**

La evaluación se realizará mediante de la aplicación de una escala valorativa siguiendo los indicadores de cada una de las actividades planteadas en la guía y un registro anecdótico, los cuales se ejecutarán diariamente de forma individual a cada uno de los niños.

Una vez culminadas todas las actividades propuestas se realizará la aplicación del test de Mesquite (adaptado) con el objetivo de conocer los avances y mejoras de los niños con la propuesta alternativa planteada y evidenciar si las actividades lúdicas ayudaron en el control de emociones en los niños de 5 a 6 años.

### **Aspectos a evaluar**

- Representa las emociones mediante el papel de un mimo ante el público.
- Expresa las emociones del robot trapito.
- Comprende las emociones del super héroe representado.
- Identifica las distintas emociones mediante imágenes.
- Practica técnicas de autocontrol de emociones mediante la realización de actividades en el rincón.
- Expresa sensaciones placenteras y displacenteras.

### 3. Desarrollo de actividades

#### ACTIVIDAD 1

##### Bingo de las emociones



*Nota:* plantilla que utilizaron los niños para jugar el bingo de las emociones.

**Objetivo.** Reconocer las distintas emociones como la tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante la actividad del bingo de emociones.

**Tipo de juego:** Motor

**Materiales:**

- Tablas de cartón
- Imágenes
- Revistas
- Goma
- Maíz

**Procedimiento**

Se iniciará esta actividad motivando con la dinámica “jugaremos a las estatuas” seguidamente con ayuda de fotos, recortes de revistas, cómics o dibujos que pueden realizar los niños haremos un bingo de las emociones. Con él, podemos jugar siguiendo el sistema tradicional, pero en vez de utilizar números se nombran emociones. Finalmente el niño llene la tabla del bingo será el ganador.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido</b>		
	<b>EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Reconoce las distintas emociones mediante la actividad del bingo de emociones.		
	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## Actividad 2

Conocer al mimo de las emociones



*Nota:* la imagen muestra el mimo que los niños tienen que representar.  
Fuente: freepng.es (2022) <https://www.freepng.es/png-ytwdkq/>

**Objetivo:** Representar la emoción de tristeza, felicidad, enojo y miedo mediante el papel de un mimo en la sala de clases

**Tipo de juego:** juego simbólico.

**Materiales:**

- Cartulina de colores
- Pagamento
- Pintura de cara
- Pinceles

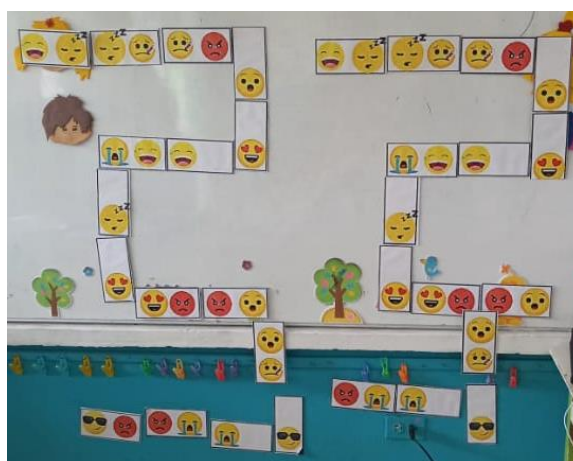
**Procedimiento**

Se iniciará con la motivación “canción de las emociones” <https://www.youtube.com/watch?v=CEzpBtGO5Os>, luego se procederá a entregar cartulina de colores a los niños, seguidamente se indica la actividad la cual consiste en la elaboración de una máscara, posteriormente le pediremos a cada niño que haga el papel de un mimo, usando mímicas para expresar su estado de ánimo y sus compañeros intentarán adivinar qué emoción es la que está imitando su compañero, para culminar esta actividad pediremos a los niños escoger un compañero y que proceda a dibujarle en su carita la emoción que los representa.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Representa la emoción de tristeza, felicidad, enojo, miedo mediante el papel de un mimo en la sala de clases		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### ACTIVIDAD 3

#### Dominó de las emociones



*Nota:* La imagen muestra el domino que armaron los niños.

**Objetivo:** Identificar las distintas emociones como la tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante las distintas fichas de dominó.

**Tipo de juego:** Motor

**Materiales:**

- fichas de las emociones

- cinta adhesiva

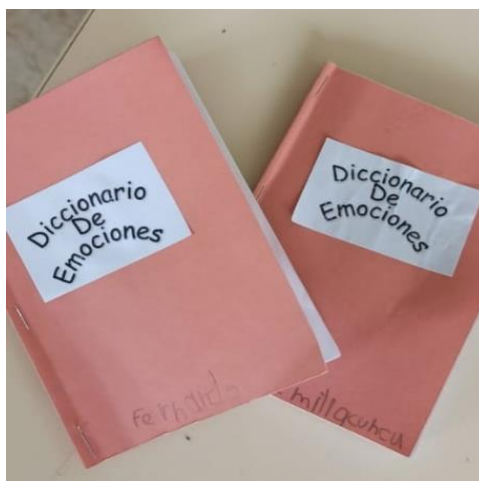
### Proceso

Iniciaremos con la motivación de la canción “de la familia dedo” <https://www.youtube.com/watch?v=Q7T8wY13v8s>, procedemos a armar parejas para entregar las fichas de dominó que servirán para realizar la actividad que consiste en unir la emoción con la imagen respectiva para así poder encontrar la figura oculta al final de cada partida, para finalizar el participante que menos partidas tenga tendrá que realizar una penitencia.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Identifica las distintas emociones de uniendo con la imagen respectiva.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### ACTIVIDAD 4

#### Mi diccionario de emociones



*Nota:* La imagen muestra el diario de las emociones echo por los niños.

**Objetivo:** Identificar las emociones de tristeza, felicidad, enojo, miedo, y asombro mediante imágenes.

**Tipo de juego:** Reconocimiento de emociones

### **Materiales:**

- Cartulinas
- Periódico
- Tijeras
- Marcadores
- Pegamento

### **Procedimiento**

Comenzaremos con la motivación de la canción “Bartolito el gallo” <https://www.youtube.com/watch?v=4ShOpJPHRxA&t=42s>, un día con anterioridad pediremos a los niños que lleven recortes de personas representando cada una de las emociones, luego procederemos a entregar cartulinas de colores para que creen su propio diccionario de emociones, donde clasificarán las distintas imágenes con su emoción y letra correspondiente, esto con el fin de que el niño aprenda a reconocer las distintas emociones y sus características. Para finalizar cada niño expondrá su diario.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido</b>		
	<b>EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación	Identifica las distintas emociones mediante imágenes.		
Nombres y apellidos	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## ACTIVIDAD 5

### Represento el emoji



*Nota:* La imagen representa la plantilla a recortar

Fuente: Rony Creativa (2017). <http://ronycreativa.blogspot.com/2017/08/ideas-para-fiesta-de-emojis-emojis-para.html>

**Objetivo:** Diseñar las emociones de tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante un dibujo de emoji.

**Tipo de juego:** Motor

#### **Materiales y Recursos**

- hojas de papel boom
- paletas
- pegamento
- marcadores

#### **Procedimiento**

Empezaremos con la motivación de la canción “si estas feliz” <https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>, seguidamente formaremos equipos de 3 integrantes donde cada integrante tendrá que construir un emoji representando una emoción, una vez que todos tengan el emoji dibujado pediremos que pasen al frente para que el resto de la clase identifique a qué emoción pertenece cada emoji y determinen las posibles causas del porqué de esa emoción, para cerrar la actividad obsequiaremos un emoji de peluche

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Representa las emociones de mediante el dibujo de un emoji.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

## ACTIVIDAD 6

### Dibujando emociones



*Nota:* La imagen representa a los dibujos que los niños tendrán que recrear.  
Fuente: Cristina Sanahuja (2019). <https://saletadecreacio.com/dibujando-emociones/>

**Objetivo:** Representar las emociones mediante la expresión facial.

**Tipo de juego:** Simbólico

**Materiales:**

- Hojas de papel boom
- Lápiz
- Pinturas
- Marcadores

**Procedimiento**



Empezaremos con la motivación “pimpón es un muñeco” <https://www.youtube.com/watch?v=vHc8ZYMgn7c>, luego procederemos a ubicar a cada niño frente a un espejo, para que así él represente una emoción en concreto, luego entregaremos una hoja de papel y pediremos que dibujen la emoción que representó frente al espejo, luego preguntaremos en qué momentos se ha sentido así, para finalizar se obsequiará una pequeña estampilla sobre las emociones positivas y negativas.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Identifica las emociones mediante la expresión facial.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

## ACTIVIDAD 7

### Mímica de emociones



*Nota:* la imagen muestra las emociones que los niños imitarán.

Fuente: Megalabs (2020). <https://megalabs.global/contagio-emocional-como-las-personas-atrapan-y-propagan-sentimientos-sin-saberlo/>

**Objetivo:** representar las emociones agradables y desagradables mediante la expresión corporal.

**Tipo de juego:** Simbólico

**Materiales:**

- Tarjetas con emociones

## Proceso

Empezaremos motivando con la canción “el Baile de las Emociones” <https://www.youtube.com/watch?v=cpr7ttt1sOQ> , se prepararán diferentes tarjetas donde se dibujarán diferentes emociones, cada niño escogerá una tarjeta y deberá representar la emoción mímicamente, mientras que el resto de la clase tendrá que adivinar qué emoción es, finalmente cada niño escogerá la tarjeta con la emoción que gusten.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Representa las emociones agradables y desagradables mediante la expresión corporal.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

## ACTIVIDAD 8

El dado de las emociones



*Nota: la imagen muestra el dado realizado por los niños.*

**Objetivo:** Demostrar las emociones como la tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante mímicas que representa el dado.

**Tipo de juego:** Juego simbólico

**Materiales:**

- Plantilla de dado

### Procedimiento

Daremos inicio esta actividad motivando con la canción “Las emociones” [https://www.youtube.com/watch?v=Q4\\_smLVwl9M](https://www.youtube.com/watch?v=Q4_smLVwl9M) , luego se entregará la plantilla de un dado para que ellos lo puedan armar. Cada cara del dado tendrá una emoción o estado de ánimo distinto. Se crearán dos grupos en donde cada estudiante tendrá que lanzar el dado y de forma de mimo tendrá que realizar la emoción que le ha tocado mientras el resto de la clase adivinará, caso contrario de no adivinar la emoción no podrá avanzar al siguiente estudiante. Finalmente, el grupo que logre adivinar lo más pronto posible será el ganador.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Demuestra las emociones como la tristeza, felicidad, enojo, miedo y asombro mediante mímicas que representa el dado.		
	AD	EP	I

## ACTIVIDAD 9

### Relajo y controlo mi cuerpo



*Nota:* la imagen muestra la posición que los niños tienen que imitar para el autocontrol.

Fuente: Artesco (2017). <https://artesco.com.pe/noticia/ma-artesco/10-tecnicas-para-fomentar-el-autocontrol-en-los-ninos>

**Objetivo:** Realizar ejercicios de relajación para pasar de estar activo a estar en tranquilidad.

**Tipo de juego:** juego motor

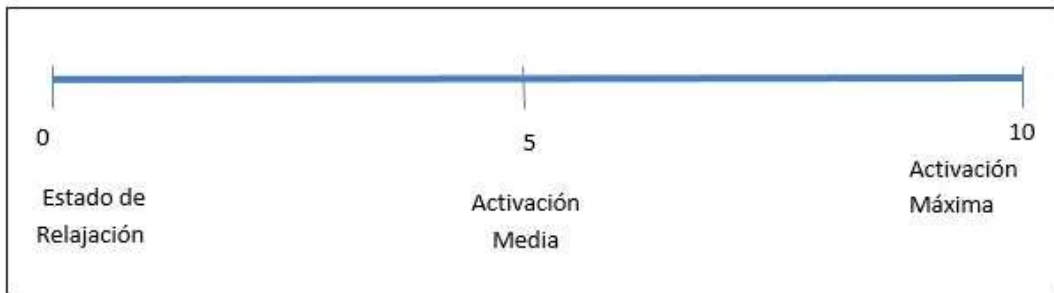
**Materiales:**

- Música
- Parlantes

**Procedimiento:**

Comenzaremos con la dinámica la gallinita ciega, que consiste en vendarle los ojos a un niño con una pañoleta, darle dos vueltas, mientras que los demás niños se colocan de manera desordenada, para que el niño que esta con los ojos vendados los pueda contar, al que toque primero será la próxima gallinita ciega , luego explicamos a los niños y niñas lo siguiente: “Nuestro cuerpo puede estar activo o relajado (mientras explicamos ajustamos el tono de voz y los gestos, cuando decimos activo subimos el tono y hacemos movimientos, cuando decimos relajado bajamos el tono de voz y nos quedamos quietos). Dependiendo de la actividad que vayamos a hacer tenemos que estar activos o más relajados.”

Dibujamos en una pizarra o en un lugar visible por todos, la línea de activación.



Les explicamos lo siguiente: “El 0 significa que estamos relajados, dormidos, el 5 es un nivel intermedio como por ejemplo cuando hacemos los deberes que tenemos que estar activos para no dormirnos, pero no mucho para poder hacer la tarea sentados. El nivel 10 significa que estamos muy activos moviéndonos sin parar. Ahora vamos a aprender a pasar de estar muy activados en el 10, a estar poco activados, en un 1. Para eso vamos a poner música mientras suena la música tendrán que moverse por la sala, dando saltos y palmadas, muy muy activos, y cuando la música pare, tenemos que parar, quedarnos quietos, cerrar los ojos y los puños.”.

Hacemos la dinámica, varias veces. Y cuando terminen hacemos un debate para que nos cuenten, cómo se han sentido y si les ha resultado sencillo cambiar su nivel de activación.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Realiza ejercicios de relajación para pasar de estar activo a estar en tranquilidad.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

## ACTIVIDAD 10

### Rincón de la calma



*Nota:* la imagen muestra el rincón de la calma a elaborar.

Fuente: Educa peques (2021). <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/rincon-de-la-calma.html>

**Objetivo:** Regular las emociones a través de actividades como pintar, leer, moldear, dibujar, jugar en el rincón de la calma.

**Tipo de juego:** El juego motor

#### **Materiales:**

- Mesa
- 2 sillas
- Material para decora
- Dibujos
- Rompecabezas
- Papel boom
- Pinturas

**Procedimiento:** Se iniciará motivando con la canción “La nube” <https://www.youtube.com/watch?v=Ea6ykVh7Y7U>, posteriormente la maestra colocará una mesa en un rincón del aula con dos sillas. Luego pedirá a los alumnos que se dirijan a la parte posterior del aula. La docente se ubicará en una silla de la mesa y de manera libre pedirá que uno por uno se vaya colocando a su lado y así poder expresar su estado de ánimo. La maestra explicará en forma general que cuando alguien de ellos

se sienta de un estado de ánimo no adecuado se dirija al rincón esto con el fin de que al realizar alguna actividad se pueda sentir mejor.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Desempeña actividades (pintar, leer, moldear, dibujar, jugar) de relajación en el rincón de la calma.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### Actividad 11

Mi caparazón mi mejor refugio



*Nota:* la imagen representa la posición que los niños realizaron para la actividad de la tortuguita.

**Objetivo:** Controlar la impulsividad y la expresión de sentimientos de manera adecuada.

**Tipo de juego:** juego motor

**Materiales:**

- computadora
- parlantes
- cartulina
- imagen de tortuga

**Procedimiento:**

Se comenzará cantando la canción de la “La Tortuguita” <https://www.youtube.com/watch?v=hXV8HOiozn4>, luego procedemos a leer al niño la historia de la tortuga <https://youtu.be/riwGSIUkXR8> con la imagen mental que provoca el cuento, se invitará al niño a dramatizar la sensación de frustración de la tortuga, su rabia contenida e intento de introducirse en el caparazón. Cuando la tortuga se introduce en el caparazón para vencer los sentimientos de rabia y furia, el niño escenificará esta actitud pegando la barbilla al pecho, colocando los brazos a lo largo del cuerpo y presionando fuertemente barbilla, brazos y puños cerrados, mientras cuenta hasta diez. El estiramiento posterior provocará una relajación inmediata. Esta sesión concluye invitando al niño a realizar "la tortuga" en aquellos momentos en los que el enfado o la agresividad le desborde.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Controla la impulsividad y la expresión de sentimientos de manera adecuada.		
	AD	EP	I

## Actividad 12

### La caja de la rabia



Nota: la imagen representa la caja de la rabia a utilizar.



**Objetivo:** Controlar sus arranques de ira o agresividad luego de realizar un dibujo libre.

**Tipo de juego:** juego simbólico

**Materiales:**

- caja de cartón
- imágenes
- papel de forra

**Procedimiento:**

Al comenzar la actividad empezaremos escuchando la canción “RABIA” [https://www.youtube.com/watch?v=KLRAs\\_vuVk](https://www.youtube.com/watch?v=KLRAs_vuVk), luego se procedió a contar el cuento titulado “Vaya Rabieta” [https://www.youtube.com/watch?v=hZz-V\\_XUxK8](https://www.youtube.com/watch?v=hZz-V_XUxK8) seguidamente comenzamos con la actividad que consiste en que hacer un dibujo libre y esto lo realizara cada vez que el niño tiene una rabieta o se siente frustrado, una estrategia que le permitirá canalizar sus emociones, relajar las tensiones acumuladas y aliviar la frustración luego le pediremos que le haga "manos" y "pies" a su dibujo para que personalice a su monstruo de la rabia, A continuación debe arrugar el papel, y con él al personaje, y depositarlo en una caja con tapa para que su monstruo de la rabia no vuelva a salir. Para finalizar le pedimos al niño que nos cuente como fue su experiencia al realizar la actividad.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Controla sus arranques de ira o agresividad luego de realizar un dibujo libre.		
	AD	EP	I

## Actividad 13

### Pastel de la calma



*Nota:* la imagen representa la silueta del pastel de la calma

**Objetivo:** Dominar las emociones (enojo, nervioso) mediante trucos como respirar profundamente, contar hasta diez, imaginar una escena agradable entre otros.

**Tipo de juego:** juego motor

**Materiales:**

- cartón
- cartulina de colores

**Procedimiento:**

Para comenzar con la actividad mostraremos un video del cuento titulado “Tengo un volcán” <https://www.youtube.com/watch?v=AIR8-B2lefI>, seguidamente se realiza la actividad que consiste en hacer un pastel y dividirla en diferentes trozos, luego procedemos hacer una lluvia de idea junto con los niños para colocar dentro de cada trozo un “truco” para calmarnos cuando estemos excesivamente nerviosos o enojas los trucos que podemos utilizar son: respirar profundamente, contar hasta diez, imaginar una escena agradable, entre otras. Finalmente, cada niño deberá recordar en qué momento se sintió nervioso o enojado para luego sacar un trozo de pastel y decirnos en qué situación lo aplicaría.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Domina las emociones (enojo, nervioso) mediante trucos como respirar profundamente, contar hasta diez, imaginar una escena agradable entre otros.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### Actividad 14

#### El semáforo



*Nota:* la imagen muestra el semáforo para el autocontrol de las emociones

**Objetivo:** Controlar los sentimientos y los impulsos siguiendo los pasos del semáforo.

**Tipo de juego:** juego simbólico

**Materiales:**

- fomix de colores
- Pegamento en barra.

- Plantillas de círculos para usarlas como guía: Platos de cartón, la tapa de algún bote, etc.
- Lápiz.
- Goma.

## Procedimiento

Para comenzar con la actividad realizaremos la dinámica la gallinita tuerta, consiste en que los niños deben esconder un objeto y elegir a un compañero, taparle los ojos con un pañuelo y luego proceder a encontrar el objeto escondido, esto se hará sucesivamente con unos 6 niños. Una vez tenemos todo preparado, vamos a plantearles algunas preguntas: ¿Para qué sirven los semáforos? ¿qué hacen los autos cuando el semáforo está en rojo? ¿y en verde? Así, introducimos la actividad y les facilitaremos el uso de esta herramienta. Para que les quede bien claro, podemos poner ejemplos: “Hay veces que cuando me enfado mucho, actúo sin pensar y contesto mal a mis amigos. Cuando esto me vuelva a pasar, miraré el semáforo y ¿qué debería hacer?”. Pondremos varios ejemplos y dejaremos que ellos planteen otras situaciones. Así podrán interiorizar mejor la dinámica, dicho esto, nos organizamos para crear nuestro semáforo cada uno tendrá su propio mini semáforo en su pupitre. Recortamos el semáforo, pegamos los colores en su sitio y ponemos, qué significa cada color. Es importante recordarlo.

- **Rojo:** Me paro. Debemos parar y detectar qué nos pasa. Por qué estamos tan desbordados. Podemos respirar hondo y relajarnos un poco.
- **Amarillo:** Pienso en las alternativas que tengo. ¿Qué puedo hacer frente a esta situación? En este punto deberemos ayudarles a buscar alternativas, analizar con ellos la situación para que vean cómo pueden buscar respuestas alternativas a diferentes situaciones.
- **Verde:** Actúo. Ya hemos parado, sabemos cómo nos sentimos y hemos pensado en una alternativa para dar respuesta a una situación. Ahora, nos toca actuar. ¿Qué debemos hacer?

Finalmente nos sentamos en círculo con él y vamos a poner ejemplos sobre cosas por las que hayamos pasado. Así, haremos la técnica del semáforo con situaciones pasadas o conflictos que tengamos en el presente que den pie a poner en práctica esta técnica.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Controla los sentimientos y los impulsos siguiendo los pasos del semáforo.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### Actividad 15

#### Mi bolita Antiestrés



*Nota:* la imagen muestra las bolitas antidesestresantes que el niño tiene que realizar.  
Fuente: Autismo en mi familia (2016). <https://www.youtube.com/watch?v=qpmMYng2imU>

**Objetivo:** controlar el enfado o frustración mediante la manipulación de la pelota de la calma.

**Tipo de juego:** juego motor

**Materiales:**

- Globos de colores
- Embudo

- Arroz
- Botella de agua pequeña vacía
- Harina
- Sal
- Plastilina
- Bolas de gel
- Recipientes varios
- Cucharas

### **Procedimiento**

Al comenzar la actividad empezaremos con la dinámica las estatuas. Consiste en poner música y explicarle al niño que mientras suene, tiene que mantener en movimiento, y una vez que la música pare tendrán que mantenerse quietos es decir sin moverse, el q se mueva tendrá que pagar una penitencia y esta se repetirá hasta q tengamos tres denominados para las penitencias, seguidamente procedemos a la realización de la actividad que consiste en hacer pelotas antiestrés, entregamos a cada uno de los niños 4 globos y cuatro recipientes el primero con arroz, el segundo con harina, el tercero con bolas de gel y el cuarto con plastilina, luego con ayuda de un embudo y una botella procedimos a llenar los globos con cada uno de las ingredientes antes mencionados, colocamos el embudo al pico de la botella para así luego inflar el globo y colocar el pico del globo con el pico de la botella para poder llenar el globo con los ingredientes este mismo procedimiento se realizó con los demás globos restantes por ultimo le colocaremos caritas divertidas y lana para el pelo, así tapábamos un poco el nudo del globo. Para finalizar la actividad cada niño expondrá uno de sus pelotas antiestrés.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido</b> <b>EP= en proceso y I= iniciado</b>
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Controla su enfado o sus frustraciones mediante la manipulación de la pelota de la calma.

	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## Actividad 16

Cómo me siento hoy



*Nota:* la imagen representa las plantillas de las emociones a utilizar.

Fuente: Twinkl (2021). <https://www.twinkl.com.pa/resource/es-t-cr-27503-las-emociones-tarjetas-educativas>

**Objetivo:** Reconocer las situaciones cotidianas en las que aparecen las emociones de enojo, tristeza, miedo y felicidad.

**Tipo de juego:** juego simbólico

**Materiales:**

- Cartulinas de colores
- Imágenes de las emociones
- Goma
- Tijera

**Procedimiento**

Al comenzar la actividad realizaremos la dinámica “las partes de mi cuerpo”, consiste en que la licenciada mencionara las partes del cuerpo, los niños al escuchar tendrán que tocarse la parte que la licenciada mencione, a medida que la licenciada va diciendo las partes del cuerpo tendrá que hacerlo más rápido, el niño que toque la parte que la licenciada no mencione hará una penitencia, seguidamente procedemos a explicar la actividad que consiste en colocar en una mesa tarjetas con imágenes de las

emociones básicas (enojo, tristeza, miedo, felicidad) y tarjetas tendrán preguntas como ¿Cómo se llama esta emoción?, ¿Qué pasa en mi cuerpo cuando tengo esa emoción?, ¿Qué tengo ganas de hacer cuando tengo esa emoción?, ¿En qué situaciones puede aparecer esa emoción?, ¿Qué puedo hacer para conservar o cambiar esa emoción?, ambas tarjetas tienen que estar ocultas, luego daremos indicaciones al niño de que debe destapar 2 tarjetas al mismo tiempo, una que representa la emoción y la otra con una pregunta para finalizar los niños tendrán que reflexionar, dialogar y compartir sus respuestas con toda la clase.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Reconoce en que situaciones parecen las emociones (enojo, tristeza, miedo, felicidad)		
	AD	EP	I

### Actividad 17

¡Se busca ser Súper Especial!



*Nota.* La imagen muestra la construcción del rompecabezas.

**Objetivo:** Construir el rompecabezas del super héroe de las emociones

**Tipo de juego:** juego de construcción



## **Materiales:**

- Cartón
- Imágenes
- Papelotes
- Pinturas
- Pegamento
- Recortes

## **Procedimiento**

Antes de realizar la actividad ambientamos con la canción “super héroes extraordinario” <https://www.youtube.com/watch?v=W3sybrarq4&t=1s>, luego se procederá a agrupar a los alumnos en dos grupos para así poder llevar a cabo la actividad que consiste en que cada grupo arme un rompecabezas en la pared un grupo realizará el rompecabezas del super héroe femenino y el segundo grupo el super héroe masculino, seguido de eso los niños identificando cuales son las emociones y características que tiene un superhéroe cada grupo elaborará un mural donde crean su propio superhéroe colocando las emociones que este debería presentar al momento de combatir el mal, para finalizar la actividad le pediremos a cada estudiante que invente un nombre de superhéroe.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido</b>		
	<b>EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación	Construye y manifiesta las emociones que tiene un super héroe.		
Nombres y apellidos	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## ACTIVIDAD 18

### El robot trapito



*Nota:* La imagen muestra el robot a realizar

Fuente: Con mis hijos (2021). <https://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/manualidades-para-ninos/manualidades-d/disfraz-de-robot.html>

**Objetivo:** Expresar la emoción de la empatía mediante el robot trapito.

**Tipo de juego:** Juego simbólico.

#### **Materiales:**

- Papel de colores
- Marcadores
- Cartón
- Pegamento

#### **Procedimiento**

Primeramente, al comenzar sensibilizamos con la motivación de la canción “baile del robot italiano” <https://www.youtube.com/watch?v=-z1izT3bxo&t=2s>, luego se procederá a pedir que los estudiantes formen grupos de dos personas donde un alumno será el robot trapito y el otro será su creador. Entregaremos papel de colores al niño que hará del robot y le pedirá que escriba palabras que los defina en ese momento en los papeles que se le entregó y las guardará en un sobre de cartulina que será elaborado por ellos mismos. Luego estos sobres serán entregados al niño que hace del papel del

creador para que las lea y cree una canción con estas palabras, esto con el fin de que los niños puedan reconocer emociones ajenas. Para finalizar pediremos a todo el grupo de estudiantes crear su propio robot.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido</b> <b>EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación	Expresa la emoción de la empatía mediante el robot trapito.		
Nombres y apellidos	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## ACTIVIDAD 19

### Historia de un Superhéroe



*Nota:* La imagen muestra la realización de la máscara de un superhéroe.

**Objetivo:** reconocer las emociones que tiene un superhéroe.

**Tipo de juego:** Juego Simbólico

**Materiales:**

- Máscaras
- Capas de superhéroe

**Procedimiento**

Para comenzar empezaremos con la motivación de la canción “el baile del sapito” <https://www.youtube.com/watch?v=mrXTQZW9b08>, seguidamente se dividirá el aula en dos grupos donde cada integrante tendrá un nombre de superhéroe, procedemos a entregar moldes de antifaces para que los estudiantes elaboren su propio antifaz de superhéroe una vez realizado, un grupo tendrán que dramatizar un conflicto al cual los superhéroe del otro grupo le deberá encontrar una solución pacífica, una vez solucionado el conflicto los papeles se invertirán para así asegurar que todos los niños participen de la actividad para finalizar pediremos a los niños que comenten la experiencia de ser un superhéroe.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Reconoce las emociones que tiene un superhéroe.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

## ACTIVIDAD 20

Y yo ¿Qué siento?



*Nota:* la imagen muestra las emociones dibujadas por los niños.

**Objetivo:** Manifiestar el sentimiento de la empatía con sus compañeros mediante actividades agradables.

**Tipo de juego:** El juego motor

## Materiales:

- Hojas de papel boom
- Lápices
- Pinturas

## Procedimiento

Iniciaremos esta actividad, con la motivación de la dinámica “la víbora de la mar” <https://www.youtube.com/watch?v=bp31L0wBf3c>, luego se facilitará a cada niño una hoja de papel boom, donde este hará un dibujo que represente su estado de ánimo actual. Al niño que se encuentre con un estado de ánimo triste, los demás compañeros propondrán una actividad para subirle el ánimo. Para culminar la actividad explicaremos a los niños que tienen que dibujar un corazón en una cartulina, junto con la entrega de su corazón le dirá una palabra bonita y procederemos a obsequiar a cualquier amiguito.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Manifiesta el sentimiento de la empatía con sus compañeros mediante actividades agradables.		
	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## ACTIVIDAD 21

### Juego de los Globos Enojados



*Nota:* la imagen representa como los niños tienen que realizar la actividad.

Fuente: earnwithplayathome (2015). <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-montessori-aprendizaje-para-bebes-de-0-a-3-anos/>

**Objetivo.** Demostrar la expresión de sentimientos y emociones con asertividad para el buen comportamiento en beneficio del grupo.

**Tipo de juego:** juego reglado

**Materiales y Recursos:**

- Globos
- Marcadores

**Procedimiento**

Para el desarrollo de esta actividad se iniciará motivándolos con la canción “Sentimientos y emociones” <https://www.pinterest.es/pin/459296861977417149/> , posteriormente les damos los globos, a cada uno de los niños, cada uno escogerá el color y tomará un marcador de color que ellos quieran (les damos a elegir). Después se les indica que ese globo puede ser su amigo o su enemigo y necesitan pintar sobre el globo la cara que ellos quisieran, si es su amigo le dirán palabras dulces, bonitas, etc.

Y si lo pintan como su enemigo deberán hacerlo enojado o feo (como ellos decidan) y tendrán que decirle todo lo que sienten, por ejemplo: decirle por qué no les cae bien, por

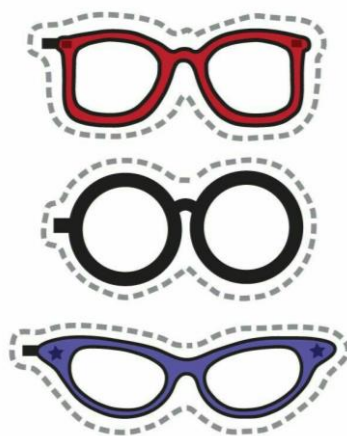
qué no lo aprecian e incluso expresar sentimientos: si desean golpearlos hacia arriba y cuando se cansen lo pueden romper.

Al finalizar se les pregunta: ¿Qué sintieron?, ¿por qué lo hicieron?, y ¿para qué lo hicieron?, en seguida se les comenta ¿qué hubieras sentido si tú fueras el globo?, escuchando con atención todo lo que llevan en su interior.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Demuestra la expresión de sentimientos y emociones con asertividad para el buen comportamiento en beneficio del grupo.		
	AD	EP	I

## ACTIVIDAD 22

### Gafas Mágicas



*Nota:* la imagen muestra la plantilla a utilizar para la realización de las gafas.  
Fuente: García (2017). <https://www.pinterest.com.mx/pin/320951910928630051/>

**Objetivo.** Identificar aspectos positivos de sus compañeros mediante las gafas mágicas.

**Tipo de juego:** juego motor

**Materiales:**

- Plantilla
- Goma
- Tijeras
- Pinturas
- Marcadores

**Proceso**

Esta actividad la realizaremos con la motivación de la canción “Los corazones Amigos” <https://www.youtube.com/watch?v=-hgu-Bx7qz0> , los alumnos se ponen en círculo y el docente invita a que se pongan todos de manera imaginaria unas gafas mágicas, que les permite ver solo lo positivo de las personas y de su entorno. Cada niño o niña pasa al centro del círculo y de manera espontánea se le dice al grupo que quien desea darle una cualidad se ponga las gafas, y a continuación hable, un ejemplo: “es amable”, “me ayuda a pintar”, etc. Finalmente, la profesora también debe decir una cualidad de cada niño.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido</b>		
	<b>EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación	Identificar aspectos positivos de sus compañeros mediante las gafas mágicas.		
Nombres y apellidos	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>



## Actividad 23

¡Resaltando lo positivo!



*Nota:* la imagen indica como los niños identifican las cosas positivas de cada uno.  
Fuente: Rodríguez (2019). <https://tecnicaspardocentes.com/contacto/>

**Objetivo:** Conocer las cosas positivas de sus compañeros.

**Tipo de juego:** Juego reglado

**Materiales:**

- Hojas de papel de colores
- Lápices

**Procedimiento**

Dividir la clase en grupos de cuatro a seis, los niños se centran en uno de los miembros a la vez. La idea es que todos los alumnos del grupo dicen todas las cosas positivas que puedan sobre esa persona. Animaremos los cumplidos que se centran en el comportamiento en lugar de algo que no puede ser cambiado como por ejemplo una característica física. No se permiten humillaciones, cada comentario debe ser positivo, un estudiante actúa como una grabadora, y final mente escribiremos todos los comentarios para dárselos a cada uno.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación	Conoce las cosas positivas de sus compañeros.		
Nombres y apellidos	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

--	--	--	--

## Actividad 24

### Recitando historias



*Nota:* la imagen muestra el ejemplo de como la docente tiene que recitar las historias.

Fuente: Santamaría (2019). <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/poesias/poesias-infantiles-que-cuentan-historias/>

**Objetivo:** Demostrar la empatía de sentir lo que viven los demás mediante la reflexión.

**Tipo de juego:** Juego simbólico

**Materiales:**

- Cuento la excursión de los cocodrilos.

**Procedimiento**

Iniciaremos esta actividad con la motivación de la canción “Ramonet, el detective” <https://www.youtube.com/watch?v=ZI-18o7wK4c>, seguidamente comenzamos con la actividad que consiste en escoger una historia o la adaptas a lo que deseas. Va narrando los acontecimientos, poniendo vida a cada personaje y cada vivencia, utilizando las pausas, suspenso, exclamación, cambiando tono de voz. La idea es que el niño pueda meterse y vivir la historia. Busca un ambiente relajado y sin interrupciones y narra la historia escogida, poniendo énfasis en donde sea necesario para que el niño pueda asimilar y procesar lo que escucha. Luego, al terminar, le preguntas al niño qué cosas

le gustaron, qué situación le alegró, qué le dio tristeza y qué cosas cambiaría de la historia.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Demuestra la empatía de sentir lo que viven los demás mediante la reflexión.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### Actividad 25

#### Silueta de mis emociones



Nota. la imagen muestra la figura a realizar por los niños.  
Fuente: Gonzales (2017). <https://prende.com/course/281/aprendo-sobre-mi-y-mis-emociones>

**Objetivo:** Relacionar el color de la emoción con una parte del cuerpo ubicándola en la silueta

**Estrategia:** El juego motor

**Materiales:**

- Tijera
- Hojas de papel boom
- recortes
- Pegamento
- papel seda

## Proceso

Se dará inicio con la actividad motivándolos con la dinámica “El gato y el ratón” que consta en que todos armaremos un rueda y dos niños harán el papel uno del grato y el otro del ratón, consiste en establecer una conversación en el cual el gato dirá “ratón-ratón ” el ratón responderá “que quieres gato ladrón” “comer quiero” contestara el gato a lo cual el ratón responderá “cómeme si puedes” “estas gordito” dirá el gato y responderá “hasta la punta de mi rabito” y saldrá del rueda a correr el gato tendrá que atraparlo, para comenzar con la actividad se entregará a los niños la imagen de una silueta del cuerpo humano y sobre la cual tendrán que pegar bolitas de papel seda relacionando un color con una emoción y explicar que gesto tiene cada emoción, para finalizar contarán brevemente lo aprendido.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido</b> <b>EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación	Relaciona el color de la emoción con una parte del cuerpo ubicándola en la silueta		
Nombres y apellidos	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## Actividad 26

### Creando mi collage



*Nota:* La imagen muestra como los niños realizaron su collage.  
Fuente: Ninuk (2020). [https://padres.facilísimo.com/que-hacer-en-cuarentena-con-ninos-10-actividades\\_2452042.html](https://padres.facilísimo.com/que-hacer-en-cuarentena-con-ninos-10-actividades_2452042.html)

**Objetivo:** Reconocer mediante el collage cosas que le gustan y no le gustan.

**Tipo de juego:** juego de construcción

**Materiales:**

- Revistas
- Imágenes
- Periódicos
- Goma
- Tijeras
- Marcadores de colores
- Hojas de papel boom

**Procedimiento**

Comenzaremos por sensibilizar con la motivación con la canción “la canción de las emociones” <https://www.youtube.com/watch?v=XKnRkZgp3Rs>, luego se procederá a dar indicación de la actividad a realizar la cual consiste en crear un collage decorativo para el aula con una definición gráfica de cada niño. Dejaremos que los niños utilicen imágenes, palabras o símbolos recortadas de revistas/periódicos entre otros o bien buscadas de internet que representen: las cosas les gusta hacer, lugares a los que han ido, las personas que admiran, o sus sueños. Cada niño creará su propio collage y pondrá el nombre en la parte posterior. Colgaremos los collages en el aula a modo de decoración. Finalmente jugaremos a adivinar de quién es cada collage, también podemos hacer que cada niño nos cuente por qué ha hecho el collage como lo ha hecho. a crear un collage. Ellos ponen sus nombres en la parte de atrás, y me publican los collages alrededor del aula.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido</b>		
	<b>EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación	Reconoce mediante el collage las cosas que le gustan y no le gustan.		
Nombres y apellidos	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## Actividad 27

### Clasificando mis rasgos



*Nota:* la imagen es un ejemplo de como tenemos que realizar la actividad.  
Fuente: kinga (2018). <https://www.pinterest.es/pin/510454939008849760/>

**Objetivo:** Identificar sus puntos fuertes y puntos débiles mediante su clasificación.

**Tipo de juego:** juego motor

**Materiales:**

- Hojas de papel boom
- Lápices

**Procedimiento**

Se iniciará la actividad con la canción como motivación “el patito feo” <https://www.youtube.com/watch?v=LWTvocrmAPo>, que consta en que cantaremos e imitaremos a los animales que menciona la canción, luego procedemos con la actividad, el objetivo de este juego es ser conscientes de nuestros puntos fuertes y nuestros puntos débiles, les pedimos a los niños, a rasgar un pedazo de papel en diez tiras. En cada escriben una palabra o frase que describe a sí mismos. Posteriormente el niño deberá organizar los rasgos con el fin de lo que más le gusta de sí mismo a lo que menos le gusta. Finalmente, cuando haya terminado, le preguntamos: “¿Te gusta lo que ves? ¿Desea guardarlo? Ahora renunciar a un solo rasgo. Renuncia hasta tres rasgos. Ahora, ¿qué tipo de persona ¿eres tú?” La idea es la reflexión de que cada uno de nuestros

rasgos nos hace únicos e inigualables. Este es un ejercicio que busca confrontarnos con nuestro propio yo para reconciliarnos con todo aquello que somos.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Identifica sus puntos fuertes y puntos débiles mediante su clasificación.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### Actividad 28

#### Mi manual del corazón



*Nota:* la imagen es referencial a un manual del corazón a realizar.  
Fuente: García (2018). <https://co.pinterest.com/pin/531776668482087428/>

**Objetivo:** Reconocer las distintas emociones que le pueden causar diversos contextos, promoviendo el autoconocimiento.

**Tipo de juego:** juego simbólico

**Materiales:**

- Hojas de papel boom
- Goma

- Lápices
- Círculos en fomis

### Procedimiento

Se iniciará con la motivación de la dinámica llamada “la carta secreta” la cual consiste en hacer escoger al niño una carta con la emoción con la que se identifique en ese momento, para q proceda a explicar el porqué de su emoción, seguidamente se procederá con la actividad que consiste en dibujar, pegar o calcar en una hoja diferentes situaciones en las que el niño se identifique: puede ser en un parque, con la familia, jugando, en el colegio, en la playa o en la montaña. Y en cada hoja colocar una cara sin gestos, para que el niño pueda dibujarle la emoción que le causaría cada situación, permitimos que el niño comience a visualizar cada situación, iremos narrando qué pasa en ese escenario involucrando al niño. Finalmente pediremos al niño que dibuje la cara que está en cada hoja.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Reconoce las distintas emociones que le pueden causar diversos contextos, promoviendo el autoconocimiento.		
	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>



## Actividad 29

### Laberinto de las emociones



*Nota:* la imagen representa el laberinto a diseñar para el desarrollo de la actividad.

Fuente: Franch (2016). <http://www.clubpequeslectores.com/2016/04/juego-diy-educar-emociones.html>

**Objetivo:** Realizar los desafíos que se plantean en el juego.

**Tipo de juego:** juego reglado.

**Material:**

- Cartón
- Cartulina
- Dado
- Una ficha para cada jugador
- Un dado con opciones
- Tarjetas con el signo de "?" y posterior emociones básicas

**Proceso:**

Se dará inicio motivando con la canción “Mambrú se fue a la guerra” <https://www.youtube.com/watch?v=xrQe3Ls-ZTU> , luego se procede a dar indicaciones de la actividad a realizar, primero lanzar el dado normal y avanzar por las casillas. Segundo si caemos en una casilla con monstruo debemos hacer lo siguiente: **Monstruo alegre:** avanzar una casilla, **Monstruo triste:** retroceder dos casillas, **Monstruo durmiendo:** estamos cansados, vamos a estar un turno sin tirar. Si caemos en una casilla

con el signo de "?", cogeremos una tarjeta con el mismo signo "?", pero antes debemos tirar el dado de las opciones, porque en función de lo que nos salga, podremos mirar la tarjeta o tendremos que adivinar la emoción que nos ha salido. Estas son las opciones del dado:

- **Hacer lista:** con la emoción de la tarjeta, escribir diferentes situaciones donde podemos experimentar dicha emoción. Todos pueden ayudar.
- **Dibujar:** leemos la emoción de la tarjeta y hacemos un dibujo de ella, el resto de participantes deben adivinar cuál es.
- **Mirar y adivinar:** el moderador es quien coge la tarjeta "?", busca en nuestro libro la emoción y cubre el texto. Entonces el jugador, sólo mirando las ilustraciones, debe adivinar de qué emoción se trata.
- **Leer y adivinar:** parecida a la anterior, pero en este caso el moderador lee la emoción sin dejar ver las ilustraciones y el jugador debe adivinar cuál es.
- **Mímica:** coger la tarjeta "?" y representar (sin hablar) la emoción. El resto de participantes debe adivinarla.
- **Hacer teatro:** el jugador puede elegir a otra persona con la cuál representar una pequeña escena donde se viva la emoción que le ha salido en la tarjeta.

Proseguimos a seguir con los demás niños, final mente preguntaremos a los niños que cuenten como su la experiencia del juego.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Realiza los desafíos que se plantean en el juego.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

## Actividad 30

### Creemos un cuento



*Nota:* la imagen representa la elaboración del cuento a través del dibujo.

**Objetivo:** Crear un cuento que permita la narración e identificación de las emociones

**Tipo de juego:** juego simbólico

**Materiales:**

- Hojas de papel boom
- Pinturas
- Lápices

**Procedimiento**

Empezaremos con la dinámica “el cartero trajo una carta” pediremos al grupo de niños que formen un círculo sentado con sus respectivas sillas, la dinámica consiste en ir nombrando una serie de características físicas, para provocar que los participantes que forman la rueda puedan cambiar de lugar al escuchar alguno que coincida con ellos, en cuanto a los jugadores, aprovecharan para la persona que está en el centro se quede sin lugar. El participante que se quede sin silla tendrá que mencionar una nueva característica para volver a movilizar al grupo y así poder recuperar el lugar, luego procedemos a realizar la actividad, dialogaremos con los niños sobre las diferentes expresiones de emociones. Incentive a que cada uno cree su propia historia dibujando, done plasme

vivencia, luego narrará su cuento y se otorgará tiempo suficiente para que cada uno se exprese las ideas citadas e identifique sus emociones.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Crea un cuento que permita la narración e identificación de las emociones		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### Actividad 31

Rueda de emociones



Nota: la imagen representa la ruleta de las emociones a utilizar.

**Objetivo:** Demostrar el manejo adecuado de la reacción a cada emoción interactuando con sus pares

**Tipo de juego:** El juego motor

**Materiales:**

- hojas de papel boom
- lápiz
- tejas
- cartón
- cartulina
- marcadores

**Proceso:** Se iniciará motivando con la canción “Si estas feliz” <https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M> , luego la docente se sentara con cada estudiante en un momento determinado y le pedirá que haga una lista de las cosas que puede hacer cuando se enfada en lugar de gritar o llorar. Seguidamente con la lista se realizará una ruleta y la intercambiará entre los estudiantes. Finalmente harán girar la ruleta y tendrán que hacer lo que les toque.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Demuestra el manejo adecuado de la reacción a cada emoción interactuando con sus pares		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### Actividad 32

El observador



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/233553930652630248/>

**Objetivo:** Expresar los sentimientos propios y de los demás a la hora de actuar

**Tipo de juego:** juego motor

**Materiales:**

- Computadora

## Procedimiento

Para dar inicio con esta actividad empezaremos motivando con la canción “Observadores galácticos” <https://www.youtube.com/watch?v=-Ahf9jUeKwE> , Luego se mostrará un video <https://www.youtube.com/watch?v=mzos2Jov27M> en el cual los niños tendrán que estar atentos a las emociones de los personajes para luego preguntarles que emociones estuvieron presentes en el video. Luego explicar si los personajes tuvieron aspectos verbales: como que dice, como lo dice o si tuvieron aspectos no verbales: como gestos faciales, muecas, tonos de voz no adecuados o si expresa más de una emoción al mismo tiempo, para concretar la actividad el niño tendrá que representar el gesto que más le llamó la atención.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Expresa los sentimientos propios y de los demás a la hora de actuar		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### Actividad 33

#### Reconociendo cualidades de mis amigos



*Nota:* la imagen es referencial al juego que tienen que realizar los niños  
Fuente: Club Peques Lectores (2015), <http://www.clubpequeslectores.com/2015/06/trabajando-las-emociones-recursos-educativos.html>

**Objetivo:** Reconocer las cualidades de los compañeros mediante tarjetas de las emociones.

**Tipo de juego:** El juego motor

**Materiales:**

- Cartulinas de colores
- Lápices

**Proceso:** Para dar inicio con la actividad se empezará motivando con la dinámica “tingo, tingo-tango”, luego se realizarán una serie de tarjetas con preguntas sencillas como ¿Cómo te gustaría que te traten? ¿Cómo te sientes cuando haces algo bien? Entre otras. Una vez respondidas estas preguntas, se intercambiarán las tarjetas sin que los niños se den cuenta, los niños tendrán que escoger y leerá las respuestas y tratará de identificar al compañero al que le pertenecen las respuestas.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación	Reconoce las cualidades de los compañeros mediante tarjetas de las emociones.		
Nombres y apellidos	AD	EP	I

### Actividad 34

El mural de las emociones



*Nota:* la imagen muestra el mural realizado por los niños.

**Objetivo:** Distinguir emociones básicas como la tristeza, felicidad, miedo y enojo, mediante imágenes.

**Tipo de juego:** El juego motor

**Materiales:**

- Papelotes
- Tijeras
- Goma

**Procedimiento**

Iniciaremos con la actividad motivándolos con la dinámica “El Lazarillo” <https://kadoora.com/5-dinamicas-para-trabajar-las-emociones-en-el-aula/>, Luego se crearán 4 grupos, a cada grupo se le entregará un papelote. Se asignará una emoción a cada grupo. Se colocará una serie de imágenes sobre las 4 emociones básicas a trabajar. Luego cada integrante de cada grupo por orden tendrá que buscar en las imágenes mezcladas la imagen que corresponda a la emoción que se le asignó. Final mente el grupo que acabe de llenar más pronto el mural será el que gane.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación	Distinguir emociones básicas como la tristeza, felicidad, miedo y enojo, mediante imágenes.		
Nombres y apellidos			
	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>



## Actividad 35

### Que emociones expresó



*Nota:* la imagen representa la plantilla a utilizar para que los niños expresen su emoción.

**Objetivo.** Identificar emociones en sí mismos y en los demás fomentando el respeto y aceptación como individuos.

**Tipo de juego:** juego simbólico

#### **Materiales:**

- Caretas o máscaras de emociones
- Cartulinas
- Pinturas

#### **Procedimiento**

Iniciaremos con la actividad motivándolos con la canción “La canción de la felicidad” <https://www.pinterest.es/pin/459296861977417149/> , Luego Se propone el armado de caretas que representan un estado de ánimo o de emoción (felicidad, ira, tristeza, asco, preocupación, sueño, etc.) Se les invita previamente a los niños a mirarse al espejo. Al terminar todos los niños se colocan la careta y juegan a actuar representando el papel correspondiente a la máscara que eligieron. El adulto juega a hacer el reportero que entrevista a los personajes, preguntando: ¿Qué te ocurrió? ¿Por qué te sientes así? ¿Qué

te puede hacer sentir mejor?, entre otros. Final mente preguntamos como se sintieron los niños realizando la actividad.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Identifica emociones en sí mismos y en los demás fomentando el respeto y aceptación como individuos.		
	AD	EP	I

### Actividad 36

#### Pesca de Emociones



*Nota:* la imagen muestra el modelo a seguir para realizar la actividad.  
Fuente: Vargas (2020). <https://actividadesinfantil.com/archives/23495>

**Objetivo:** Descubrir experiencias emotivas y negativas en un clima de confianza social.

**Tipo de juego:** Comunicación verbal y no verbal

**Materiales:**

- Peces hechos de cartulina
- Sorbetes
- Imán, clip metálico
- Lavacara

**Proceso:**

Esta actividad se iniciara con la motivación de la canción “Cuando me siento solo” <https://kadoora.com/5-dinamicas-para-trabajar-las-emociones-en-el-aula/>,seguidamente recortamos los peces hechos de cartulina, los cuales le pegamos por detrás un clip metálico, luego confeccionamos las “cañas de pescar” utilizando varios sorbetes y sujetando un imán en la punta de cada uno de ellos. Dividimos a la clase en grupos y les entregamos una caña de pescar a cada niño. Le indicamos a cada grupo que se sienta alrededor de una mesa, sobre la cual colocamos un recipiente plástico, le agregamos los peces dentro de cada tarjeta en forma de pececito va estar una figura de caras con emociones: de miedo, alegría, enojo, tristeza, asombro. Finalmente, se pedirá a los niños que con sus cañas pesquen la mayor cantidad de peces de la lavacara y relate su experiencia en relación con la emoción que pesco, ejemplo: “una situación que lo hizo enojar “gana el niño que logre pescar la mayor cantidad de peces.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Descubre experiencias emotivas y negativas en un clima de confianza social.		
	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## Actividad 37

### Mi cuerpo y sensaciones



*Nota:* la imagen presenta un ejemplo a seguir de como realizar la actividad.  
Fuente: Martines (2020). <https://misdosprincipitos.com/camino-sensorial-un-circuito-para-sentir-con-los-pies/>

**Objetivo.** Expresar sensaciones placenteras y displacenteras. A través del gusto o al probar distintos sabores....

**Tipo de juego:** Motor

**Materiales:**

- Limón, pomelo, granitos de café
- Materiales suaves (lana, terciopelo)
- Materiales duros o ásperos (cepillos, etc.)
- Recursos con diferentes calidades sonoras

**Procedimiento**

Se dará inicio esta actividad con la motivación de la canción “¡Es mío! ¡No mío!” <https://www.pinterest.es/pin/459296861977417149/> , seguidamente se trabajará en parejas. Se propondrá iniciar la aventura de experimentar el contacto con diferentes texturas y objetos, registrando que sensaciones corporales les produce. Ejemplo: sacarse las medias y conectar los pies con trozos de alfombra, arena, piedritas, los pies de un compañero, etc., se hace cosquillas en los pies al otro, se hace un masaje, se acarician el pelo. En parejas con los ojos cerrados uno le ofrece al otro a probar: (limón, azúcar, mermelada, etc.). Acostados en el piso la aventura ahora es sonora: se ofrecerán melodías suaves, fuertes, palabras en secreto, ruidos en la boca, etc. Al finalizar cada una de las

experiencias, deberá la docente preguntar a los niños, qué sensaciones resultan más placenteras y cuáles no y por qué.

Valoración	AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Expresa sensaciones placenteras y displacenteras.		
	AD	EP	I

### Actividad 38

#### Tecnocopia



*Nota:* la imagen muestra como los niños tendrían que realizar la actividad

Fuente: Zaricm (2020). <https://www.istockphoto.com/es/vector/ni%C3%B1o-y-joven-con-los-ojos-vendados-chica-gm1213436276-352650477>

**Objetivo.** Demostrar un conocimiento de sí mismo mediante las emociones provocadas por el contacto físico y la exploración táctil.

**Tipo de juego:** Motor

**Materiales:**

- Pañuelo

**Proceso**

Iniciaremos motivándolos con la canción “¡Qué vergüenza!” <https://www.pinterest.es/pin/459296861977417149/>, luego se forman equipos de tres o cuatro personas formando pequeños círculos. El juego consiste en simular duchar a los participantes a través de suaves masajes con los dedos. Voluntariamente un jugador de cada conjunto se mete al centro, mientras los otros le hacen un ligero masaje con los dedos desde la cabeza hasta los pies (haciendo el sonido del agua al salir de la regadera). Se “lava” tres veces el cuerpo completo de cada niño antes de que pase el siguiente, y así sucesivamente hasta que todos hayan recibido su baño. Luego se hacen dos filas con los niños.

Y se miran unos a otros a una distancia de 1 metro. La actividad consiste en simular que el grupo es una máquina y cada jugador es un carro, un voluntario se coloca al inicio de las filas y pasa para ser “lavado” durante el recorrido los participantes enjabonan, enjuagan, secan. Se forman parejas y uno de ellos se les cubre los ojos con un pañuelo, mientras el otro simula una posición de estatua. El niño que tiene vendados los ojos tocará a la estatua para luego adivinar la postura, finalmente cuando esté listo se le descubren los ojos para que vea su fotocopia, si es correcta.

<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Demuestra un conocimiento de sí mismo mediante las emociones provocadas por el contacto físico y la exploración táctil.		
	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>

## Actividad 40

### Hablando nos Entendemos



*Nota: la imagen es una plantilla de como el niño tiene que actuar ante una situación de conflicto.*  
Fuente: Villacis (2018). <https://www.conmishijos.com/educacion/aprendizaje/juegos-para-estimular-el-lenguaje-en-bebes-y-ninos/>

**Objetivo.** Demostrar la comunicación con los demás para la resolución de conflictos y la sana convivencia social.

**Tipo de juego:** Comunicación verbal y no verbal

**Materiales:** simbólico

- Disfraces
- Objetos de Clase

### Procedimiento

Se iniciara esta actividad con la motivación de la canción “Mi canción” <https://www.pinterest.es/pin/459296861977417149/> , seguidamente se explica a los niños que es importante buscar resolver los propios conflictos de la vida diaria, de una forma serena, pacífica y pedir apoyo a personas confiables. Comenzamos este juego simbólico, formando parejas y a cada uno de sus miembros se le asigna un papel que representar ante los demás compañeros para aprender todos juntos. De esta manera les explicamos a los niños qué ocurre cuando uno de ellos se pierde en la calle y qué debe hacer: (acercarse a un policía, explicarle qué le ha pasado y pedirle la ayuda para encontrar a sus padres, etc.).

También se puede representar una situación más cotidiana, como la de un profesor y su alumno, que dialogan cómo realizar la tarea, incluso entre un perro agradecido y su amo que le da de comer y le cuida con esmero. O cuando un niño hace berrinche cuando no obtiene lo que quiere. Finalmente, para las representaciones los niños pueden utilizar, si quieren material de clase o disfraces

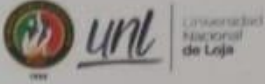
<b>Valoración</b>	<b>AD= adquirido EP= en proceso y I= iniciado</b>		
Indicador de evaluación  Nombres y apellidos	Demuestra la comunicación con los demás para la resolución de conflictos y la sana convivencia social.		
	<b>AD</b>	<b>EP</b>	<b>I</b>





### Anexo 3. Instrumento de pre y post test

#### Pretest

Anexo 2

 Universidad Nacional de Loja

Test de Mesquite (adaptado)	
(Dirigida a los alumnos de la Escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora)	
Fecha:	
Lugar:	
Hora inicio: 8:00 am	Hora culminación:
Responsable(s): Johanna Tene	
Nombre encuestado:	
Edad: 3 años	
Sexo: Femenino	
Desarrollo	
 	
<p>1. Imagínate que estás en una fiesta de cumpleaños de tu primo, tú estás comiendo tranquilamente. De pronto dos niños que tú conoces (tu primo y tu vecino) empiezan a discutir porque ambos participaron en un juego y empataron, pero les dieron premios diferentes y eso no le gusto a uno de ellos.</p> <p>¿Qué harías tú?</p> <p><input type="checkbox"/> Intentas cambia de tema</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> No haces nada</p>	

36

Tratas de llamar a una de las partes en privado para evitar que la discusión salga de control

Continúas comiendo y bebiendo



2. Imagina que tus padres salen de compras, y a ti te dejan con la abuelita en casa... eso a ti no te gusta y te sientes muy muy enojado... ¿Qué haces? ¿Expresas lo que sientes en ese momento?

Siempre

Casi siempre

Casi nunca

Nunca



3. Imaginemos que tú te encuentras jugando en tu cuarto con tus juguetes, y de pronto vez llegar a tu hermanito de la escuelita y sales muy contento a saludarlo y vez que está muy angustiado y triste ¿Tú que crees que él tiene que hacer?

Ocultar lo que siente

Decir lo que siente

☞ Decir lo que siente e intentar resolverlo

☞ No debe decir nada a nadie para que no se rían de él/ella



4. Tú te encuentras en la escuelita, todo está bien, pero en un momento te das cuenta que tu compañerito de clases está enojado contigo y tú no sabes porque... ¿Tú qué haces para saber porque está enojado contigo si tú no le has hecho nada?

☞ Hablas con él en privado para preguntarle qué le ha sucedido

☞ Te ocultas de él para no hablarle. Prefieres quedarte con la duda de lo que le ha ofendido.

☞ Durante la noche recuerdas lo ocurrido y sufres

☞ Le preguntas a un amigo en común si sabe las razones del enojo de tu amigo contigo.



5. Imagínate que estás en el parque con mamá y papá y tú decides ir a jugar en los columpios, mientras tú juegas vez que mamá y papá están hablando y quieres ir a ver de qué están hablando y cuando te acercas ellos dejan de hablar y tienen cara de preocupación ¿A ti qué te gustaría que ellos hicieran?

- ✘ Esconder sus sentimientos y/o pensamientos
- ✘ Deben hablar entre ellos sobre lo que creen necesario sin límites
- ✘ Los padres nunca deben hablar con los hijos de sus angustias o problemas, pero los hijos sí deben hacerlo
- Nunca te lo habías preguntado y no sabes qué responder



6. Imaginemos que estamos en clases y la profesora comienza hablar sobre los colores (que es de algo que a tí te gusta bastante hablar) y la profesora comienza a preguntar a tus compañeritos de clase sobre los colores que tiene un tigre, tú quieres hablar pero la profesora te dice que esperes tu turno. ¿tú qué harías?

- ✘ Te impacientas
- ✘ Comienzas a caminar ansiosamente
- Aguardas a que terminen y das tu opinión o dices aquello que tengas que decir.



7. Un día estabas en la casa de la abuelita con tus demás primitos y como estaban aburridos se pusieron a jugar pelota dentro de la casa y tú lanzaste la pelota muy duro y rompiste

un jarrón de la abuelita. Al escuchar el fuerte ruido llega tu mamá y tu abuelita, ella te pregunta que paso? y tú les mientes que tu primo rompió el jarrón. ¿Tú qué sientes luego de haberle mentido a tu mami y de haber culpado a tu primo?

Lo sabes porque tu conciencia te lo dice

No sientes nada malo

Te arrepientes y pides perdón a quien corresponda



8. Un día en la escolita vez que llega Juanito (que es tu mejor amigo), que llega muy triste y llorando y tú no sabes qué le pasa ¿Tú qué harías para ayudarlo?

Solamente le miras

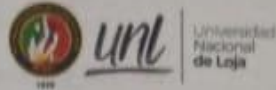
Te sientas a su lado y simplemente esperas a que él te hable



Le preguntas qué le ha pasado y esperas a que él responda. Si no lo hace simplemente colocas tu brazo en su hombro en señal de apoyo y comprensión

Le preguntas insistentemente cada 5 minutos que es lo que le ocurre

¡GRACIAS!

Anexo 2



Test de Mesquite (adaptado)	
(Dirigida a los alumnos de la Escuela Fiscal Mixta Lauro Damerval Ayora)	
Fecha: 16-03-2023	
Lugar:	
Hora inicio: 9:00 am	Hora culminación:
Responsable(s):	
Nombre encuestado: Jedin Japón	
Edad: 5 años	
Sexo: Femenina	
Desarrollo	
 	
<p>1. Imagínate que estás en una fiesta de cumpleaños de tu primo, tú estás comiendo tranquilamente. De pronto dos niños que tú conoces (tu primo y tu vecino) empiezan a discutir porque ambos participaron en un juego y empataron, pero les dieron premios diferentes y eso no le gusto a uno de ellos.</p> <p>¿Qué harías tú?</p> <p><input type="radio"/> Intentas cambia de tema</p> <p><input type="radio"/> No haces nada</p>	

- Tratas de llamar a una de las partes en privado para evitar que la discusión salga de control
- Continúas comiendo y bebiendo



2. Imagina que tus padres salen de compras, y a ti te dejan con la abuelita en casa... eso a ti no te gusta y te sientes muy muy enojado... ¿Qué haces? ¿Expresas lo que sientes en ese momento?
- Siempre
- Casi siempre
- Casi nunca
- Nunca



3. Imaginemos que tú te encuentras jugando en tu cuarto con tus juguetes, y de pronto vez llegar a tu hermanito de la escolita y sales muy contento a saludarlo y vez que está muy angustiado y triste ¿Tú que crees que él tiene que hacer?
- Ocultar lo que siente
- Decir lo que siente

Decir lo que siente e intentar resolverlo

No debe decir nada a nadie para que no se rían de él/ella



4. Tú te encuentras en la escolita, todo está bien, pero en un momento te das cuenta que tu compañerito de clases está enojado contigo y tú no sabes porque... ¿Tú qué haces para saber porque está enojado contigo si tú no le has hecho nada?

Hablas con él en privado para preguntarle qué le ha sucedido

Te ocultas de él para no hablarle. Prefieres quedarte con la duda de lo que le ha ofendido.

Durante la noche recuerdas lo ocurrido y sufres

Le preguntas a un amigo en común si sabe las razones del enojo de tu amigo contigo.



5. Imagínate que estás en el parque con mamá y papá y tú decides ir a jugar en los columpios, mientras tú juegas vez que mamá y papá están hablando y quieres ir a ver de qué están hablando y cuando te acercas ellos dejan de hablar y tienen cara de preocupación ¿A ti qué te gustaría que ellos hicieran?



- ⊗ Esconder sus sentimientos y/o pensamientos
- Ⓢ Deben hablar entre ellos sobre lo que creen necesario sin límites
- ⊗ Los padres nunca deben hablar con los hijos de sus angustias o problemas, pero los hijos sí deben hacerlo
- ⊗ Nunca te lo habías preguntado y no sabes qué responder



6. Imaginemos que estamos en clases y la profesora comienza hablar sobre los colores (que es de algo que a ti te gusta bastante hablar) y la profesora comienza a preguntar a tus compañeritos de clase sobre los colores que tiene un tigre, tú quieres hablar pero la profesora te dice que esperes tu turno. ¿tú qué harías?

- ⊗ Te impacientas
- ⊗ Comienzas a caminar ansiosamente
- Ⓢ Aguardas a que terminen y das tu opinión o dices aquello que tengas que decir.



7. Un día estabas en la casa de la abuelita con tus demás primos y como estaban aburridos se pusieron a jugar pelota dentro de la casa y tú lanzaste la pelota muy duro y rompiste

un jarrón de la abuelita. Al escuchar el fuerte ruido llega tu mamá y tu abuelita, ella te pregunta que pasó? y tú les mientes que tu primo rompió el jarrón. ¿Tú qué sientes luego de haberle mentido a tu mamá y de haber culpado a tu primo?

- Lo sabes porque tu conciencia te lo dice
- No sientes nada malo
- Te arrepientes y pides perdón a quien corresponda

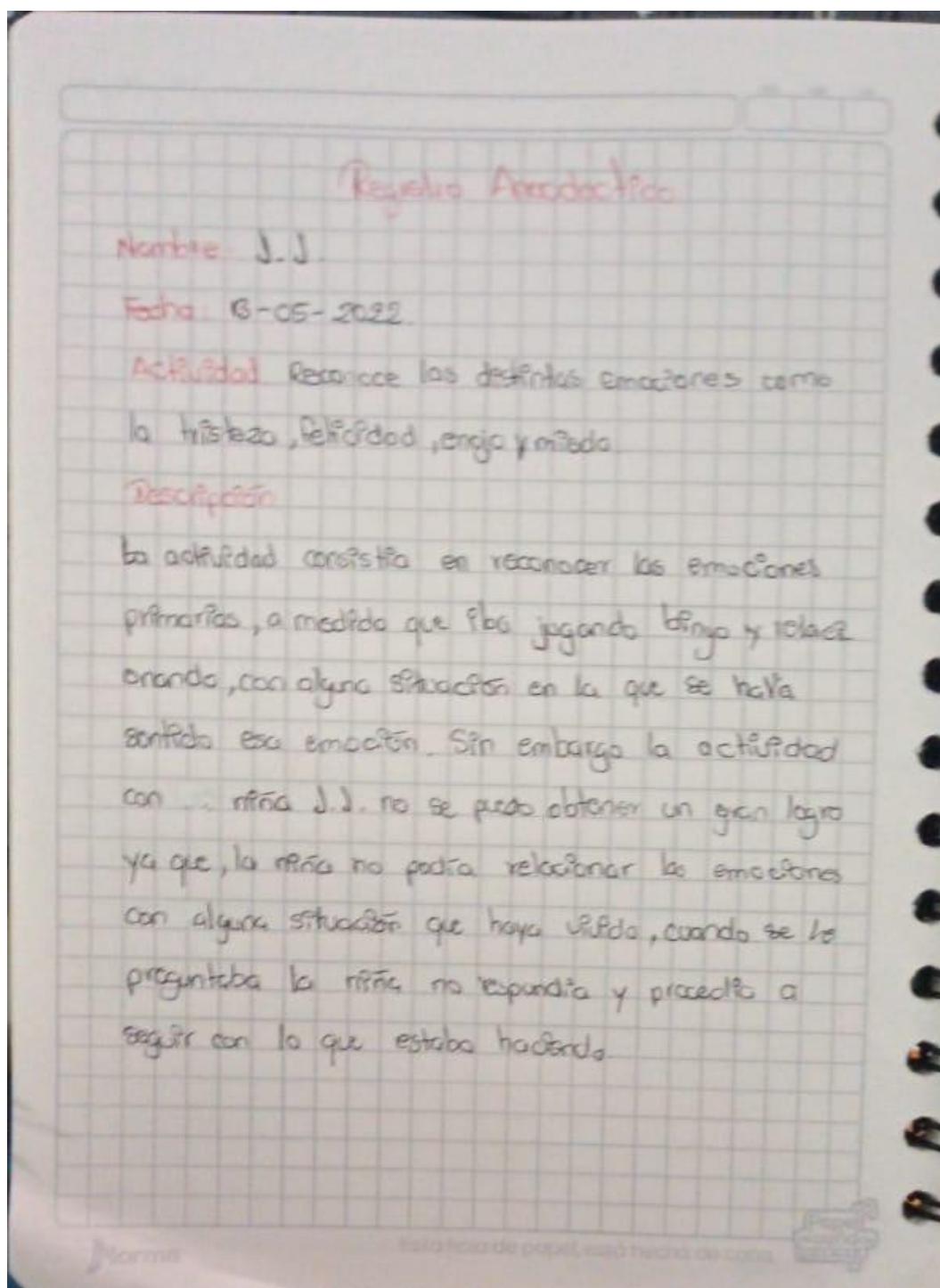


8. Un día en la escolita vez que llega Juanito (que es tu mejor amigo), que llega muy triste y llorando y tú no sabes qué le pasa ¿Tú qué harías para ayudarlo?

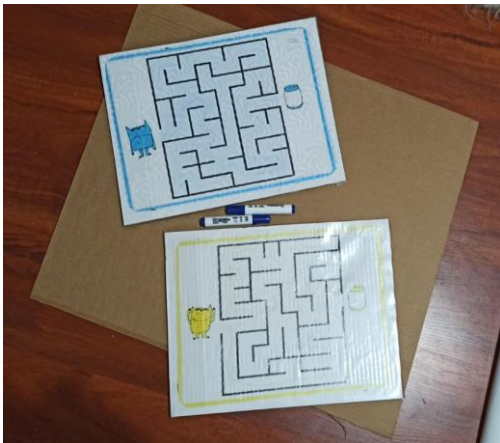
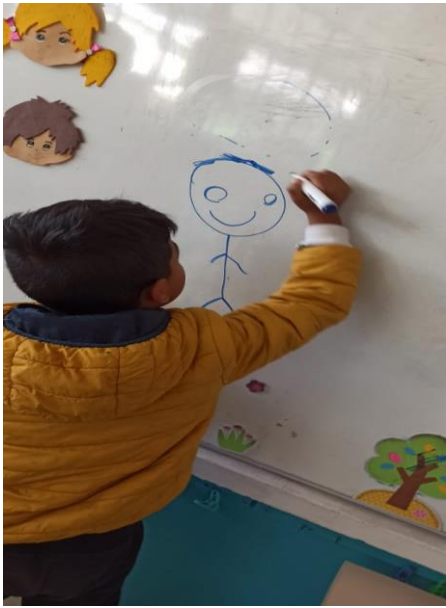
- Solamente le miras
- Te sientas a su lado y simplemente esperas a que él te hable
- Le preguntas qué le ha pasado y esperas a que él responda. Si no lo hace simplemente colocas tu brazo en su hombro en señal de apoyo y comprensión
- Le preguntas insistentemente cada 5 minutos que es lo que le ocurre

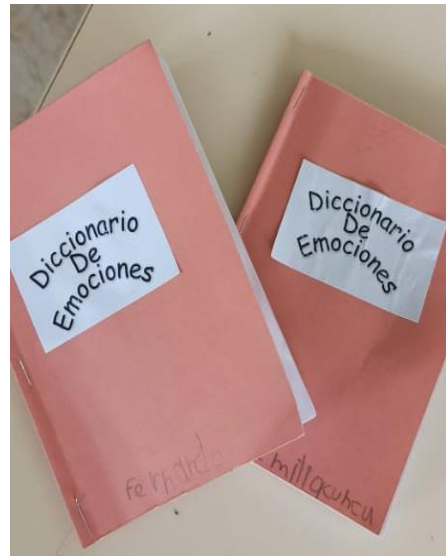
¡GRACIAS!

**Anexo 4. Instrumentos cualitativos**  
Registro anecdótico



Anexo 5. Fotografías





## Anexo 6. Certificación de traducción del resumen

