

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y
EDUCACIÓN**

**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
INICIAL**



TESIS

**Programa de juegos para desarrollar las emociones básicas en niños de
cinco años Chiclayo- 2021**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación,
especialidad de Educación Inicial.

Investigadoras: Peralta Gomez, Maricarmen.

Salas Silva, Karla Cecilia.

Asesora: Dra. Altamirano Delgado, Laura Isabel.

Lambayeque - Perú

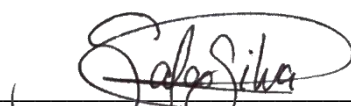
2023

Programa de juegos para desarrollar las emociones básicas en niños de cinco años Chiclayo- 2021

Tesis presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de Educación Inicial.



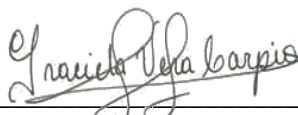
Bach. Maricarmen Peralta Gomez
Investigadora



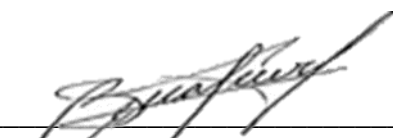
Bach. Karla Cecilia Salas Silva
Investigadora



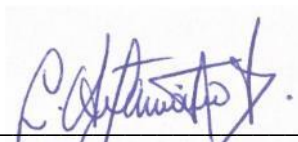
Dra. Segura Solano María Elena
Presidente



Dra. Vera Carpio Graciela
Secretario



Dra. Peña Pérez Bertha Beatriz
Vocal



Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Asesora



ACTA DE SUSTENTACIÓN
UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICAS SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

N° 0895-VIRTUAL

Siendo las **08:30 horas**, del día **Miércoles 29 de noviembre de 2023**; se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet, <https://meet.google.com/jbc-gnwq-bap>, los miembros del jurado designados mediante **Resolución N° 0547-2021-V-D-NG-FACHSE**, de fecha **10 de junio de 2021**, integrado por:

Presidente	: Dra. María Elena Segura Solano.
Secretario	: Dra. Graciela Vera Carpio
Vocal	: Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
Asesor	: Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado



La finalidad es evaluar la Tesis titulada: **"PROGRAMA DE JUEGOS PARA DESARROLLAR LAS EMOCIONES BÁSICAS EN NIÑOS DE CINCO AÑOS CHICLAYO - 2021"**; presentada por **SALAS SILVA KARLA CECILIA y PERALTA GOMEZ MARICARMEN** para obtener el **Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial**.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento General de Investigación (aprobado con Resolución N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023); los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al(os) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación de la Tesis, obteniendo un calificativo de **(19) (DIECINUEVE)** en la escala vigesimal, que equivale a la mención de **MUY BUENO**.

Siendo las **09:30 horas** del mismo día, se dio por concluido el acto académico online, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. María Elena Segura Solano
PRESIDENTE

Dra. Graciela Vera Carpio
SECRETARIO

Dra. Bertha Beatriz Peña Pérez
VOCAL

OBSERVACIONES:.....
.....
.....
.....
.....

El presente acto académico se sustenta en los artículos del 39 al 41 del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 270-2019-CU de fecha 4 de setiembre del 2019); la Resolución N° 407-2020-R de fecha 12 de mayo del 2020 que ratifica la Resolución N° 004-2020-VIRTUAL-VRINV del 07 de mayo del 2020 que aprueba la tramitación virtualizada para la presentación, aprobación de los proyectos de los trabajos de investigación y de sus informes de investigación en cada Unidad de Investigación de las Facultades y Escuela de Posgrado; la Resolución N° 0372-2020-V-D-NG-FACHSE de fecha 21 de mayo del 2020 y su modificatoria Resolución N° 0380-2020-V-D-NG-FACHSE del 27 de mayo del 2020 que aprueba el INSTRUCTIVO PARA LA SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN Y TESIS VIRTUALES.

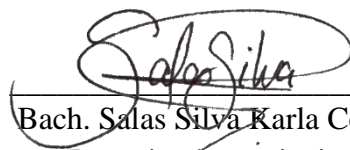
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Nosotras, **Peralta Gomez Maricarmen** y **Salas Silva Karla Cecilia** investigadoras principales, y **Dra. Altamirano Delgado Laura Isabel** asesora del trabajo de investigación “**Programa de juegos para desarrollar las emociones básicas en niños de cinco años Chiclayo - 2021**” declaramos bajo juramento que este trabajo no ha sido plagiado, ni contiene datos falsos. En caso se demostrará lo contrario, asumimos responsablemente la anulación de este informe y por ende el proceso administrativo a que hubiera lugar. Que pueda conducir a la anulación del título o grado emitido como consecuencia de este informe.

Lambayeque, 17 de octubre del 2023



Bach. Peralta Gomez Maricarmen
Investigadora principal



Bach. Salas Silva Karla Cecilia
Investigadora principal



Dra. Altamirano Delgado Laura Isabel.

Asesora

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DE TESIS

Yo, **Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado**; usuario revisor del documento titulado: “**Programa de juegos para desarrollar las emociones básicas en niños de cinco años Chiclayo- 2021**”

Cuyos autores son, **Peralta Gomez Maricarmen** Identificado con documento de identidad **71919634** y **Salas Silva Karla Cecilia** Identificado con documento de identidad **75549089**; declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de **16%**, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituye plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecida en los protocolos respectivos.

Lambayeque, 17 de octubre del
2023



Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
DNI: 16689491
ASESORA

DEDICATORIA

Porque el SEÑOR da la sabiduría, y de su boca provienen el conocimiento y el entendimiento (Pr 2:6)

Dedico este trabajo en honor a la Sabiduría Divina, de la cual participo para ser eficaz y eficiente en el ejercicio de mi labor profesional.

A mis amados **padres**, a mis **abuelos** y **hermana**. Por ser mi fuente principal de inspiración y superación; para lograr cada una de mis metas personales y profesionales; brindándome su amor incondicional y confianza para superar cada adversidad.

Maricarmen Peralta Gomez

Dedico con mucho amor y cariño este trabajo de investigación a toda mi familia; principalmente a mis padres **Carlos Salas** y **Catalina Silva**, por ser mi gran fuente de inspiración como de motivación, por ser esos individuos que en ningún instante permitieron que me rindiera en el proceso de poder superarme día a día más en el entorno personal como profesional.

A mis **hermanas** y **esposo** por apoyarme en todos y cada uno de los pasos que doy en mi vida, gracias por confiar siempre en mí y por permitirme ser parte de su orgullo.

Karla Cecilia Salas Silva

AGRADECIMIENTO

¿Cómo pagaré al Señor todo el bien que me ha hecho? (Sal. 115:3)

Mi existencia le canta agradecida Dios por todo lo que soy y tengo.

Expresamos nuestro agradecimiento a nuestros familiares que en todo momento estuvieron brindándonos su apoyo incondicional para alcanzar nuestra meta propuesta.

A nuestra asesora **Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado** por su orientación, conocimientos y experiencia para culminar esta tesis.

Se brinda un agradecimiento a nuestra **Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo**, puntualmente a la **Escuela Profesional de Educación** por ofrecernos una educación de calidad además de prestigio; formando profesionales con valores, competentes y exitosos.

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	i
ÍNDICE DE FIGURAS	ii
RESUMEN	iii
ABSTRACT	iv
INTRODUCCIÓN.....	5
CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO	8
1.1 Antecedentes	8
1.1.1 Antecedentes en contexto internacional	8
1.1.2 Antecedentes en el contexto nacional	9
1.1.3 Antecedentes en contexto local	12
1.2 Bases teóricas.....	12
1.2.1 Teoría Sociocultural de Vygotsky	12
1.2.3 Teoria de Paul Ekman en relación a las emociones básicas.....	19
1.3 Base conceptual	25
1.3.1 Variable Dependiente: Emociones Básicas	25
1.3.2 Variable Independiente: Programa de Juegos	25
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	28
2.1 Tipo de investigación.....	28
2.2 Diseño de investigación	28
2.3 Población, muestra.....	28
2.4 Técnicas, instrumentos de recolección de datos.	29
CAPITULO III. RESULTADOS	31
3.1 Análisis de resultados	31
CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	36
CAPITULO V: PROPUESTA	39
Programa de juegos para desplegar emociones básicas en niños de 5 años	45
CONCLUSIONES.....	62
RECOMENDACIONES	63
REFERENCIAS	64

ANEXOS.....	67
-------------	----

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población escolar de la Institución Educativa Privada Virgen del Carmen

Chiclayo.....29

Tabla 2 Resultados de observación a menores de 5 años en I.E.P Virgen del Carmen –

Chiclayo, correspondiente a la dimensión emociones básicas positivas.....32

Tabla 3 Resultados de observación a menores de 5 años en I.E.P Virgen del Carmen –

Chiclayo, correspondiente a la dimensión emociones básicas negativas.....33

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados de observación a menores de 5 años en I.E.P Virgen del Carmen – Chiclayo, correspondiente a la dimensión emociones básicas positivas.....	32
Figura 2. Resultados de observación a menores de 5 años en I.E.P Virgen del Carmen – Chiclayo, correspondiente a la dimensión emociones básicas negativas.....	34
Figura 3. Esquema de la propuesta.....	39

RESUMEN

El estudio tiene como propósito proponer un programa de juegos para desarrollar las emociones básicas en los niños de cinco años de la I.E.P Virgen del Carmen distrito de Chiclayo, 2021. El estudio se encuentra basado en la teoría de Paul Ekman en relación a las emociones básicas, que afirma que algunas expresiones son básicas o biológicamente universales en la especie humana destacando seis de ellas como la ira, tristeza, miedo, asco, alegría y sorpresa. También en la teoría de Vygotsky en relación al juego, quien sobresale 2 etapas significativas en desarrollo evolutivo del mismo. El estudio es de tipo descriptivo y de diseño cuantitativo, con un tipo de investigación propositiva. El problema se diagnosticó en la realidad observada, contando con una muestra de 27 niños de sexo masculino y femenino de 5 años de grado inicial, empleando técnica de observación con su instrumento ficha de observación, para la recolección de datos sobre las conductas de los niños y niñas en relación al desarrollo de sus emociones básicas, evidenciándose un carente desarrollo de estas, ocasionando niños conflictivos, inseguros, con dificultad para reconocerlas y expresarlas. La propuesta del programa de juegos titulada “**Me conozco y expreso mis emociones**”, consta de 16 actividades lúdicas con el objetivo de que los menores expresen emociones básicas por medio de actividades del juego dramático.

Palabras claves: Programa de juegos, emociones básicas, educación inicial.

ABSTRACT

The purpose of the study is to propose a game program to develop basic emotions in five-year-old children of the I.E.P Virgen del Carmen district of Chiclayo, 2021. The study is based on Paul Ekman's theory in relation to basic emotions, which states that some expressions are basic or biologically universal in the human species, highlighting six of them such as anger, sadness, fear, disgust, joy and surprise. Also in the theory of Vygotsky in relation to the game, who stands out 2 significant stages in evolutionary development of it. The study is descriptive and quantitative design, with a type of purposeful research. The problem was diagnosed in the observed reality, with a sample of 27 male and female children of 5 years of initial grade, using observation technique with its observation card instrument, for the collection of data on the behaviors of children in relation to the development of their basic emotions. evidencing a lack of development of these, causing conflictive, insecure children, with difficulty to recognize and express them. The proposal of the game program entitled "I know myself and express my emotions", consists of 16 playful activities with the aim that children express basic emotions through dramatic play activities.

Keywords: Game program, basic emotions, initial education.

INTRODUCCIÓN

Papalia, Olds, & Feldman (2009), sostienen que “La exploración del desarrollo infantil forma parte de un campo más abarcador conocido como desarrollo humano, que comprende todo el ciclo vital de un individuo desde su concepción hasta su fallecimiento” (p.9). Inicia desde su etapa infantil donde todo es nuevo y apto para ser aprendido por él; proyectándose a lo largo de la vida, siendo enriquecido por cada etapa y acontecimientos vividos.

Según Papalia, Olds, & Feldman, (2009, p. 10) “El desarrollo es un proceso unificado”. dónde el ser humano atraviesa por cambios físicos, cognitivos, emocionales y sociales que lo preparan para una vida plena. “A pesar de que el proceso de crecimiento y desarrollo es más evidente en la infancia, este se extiende a lo largo de toda la vida” (p.9). Por ello actualmente, se busca proporcionar condiciones favorables desde los primeros años de vida para formar individuos sanos. Siendo determinantes los agentes sociales (familia, escuela y sociedad) haciendo de este, un desarrollo óptimo o carente.

Para Alonso, (1990, p.9), “En la formación de este hombre nuevo y pleno, la educación desempeña un importante papel”. De modo que esta tarea debe ser compartida por los padres y maestros, quiénes tienen como labor crear un ambiente que garantice el desarrollo afectivo, social e intelectual de los niños. Teniendo las escuelas un papel principal para encaminar y acompañar a los niños a desarrollar habilidades para comprender sus emociones y la de los demás, ayudándolos a enfrentar diferentes situaciones de la vida cotidiana; alcanzando valores individuales y sociales.

Se debe tener en cuenta que:

El cambio y la estabilidad en personalidad, emociones y relaciones sociales constituyen el desarrollo psicosocial, y éste puede afectar el funcionamiento cognitivo y físico. El apoyo social puede ayudar a los niños a lidiar con los efectos

del estrés en la salud física y mental. Por otro lado, las capacidades físicas y cognitivas afectan el desarrollo psicosocial al contribuir a la autoestima y la aceptación social. (Papalia, Olds, & Feldman , 2009, p.10).

De modo que los agentes sociales deben ser conscientes que la capacidad para aprender depende de las emociones, salud y experiencias vividas. Por consiguiente, las escuelas buscan “Una potencial solución podría ser la redefinición del rol que las escuelas desempeñan en la educación completa de los estudiantes, logrando así un equilibrio en el aula entre el aspecto intelectual y el emocional” (Goleman 1995, p. 6). Proponiendo utilizar distintos recursos para que los estudiantes aprendan a identificar y manejar sus emociones.

A pesar de los esfuerzos en las escuelas aún la problemática se encuentra latente, evidenciándose un carente desarrollo de las emociones, ocasionando niños conflictivos, inseguros, con dificultad para reconocer y expresar sus emociones; creándose un ambiente cargado de tensiones y angustias que no favorecen el desarrollo integral.

Siendo esta la realidad problemática; se propone actividades lúdicas basadas en el juego, siguiendo la “Teoría socio cultural” de Vygotsky; y para la identificación de emociones básicas, la “Teoría de las emociones” de Paul Ekman. Esta investigación, tiene como propósito general proponer un programa de juegos para desarrollar las emociones básicas en los niños de cinco años de la I.E.P Virgen del Carmen y como objetivos específicos: Identificar las emociones básicas de los niños de cinco años de la I.E.P Virgen del Carmen de Chiclayo a través de una ficha de observación validada mediante expertos, fundamentar las bases teóricas de la propuesta de un programa de juegos, diseñar la propuesta de juegos basada en las teorías de Vygotsky y Ekman; por último validar el programa de juegos, mediante la técnica juicio de expertos.

Finalmente, estas actividades lúdicas van a propiciar el desarrollo de las emociones básicas en niños a través del juego dramático, diseñadas en base a la “Teoría Sociocultural” en relación con el juego de Vygotsky.

La presente investigación ha sido dividida en 5 capítulos:

Capítulo I: Se evidencia el diseño teórico, en el cual se menciona los antecedentes en el contexto internacional, nacional y local relacionado al tema de investigación. Se detallan los fundamentos teóricos con relación al juego, fundamentada en la “Teoría Sociocultural de Vygotsky” y las emociones básicas, fundamentada en la “Teoría de Paul Ekman”. Se detalla la base conceptual y la operacionalización de variables para darle sustento a esta investigación.

Capítulo II: Comprende el diseño metodológico; que menciona tipo, diseño de estudio, población, muestra y técnicas de recolección de datos.

Capítulo III: Se presentan hallazgos del estudio, y su respectivo análisis.

Capítulo IV: Se interpreta la discusión de los resultados de la investigación.

Capítulo V: Se presenta la propuesta de intervención, debidamente detallada: esquema, fundamentación, objetivos, contenidos, medios, materiales y evaluación de propuesta.

Finalmente se consignan conclusiones en vinculación con propósitos generales y específicos de la investigación, y las recomendaciones referentes al trabajo de investigación.

CAPITULO I: DISEÑO TEÓRICO

1.1 Antecedentes

Para la edificación de estudios previos, se efectuado la revisión de diferentes investigaciones a nivel internacional, nacional además de local; vinculados con el estudio. Como se muestra a continuación.

1.1.1 Antecedentes en contexto internacional

Ramos, Rivera, & Vela (2022), en su investigación “El juego como estrategia para potenciar la educación emocional en niñas y niños del Hogar Infantil Belén” para obtener el título de Maestría en Educación en la Fundación Universitaria los Libertadores de la Facultad de Educación; El objetivo principal de este estudio fue analizar el impacto del juego como una estrategia lúdico-pedagógica destinada a fortalecer la educación emocional en 15 niños y niñas de edades comprendidas entre 3 y 5 años en el Hogar Infantil Belén, ubicado en el municipio de Belén de los Andaquíes, en el departamento del Caquetá. La investigación se enfocó en las emociones tales como el enojo, la tristeza, el miedo, la vergüenza y la aversión, las cuales pueden llevar al desinterés por el aprendizaje y generar dificultades en las relaciones sociales. Este estudio se basó en un enfoque cualitativo que permitió la reflexión e interpretación de las observaciones realizadas. Se identificaron deficiencias en la autonomía y la confianza en las producciones artísticas a través del juego lúdico-pedagógico, dos aspectos cruciales en el desarrollo de habilidades intrapersonales e interpersonales, así como en el desarrollo emocional adecuado. Este enfoque se centró en promover el bienestar individual y colectivo.

Esto los llevó a implementar una estrategia basada en el juego para educar emocionalmente a niños y niñas de edades comprendidas entre 3 y 5 años. Por lo tanto, este estudio se considera un precedente relevante debido a que se diseñaron seis talleres

específicos con nombres como "Emocionarte", "Me Descubro", "Un Camino de Emociones", "Fantasías de Vivir", "Giro de Felicidad" y "Educarte". Estos talleres permitieron el fortalecimiento de la educación emocional por medio de dinámicas activas, participativas e innovadoras que ayudaron a los niños a comprender y reconocer sus propias emociones. Además, se promovió una reflexión continua sobre sus propios sentimientos y los de los demás. Como resultado, se evidenció un fortalecimiento de las relaciones tanto intrapersonales como interpersonales, ya que los niños lograron erigir una convivencia pacífica fundamentada en el respeto, la empatía y tolerancia hacia los demás en diversos momentos y entornos de sus vidas cotidianas.

1.1.2 Antecedentes en el contexto nacional

Sanchez, (2019), en su investigación “Expresamos nuestras emociones a través del juego” para obtener el título de Licenciada en Educación inicial en la Universidad Nacional de Trujillo de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la Escuela Profesional de Educación Inicial ; el objetivo principal de este estudio es demostrar cómo los niños de cuatro años identifican y expresan sus sentimientos y emociones en relación con la mejora de sus habilidades sociales, utilizando el juego como una herramienta fundamental en su desarrollo emocional y social. El juego se considera un factor crucial en el desarrollo de los niños, ya que promueve la interacción con sus pares, fomenta el interés por las actividades de sus compañeros y les ayuda a expresar y comprender emociones de manera efectiva. Por lo tanto, este estudio se convierte en un valioso referente por dos razones principales. En primer lugar, propone diversas situaciones lúdicas destinadas a trabajar en la educación de las emociones básicas y las relaciones sociales entre un grupo de niños, analizando el desarrollo de diferentes aspectos de su día a día, las rutinas en el aula, actividades específicas, interacciones con sus pares y vínculos emocionales. Todo esto se realiza con el propósito de fortalecer la competencia relacionada con la construcción de la

identidad en los niños que asisten al nivel inicial. En segundo lugar, el estudio resalta que los niños tienen la capacidad de reconocer tanto emociones positivas como negativas desde los primeros meses de vida, incluso antes de poder expresarlas verbalmente. Además, muestra que los niños, desde muy temprana edad, demuestran empatía hacia las emociones de otros, lo cual se puede observar en sus primeras etapas de desarrollo. Estas emociones básicas incluyen la alegría, la tristeza, el enojo y el miedo.

Gutiérrez & Ñahuinlla (2020), en su investigación “Taller de pedagogía del humor para fortalecer la expresión de las Emociones básicas en niños de 4 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco- 2018” para optar por el Título de Licenciado en Educación Inicial Intercultural Bilingüe Primera y Segunda Infancia en la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac Facultad de Educación y Ciencias Sociales; el objetivo principal fue evidenciar que el taller de pedagogía del humor logra una disminución notable en la expresión negativa de las emociones básicas en niños de 4 años. Este estudio confirma que el taller de pedagogía del humor tiene un efecto significativo en la reducción de la manifestación negativa de las emociones básicas en niños de 4 años. El estudio se llevó a cabo con un grupo de 25 niños, que representa la totalidad de la muestra, y que inicialmente presentaban emociones básicas, incluyendo la ira, tristeza y miedo, antes de la aplicación del tratamiento de pedagogía del humor. En el post test, se observó que el 100% de los niños, que corresponde a los 25 de la muestra, experimentaron una disminución considerable en la expresión de la ira, tristeza y miedo después de recibir el tratamiento. Esto indica que el taller de pedagogía del humor logró reducir o eliminar las expresiones de estas emociones básicas. Este estudio se convierte en una fuente relevante debido a dos razones principales. En primer lugar, subraya la importancia del desarrollo emocional en la vida y el aprendizaje de los niños, ya que las emociones están presentes desde el nacimiento y pueden influir en decisiones futuras. En segundo lugar, propone una estrategia adecuada a la edad y

características del grupo para fomentar que los niños expresen sus emociones. Esto es relevante ya que en muchas instituciones educativas se presta mayor atención al desarrollo cognitivo, a menudo pasando por alto la importancia de las emociones.

Maquera & Velasquez (2019), en su investigación “Programa Juegos Cooperativos para estimular las competencias emocionales en niños de 5 años de la I.E. Inicial Particular Shammah distrito Mariano Melgar Arequipa – 2019” para optar el título de Segunda Especialidad con mención en Educación Inicial Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa de la Facultad Ciencias de la Educación Unidad de Segunda Especialidad de Educación Inicial; el objetivo principal del estudio fue evaluar el impacto del programa "Juegos Cooperativos" en la mejora de las competencias emocionales de estudiantes de 5 años. Para lograr este propósito, se diseñó un programa que constaba de 8 sesiones centradas en el desarrollo de dimensiones emocionales tanto a nivel individual como en interacción con otros. Estas sesiones utilizaron estrategias de juego con el propósito de ayudar a los niños a reconocer y regular sus emociones, al mismo tiempo que fomentaban el desarrollo de habilidades socioemocionales y habilidades de vida necesarias para afrontar y gestionar de manera adecuada diversas situaciones cotidianas. La investigación siguió un enfoque científico con un método de naturaleza cuantitativa, y tuvo un nivel de aplicabilidad, siendo de tipo experimental con un diseño preexperimental que incluyó pruebas iniciales y finales (pre test y post test). Se empleó una lista de cotejo para evaluar las habilidades emocionales, la cual se administró a un grupo de 9 niños en el grupo experimental. Los resultados indicaron que el Programa de Juegos Cooperativos tuvo un impacto significativo en la mejora de competencias emocionales en niños de 5 años Esta conclusión se respalda mediante una prueba de hipótesis en la que el valor "p" fue igual a 0.000, lo que es menor que el nivel de significancia (α) de 0.05. En virtud de esto, este estudio se considera un precedente válido, ya que demuestra los beneficios que este programa aporta a los

estudiantes en términos de su capacidad para identificar y expresar emociones básicas, lo cual contribuye a mejorar sus habilidades sociales. Enseñar a los niños a lidiar con sus sentimientos y emociones desde una edad temprana es una práctica que los docentes deben considerar, ya que fomenta la autoconciencia, la confianza en sí mismos, el autocontrol emocional, así como la empatía y la colaboración entre los niños.

1.1.3 Antecedentes en contexto local

Carrasco (2020) llevó a cabo una investigación titulada "Juegos de dramatización para fortalecer las emociones básicas en niños de cuatro años de la I.E.P San Miguel College - Pícsi" como parte de su tesis para obtener el grado de licenciada en Educación Inicial en la Universidad Cesar Vallejo, específicamente en la Facultad de Educación e Idiomas, Escuela Académico Profesional de Educación Inicial en Chiclayo. El propósito principal de esta investigación fue fortalecer las emociones básicas en niños de cuatro años mediante la implementación de juegos dramáticos en un taller. El resultado del Pre Test inicial mostró un nivel de logro del 12%, mientras que después de la aplicación del taller, el nivel de logro alcanzó el 100%, lo que representa un crecimiento del 88%. Esto indica que la investigación fue efectiva en la aplicación del taller de juegos de dramatización. Este trabajo se considera un precedente significativo ya que prioriza el desarrollo de las emociones básicas en el nivel inicial, comenzando en una etapa crucial para el inicio del control emocional, empleando estrategias lúdicas que mejoran y promueven una convivencia positiva entre los niños de cuatro años.

1.2 Bases teóricas

1.2.1 Teoría Sociocultural de Vygotsky

Lev Vygotsky, fundador de la psicología histórico- cultural y precursor de la neuropsicología soviética, en su teoría sociocultural detalla que desarrollo infantil se genera por interrelación del menor con entorno social además de cultural en el que se despliega.

1.2.1.1 Origen y naturaleza del juego según Vygotsky

El autor aborda la naturaleza del juego como una prioridad, considerándolo desde el contexto general del desarrollo afirmó que es erróneo catalogar al juego como una actividad placentera en sí, por dos grandes razones:

1. Porque existen otras actividades más placenteras.
2. Porque los juegos solo son placenteros, si el niño encuentra placentero el resultado. (Ortega, 1988, p. 20)

Sosteniendo la primera razón debido a que la actividad que predomina en la infancia del niño es la de resolver situaciones reales en vez de ficticias. Sin embargo, es necesario recalcar que la actividad lúdica conforma el motor del desarrollo a medida en que crea áreas de desarrollo próximo. La segunda porque casi los resultados de los juegos no son siempre favorables. Lo que concibe al juego como parte de las necesidades del niño. Puesto que para actuar siempre ha de existir una necesidad o una motivación. Siendo estos grandes motores para un avance profundo en el desarrollo del niño debido a que la constante maduración de las necesidades es un nódulo central del desarrollo a medida que el niño las satisface a través del juego.

Es relevante hacer hincapié en que el origen de la actividad lúdica como la del símbolo en general es la acción, que surge a partir de una necesidad. Sin embargo, el símbolo en general posee una característica específica, debido a que parte de una necesidad no resuelta, que el ambiente deja creando insatisfacción en el niño cuando aún no tiene la capacidad para comprender la frustración.

Vygotsky (1979), manifiesta por mi parte estoy convencido de que, si las necesidades que no pudieron realizarse inmediatamente en su tiempo, nos surgieran durante los

años escolares, no existiría el juego, ya que este parece emerger en el momento en el que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables (p.20).

Para finalizar es necesario concluir que para Vygotsky la esencia del juego reside primordialmente en una circunstancia creativa, que surge por la aparición de deseos que no pueden ser satisfechos e incluso de aquellos que tienen satisfacción inmediata. Pero esta situación imaginaria tiene reglas que se pondrán de manifiesto de acuerdo a las normas de su realidad y del papel que desarrollan los niños. Con esta interpretación el autor da entender que la actividad que él define como el verdadero juego, será el juego simbólico.

1.2.1.2 Definición del juego según Vygotsky

En su teoría constructivista el autor postula que, el juego ocupa un lugar primordial en el desarrollo, puesto que no sólo se centra en el descubrimiento exclusivamente personal, sino que coloca énfasis en la socialización a través de la interacción del niño con sus pares y con el adulto.

Como dice Vygotsky en su libro Pensamiento y lenguaje “El juego es el impulsor del progreso, ya que origina las áreas de desarrollo cercanas y aborda algunas de las necesidades no satisfechas que se resuelven en un contexto imaginario” (Vygostky, 2010, p. 79)

Entendiéndose que el juego forma parte primordial del desarrollo, puesto que va a ampliar continuamente la “zona de desarrollo próxima”, siendo de gran relevancia, porque le va a permitir al niño adquirir habilidades como explorar, interpretar, enseñar distintos tipos de roles sociales que han sido observados y también contribuir a expresar y a regular sus emociones. Además, es necesario agregar que, a pesar de no tener frontera espacial, ayuda al niño a concentrar la atención, memorizar y recordar convirtiéndolo en una actividad consciente y divertida.

1.2.1.3 El juego en la Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky y su discípulo Elkonin, pertenecieron a la escuela rusa. Los cuales afirmaron que el juego es la actividad rectora donde se coloca en marcha control además de desarrollo de distintos procesos a nivel psicológico.

En otras palabras, el juego se convierte en el escenario fundamental por medio del cual el crecimiento social, emocional e intelectual de los niños se relaciona con las dimensiones cognitivas avanzadas, incluyendo aspectos como la inteligencia, lenguaje, memoria, pensamiento, percepción y atención, entre otros (Vygotsky, 1984).

Así también, lo identifican como un proceso de sustitución. Es decir que el curso del desarrollo del juego en la evolución es continuo donde el peso de la acción, el símbolo y la regla funciona como un todo que se va auto diferenciando en relación a los aspectos predominantes en uno u otro periodo del desarrollo cognitivo (Ortega, 1988, p.21). Planteando así, la teoría de la evolución del juego como acción- símbolo-regla ; revelando que todo se origina en la acción, para luego convertirse en el símbolo que no es más que la complejización de la acción basada en motivaciones desiderativas que a su vez incluye reglas o normativas internas que se establecen en los roles o situaciones humanas que el niño quiere representar, poniendo de manifiesto que las reglas incluyen un proceso simbólico encargado de fijar las normas en el juego.

Siguiendo con los conceptos planteados, se considera que el juego representa una situación principalmente imaginaria. Esto introduce al niño en el proceso de discernir la diferencia entre el mundo real (los objetos) y el mundo de los significados (sus representaciones). Por ejemplo, cuando un niño usa un palo como si fuera un caballo mientras juega, se puede decir que está realizando una transferencia de significados, al

aceptar que una palabra está asociada con un objeto. En este caso, lo que el niño percibe no es la palabra en sí, sino lo que esa palabra representa (Vygostky, 1988).

Haciéndose notorio un estadio transicional en la separación de la acción y significado, señalando que se podría expresar la percepción humana siendo el objeto el numerador y el significado el denominador (objeto/ significado), invirtiéndose el orden en el ejemplo dado debido a que se le da mayor importancia al significado sobre el objeto percibido (significado/ objeto).

Según Vygotsky (1988), Este desarrollo cognitivo es el proceso a través del cual un niño en edad preescolar emplea una variedad de signos culturales, los cuales, con el tiempo, le permitirán reorganizar y formar su propia cognición.

Logrando así el desarrollo de las funciones cognitivas primarias a superiores con agregación de símbolos en pensamiento de los menores.

Para explicar el avance cognitivo en los bebés, Vygotsky (2010) introdujo tres conceptos fundamentales. La "Zona de Desarrollo Próximo" (ZDP) se refiere a la brecha entre el "Nivel de Desarrollo Real" (NDR) y el "Nivel de Desarrollo Potencial" (NDP). El NDR se determina por las habilidades que un niño ya posee de forma independiente, lo que le permite resolver situaciones por sí mismo en un momento dado. Por otro lado, el NDP se refiere a la capacidad de un niño para resolver situaciones con la orientación de un adulto o de otros niños más competentes.

Además utiliza el término “andamiaje” para referirse al apoyo temporal que proporcionan los adultos al niño para que éste cruce a la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP); interesándose no sólo por quién necesita aprender o por quién enseña, sino por la relación entre ambos haciendo la enseñanza aprendizaje mucho más dinámica.

Para finalizar es necesario considerar la relación de juego con el contexto sociocultural, donde “el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana” (Ortega, 1992, p.64), debido a que proyecta las actividades de los adultos de su cultura, desarrollando la capacidad y actitud para participar socialmente. Constituyendo esta práctica mediante distintos procesos cognitivos como lenguaje, escritura, sistema numérico, esquemas además de sustitución de elementos.

1.2.1.4 Fases del juego según Vygotsky

Vygotsky, destaca 2 etapas de relevancia en desarrollo evolutivo del juego, la fase primera comprende de (2-3 años) y la segunda fase de (3-6 años).

1.2.1.4.1 La primera fase (2-3 años): En esta fase se evidencia que los niños juegan con objetos según el significado que su entorno social les otorga. Se subdivide en dos niveles:

En el primero, el niño aprende lúdicamente las funciones reales que tienen los objetos en su entorno, tal y como se lo transmite su ambiente socio-cultural y familiar al que pertenece.

En el segundo, el niño aprende a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Así tan aprenden, en consonancia la adquisición social del lenguaje, a operar con significados.

El juego simbólico en esta fase, ofrece la posibilidad de representar y evocar un objeto que está ausente. A través de la simbolización, el niño puede transformar los objetos y situaciones en lo que él desea. Un mismo objeto puede simbolizar distintos personajes o acontecimientos, aun así el juego de imitación es aún pobre: Se trata de hacer “como sí”, imitando sus propias acciones cotidianas.

1.2.1.4.2. Segunda fase (4-6 años): A esta fase se le denomina "juego dramático". Es aquí donde el niño despierta el interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construye" imitativamente representándolo.

El avance se centra en que el niño supera su pensamiento egocéntrico y se produce el intercambio de roles, expresando vivencias que le son proporcionados por personas de su entorno próximo.

El juego dramático se manifiesta en grado inicial en una situación de juego; entendiéndose como una actividad que más allá de divertirse le lleva a actuar creativamente. Se define como un proceso mental de creación, donde el niño al representar personajes solo o en grupo debe de recordar la imagen mental de lo que va a dramatizar; desarrollando así su pensamiento creativo.

También podemos definirlo como un arte común entre todos nosotros, siendo más notorio en la etapa infantil, donde se manifiesta imitando roles familiares, representando personajes del mundo social hasta llegar a expresar su mundo interior.

En el juego dramático se hallan 2 aspectos básicos que contribuyen a su desarrollo. Por un lado, la expresión dramática, y por otro, la expresión corporal:

1) A través de la Expresión Dramática; los niños/as juegan sobre todo a representar personajes, situaciones o cosas.

2) En el caso de la Expresión Corporal; se trata de que los niños/as puedan representar a través de su acción y movimiento determinadas actitudes, estados de ánimo, etc. (Macías, 2011, p.1).

Ambas formas de expresión tienen gran valor didáctico, puesto que al integrarlas el niño ingresa a un ambiente aperturado a imaginación, espontaneidad, creatividad además al desarrollo afectivo, emocional, intelectual y social.

Para concluir la diferencia notoria entre estas dos fases del juego, es que el niño pasa de un juego individual donde juega por su cuenta, sin considerar las acciones de los demás a un juego compartido donde el niño planifica el juego con los otros, asume roles de distintos personajes e improvisa soluciones.

1.2.3 Teoría de Paul Ekman en relación a las emociones básicas

Paul Ekman (1934), psicólogo y fundador del estudio científico de conducta humana. Reconocido por su labor sobre emociones, expresiones faciales además de su ejecución en detección de la mentira y la verdad; en su teoría considera que las emociones son beneficiosas para definir la credibilidad de las acciones que demuestra el ser humano.

1.2.3.1 Origen de la expresión de las emociones según Ekman

Paul Ekman es el pionero en estudiar las expresiones faciales de las emociones, basando sus estudios en lo propuesto por Darwin y William James. A lo largo de 40 años realizó distintos estudios asumiendo un enfoque evolutivo, siendo el fundamento de sus investigaciones el desarrollo de rasgos y el estado del individuo.

Uno de los proyectos de este autor fue examinar si las expresiones faciales y los gestos eran universales o si variaban según la cultura. En sus propias palabras, menciona: "Es evidente que no podemos estudiar todas las culturas. Hemos investigado 21 culturas que tenían registros escritos y 2 culturas que estaban aisladas, sin contacto previo con el mundo exterior. Creo que esto es suficiente para hacer generalizaciones, especialmente en el caso de las culturas visualmente preliterarias y aisladas, ya que no habrían aprendido a través de influencias externas, ni habrían visto fotografías, revistas, periódicos, televisión o películas. Cuando les preguntamos cómo reaccionarían si les dijeran que su hijo ha fallecido, hacen el gesto y muestran la misma expresión facial que en cualquier otra cultura. Esto es altamente convincente." (Ekman, 2005, p. 2)

Afirmando que las emociones son universales, confirmándolo con el análisis efectuado en menores ciegos de nacimiento, los cuales expresan una sonrisa a partir de las 5 semanas de vida a su vez lloran, ríen , fruncen el ceño y adoptan expresiones de ira, temor o tristeza. Indicándonos que poseen un origen biológico y que son esenciales para el ser humano.

Ekman también sostiene, en sus propias palabras, que la observación de Darwin se aplica a la cultura. Hace referencia a que ciertos gestos tienen significados diferentes en diversas culturas. Por ejemplo, un gesto en Estados Unidos puede indicar que eres un ganador, pero en Rusia, representa amistad, lo que demuestra la variación cultural en la interpretación de gestos. Ekman señala que diferentes culturas utilizan gestos específicos para ciertas situaciones, como el gesto italiano para hablar por teléfono. Además, destaca la importancia de la comunicación no verbal, como el lenguaje corporal y las expresiones faciales, que a menudo son universales e involuntarias, lo que las convierte en valiosos indicadores de emociones genuinas. Ekman advierte que aunque muchas expresiones faciales pueden ser deliberadas, hay sutiles diferencias entre una sonrisa auténtica de disfrute y una sonrisa social que usamos cuando en realidad no estamos disfrutando (Ekman, 2005, p.2).

Por tanto es válido (Ekman & Oster, 1981, pp. 117-121) “Considerar que, en efecto, hay gestos universales: las personas de todo el mundo se ríen cuando están alegres o quieren parecerlo y fruncen el ceño cuando están enojados o pretenden estarlo”.

1.2.3.2 Definición de las emociones básicas según Paúl Ekman

Para Ekman (2017), “Algunas expresiones son básicas o biológicamente universales en la especie humana”.

Puesto que con su estudio corroboró que las expresiones faciales de emociones no están establecidas culturalmente, sino que son generales y por consiguiente tienen origen biológico, tal como lo planteaba Darwin.

A finales de década del 60, desarrolla una relación de emociones partiendo de estudios transculturales. Observando que, en una tribu de Papúa Guinea, donde sus habitantes vivían en la Edad de Piedra siendo una cultura aislada y analfabeta. Lograron identificar y elegir sin ningún problema la fotografía que acoplaba mejor con la historia, sin haber visto fotografías o películas occidentales y así haber aprendido emociones occidentales. Llegando a la conclusión que las emociones no se aprenden sino innatas y globales. Llamando a este reducido grupo “Emociones Básicas”, entre las que se hallan: alegría, miedo, tristeza, asco, ira además de sorpresa.

1.2.3.3 Emociones básicas propuestas por Ekman

Ekman divide éstas seis emociones básicas en función a sus cualidades, características (Fig.4). Para el caso de las emociones que considera son negativas (miedo, ira, disgusto, tristeza y desprecio) difieren en su apreciación, eventos que anteceden, respuesta conductual probable y elementos de fisiología asociados. En el caso de las emociones que considera positivas (amor y felicidad) ocurre lo mismo. Ekman (1999, como cito Zerpa, 2009)

A su vez Ekman, distingue 9 categorías que diferencia a las emociones básicas entre sí:

- Señales distintivas emocionales
- Fisiología distintiva
- Activación automática, en sintonía con el evento elicitante.

- Distinción universal en eventos previos
- Distintiva apariencia en el desarrollo.
- Presencia en otros primates.
- Rápido inicio.
- Corta o breve duración.
- Distintividad en pensamientos y en imágenes de memoria.
- Distintiva experiencia subjetiva. (p. 119)

Ekman (2017), describe las 6 emociones:

1) Ira: Enojo, rabia, furia, resentimiento, exasperación, animosidad, indignación, acritud, hostilidad, irritabilidad y, en algunos casos odio y violencia extrema.

Expresión facial de la ira: Por lo general, se manifiesta mediante una mirada fija hacia la fuente de la provocación, los labios cerrados con los dientes apretados, una inclinación leve de los ojos y las cejas para denotar enojo. Las manos suelen estar cerradas con fuerza, como si contuvieran la emoción. (Fig.2)

2) Tristeza. Emoción que involucra tristeza, pesar, desánimo, nostalgia, melancolía, autoindulgencia, angustia y, en situaciones patológicas, depresión profunda.

Expresión facial de tristeza: Se caracteriza por la presencia de rasgos como la caída de las comisuras de los labios, una mirada baja y una expresión

general de tristeza en el rostro. Por lo general, esta emoción se manifiesta con un tono de voz más bajo y una habla más pausada. (Fig.3)

3) Miedo. Es una emoción que involucra inquietud, aprensión, miedo, preocupación, consternación, incertidumbre, nerviosismo, angustia, inquietud, temor, pavor y, en el contexto de trastornos psicológicos, fobia y pánico.

Expresión facial del miedo: Según Paul Ekman, no tiene una única forma de expresión que revele su presencia. Puede ponerse de manifiesto a través de unos ojos muy abiertos, boca abierta o por un temblor generalizado que afecta a la cara y al resto del cuerpo. (Fig.4)

4) Alegría. Es una emoción que implica felicidad, alegría, serenidad, satisfacción, regocijo, deleite, diversión, bienestar, placer sensorial, exaltación, complacencia, euforia, entusiasmo, éxtasis y en situaciones excepcionales, obsesión.

Expresión facial de la alegría a través de la sonrisa: La sonrisa se utiliza comúnmente como una forma de saludar y para manifestar diferentes niveles de satisfacción, alegría y felicidad. Incluso los niños que nacen ciegos sonríen cuando encuentran algo que les agrada. Estas sonrisas suelen ser consideradas como expresiones hermosas y alegres. (Fig.5)

5) Asco. Es la denominación de la emoción de fuerte desagrado y disgusto hacia sustancias y objetos como la orina, como determinados alimentos, excrementos, materiales orgánicos pútridos o sus olores, que nos produce la necesidad de expulsar violentamente el contenido del estómago a través de la boca.

Expresión facial de asco: Ligera contracción del músculo que frunce la nariz y estrecha los ojos. El gesto de la nariz arrugada es simultáneo al de la elevación del labio superior. (Fig.6).

6) Sorpresa. Es un breve estado emocional, resultado de un evento inesperado.

Expresión facial de sorpresa: Párpados superiores elevados al máximo e inferiores tensos. Las cejas levantadas se acercan. Los labios se alargan hacia atrás. (Fig. 7)

1.2.3.3 Características de las emociones en los niños

En el período que comprende la edad de 3 a 6 años, el niño inicia la etapa de desarrollo en el cual va construyendo sus intereses, necesidades, retos y se desarrolla nuevas formas de expresión y de relación con los que le rodean. Es decir que para el niño las emociones van ligadas con los acontecimientos de su vida cotidiana.

Ekman (2015), se señala que las expresiones emocionales nos proporcionan información valiosa acerca de nuestros estados de ánimo y, al mismo tiempo, transmiten a los demás una noción de nuestras intenciones y emociones.

Para Hurlok (1985, p. 298), las emociones en los niños son breves, no duran más que unos pocos minutos y terminan bruscamente.

Se caracteriza por ser intensas y transitorias; ya que el niño realiza repentinos cambios que comienzan desde la risa para pasar luego al llanto, igualmente de rabia hacia la sonrisa o de celos al afecto.

Según Ekman & Oster (1981), Los menores de cinco años pueden efectivamente imitar expresiones de enojo, miedo y tristeza. Sin embargo, no se ha llevado a cabo un estudio sistemático que examine la manifestación real de estas expresiones de emociones negativas en situaciones cotidianas o en entornos de laboratorio. Al parecer, el llanto sigue siendo la principal forma de expresar sentimientos negativos intensos durante la primera infancia, aunque no se ha investigado la idea de Tomkins de que emociones negativas diferentes se acompañan de distintas vocalizaciones y gestos de llanto. No está claro si los niños lloran porque aún no han desarrollado expresiones faciales más específicas (aunque puedan producirlas de manera voluntaria) o si, a esta edad, todas las experiencias negativas generan disgusto o se combinan con él. (p.126)

Las emociones son esenciales para el desarrollo social de los niños. Poseen una función adaptativa, la cual prepara al organismo para actuar facilitando una apropiada reacción ante distintas situaciones.

1.3 Base conceptual

1.3.1 Variable Dependiente: Emociones Básicas

Para Ekman (2017) “Algunas expresiones son básicas o biológicamente universales en la especie humana”. Desarrollando una lista de emociones básicas: ira, tristeza, miedo, alegría, asco, sorpresa.

1.3.2 Variable Independiente: Programa de Juegos

Un programa de juegos, a menudo denominado proyecto, consiste en la planificación ordenada y sistemática de sesiones de aprendizaje o actividades lúdicas con el propósito de mejorar la percepción del esquema corporal de los niños. En el contexto informático, un programa se refiere a un conjunto de instrucciones escritas destinadas a realizar una tarea específica, esencialmente funcionando como un conjunto de directrices o un instructivo.

Según Gutiérrez (2017, como citó Cum, 2022) Un programa educativo es un documento planificado que sirve para estructurar y especificar un proceso pedagógico. Este programa guía al docente en cuanto a los contenidos que debe enseñar, la metodología a seguir y los objetivos a alcanzar.

Las particularidades fundamentales de un Programas:

- Se trata de recursos pedagógicos.
- Hacen uso de computadoras como herramienta de apoyo, involucrando a los estudiantes en actividades.
- Fomentan la interacción al responder a las actividades de los alumnos y facilitan el diálogo.
- Permiten la personalización del trabajo de los estudiantes, pudiendo adaptarse a sus necesidades.
- Aunque su uso es obligatorio, existen ciertos principios operativos que deben ser comprendidos (p.19).

Ministerio de Educación (2014) “Un programa es un conglomerado de actividades educativas con diversos elementos didácticos como la fundamentación, propósitos, contenidos, medios además de materiales, sistema de valoración, cuyo fin es atender las demandas y responder expectativas de individuos” (Ley General de Educación N° 28044).

1.3.3 Operacionalización de Variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	NIVEL DE MEDICIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTO
PROGRAMA DE JUEGOS	Fundamentación	<ul style="list-style-type: none"> La fundamentación esta adecuada para el programa. La fundamentación vincula la base teórica con la situación objetiva en la que se desarrolla el niño. 	Valoración de afirmaciones en base a la Escala Likert: Muy en desacuerdo (1) En desacuerdo (2) De acuerdo (3) Muy de acuerdo (4)	Juicio de expertos Ficha de análisis
	Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> El propósito general es sencillo además de preciso. Los propósitos específicos detallan coherencia, orden y vinculación entre ellos y con el objetivo general. 		
	Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> Los juegos elegidos ayudan que los menores utilicen su cuerpo como medio de expresión y comunicación de expresiones. Los juegos elegidos ayudan que los menores utilicen la expresión gestual y corporal, favoreciendo al desarrollo de las emociones básicas. Los juegos elegidos ayudan que los menores mejoren la relación de integración reconociendo y valorando el espacio que les rodea Los juegos elegidos ayudan que los menores pierdan el miedo, favoreciendo una mejor relación con sus pares. Los juegos elegidos ayudan que los menores con ayuda de recursos didácticos expresen sus emociones verbalmente Los juegos elegidos ayudan que los menores desarrollen su autonomía, reconociendo las distintas emociones. 		
	Sistema de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> Escala de observación permite observar con objetividad los aspectos significativos de las emociones básicas. 		
	Medios y materiales	<ul style="list-style-type: none"> Los medios y materiales permiten ejecución de programa de juegos. Los materiales son pertinentes y de fácil acceso para el desarrollo del programa. 		
EMOCIONES BÁSICAS	Ira	<ul style="list-style-type: none"> Hace rabietas cuando le piden esperar su turno para expresar un comentario. 	Escala de Likert: Rara vez (1) A menudo (2) Siempre (3)	Observación Ficha de observación.
	Tristeza	<ul style="list-style-type: none"> Expresa su tristeza de manera gestual al contar conflictos ocurridos con sus compañeros. Expresar oralmente su tristeza al describir fotografías de su época escolar presencial. 		
	Miedo	<ul style="list-style-type: none"> Se muestra temeroso al saludar a su maestra. Se muestra temeroso al saludar a sus compañeros. 		
	Alegría	<ul style="list-style-type: none"> Expresa corporalmente su alegría con movimientos al ritmo de una canción. Sonríe cuando culmina con éxito la tarea asignada. 		
	Asco	<ul style="list-style-type: none"> Expresa oralmente su disgusto al observar imágenes que no son de su agrado. Expresa a través de gestos al observar imágenes que no son de su agrado. 		
	Sorpresa	<ul style="list-style-type: none"> Expresa oralmente su asombro al observar cosas nuevas para él. 		

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

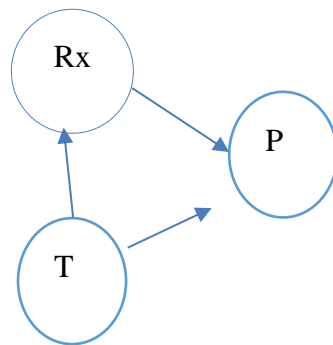
2.1 Tipo de investigación

Es un tipo de investigación descriptiva propositiva, diagnosticándose el problema en la realidad visualizada y fundamentándose en teorías.

2.2 Diseño de investigación

El enfoque de la investigación se basará en un diseño cuantitativo no experimental, ya que no se llevará a cabo ninguna manipulación de variables durante el estudio. En su lugar, se observarán y describirán los fenómenos en su entorno natural con el propósito de analizarlos.

El esquema queda graficado de la correspondiente forma



En el cual:

Rx: Diagnóstico de realidad

T: Teoría

P: Propuesta

2.3 Población, muestra.

La Institución Educativa Privada Virgen del Carmen de Chiclayo ofrece servicios de educación inicial, primaria y secundaria; pertenece a la UGEL Chiclayo. Esta Institución Educativa se ubica en la Urbanización Las Brisas en el distrito de Chiclayo, en el

departamento de Lambayeque y cuenta con una población escolar en el nivel inicial de 27 niños matriculados en la edad de 5 años, inscritos en el año lectivo 2021.

1.3.1 Población:

Tabla 1 La población objeto de estudio está constituida por los niños de 5 años de la I.E.P Virgen del Carmen, siendo un total de 27 alumnos entre niños y niñas.

<i>Población escolar de la Institución Educativa Privada Virgen del Carmen</i>			
AULA	ALUMNOS		TOTAL
	NIÑOS	NIÑAS	
5 AÑOS	16	11	27

Nota. Nómina de matrícula del 2021 I.E.P. Virgen del Carmen

2.3.2 Muestra:

La muestra estuvo conformada por los niños de 5 años de ambos sexos de la I.E.P Virgen del Carmen de Chiclayo. Optando por una muestra de tipo no probabilística, determinando en razón a lo observado, se considera conveniente trabajar con los niños ya que poseen las características específicas y que constituyen la muestra de estudio.

2.4 Técnicas, instrumentos de recolección de datos.

La técnica empleada fue observación para hacer un diagnóstico sobre desarrollo emocional, teniendo en cuenta las características y cualidades en menores de la I.E.P Virgen del Carmen de Chiclayo, se utilizó el instrumento “ficha de observación”, para la recopilación de la información sistemática de los niños. El cuál permitió registrar las conductas con relación al desarrollo de las emociones, en forma sistemática para valorar la información obtenida en forma adecuada.

La ficha de observación fue validada por juicio de expertos indicándonos la fiabilidad del instrumento de la presente investigación siendo considerada apta para la aplicación.

La técnica de Juicio de expertos también fue utilizada para verificar la fiabilidad de la investigación, teniendo como instrumento la ficha de análisis para validar la propuesta del programa de juegos para permitir el fortalecimiento de emociones en los menores de I.E.P Virgen del Carmen. Este instrumento sirve para analizar la propuesta y realizar correcciones que mejoren su estructura.

CAPITULO III. RESULTADOS

3.1 Análisis de resultados

El problema observado en los niños de 5 años de la I.E.P Virgen del Carmen distrito de Chiclayo, fue la motivación para efectuar el diseño de la propuesta con el propósito de que los niños identifiquen y expresen sus emociones, creando un ambiente libre de conflictos reduciendo las malas conductas, el desinterés y las dificultades académicas en la entidad de educación previamente detallada; por lo que fue pertinente identificar las particularidades del comportamiento de las emociones básicas negativas y positivas; haciendo uso de la ficha de observación la cual consta de 10 ítems.

Se observó a 27 niños de la I.E.P Virgen del Carmen de Chiclayo del aula de 5 años en su totalidad, por un lapso de 2 meses, iniciándose el 2 septiembre del 2021 y concluyendo el 29 octubre del 2021. Realizando la observación cuatro horas diarias, dos veces por semana por la plataforma vía Zoom.

Cabe detallar que, para efectuar la observación, se generó la coordinación con la maestra del salón de clases, con director(a) y padres de familia.

Se iniciaron observaciones considerando como referencia 2 dimensiones, (a) emociones básicas positivas y (b) emociones básicas negativas; teniendo en cuenta los comportamientos de dos sub dimensiones. En la dimensión “a” las emociones de alegría y sorpresa; en la dimensión “b” las emociones de ira, tristeza, miedo y asco.

Correspondientemente se detallan tablas además de figuras por dimensiones en las cuales se hallan los resultados de la observación.

3.2. Análisis descriptivo de las emociones básicas

Tabla 2

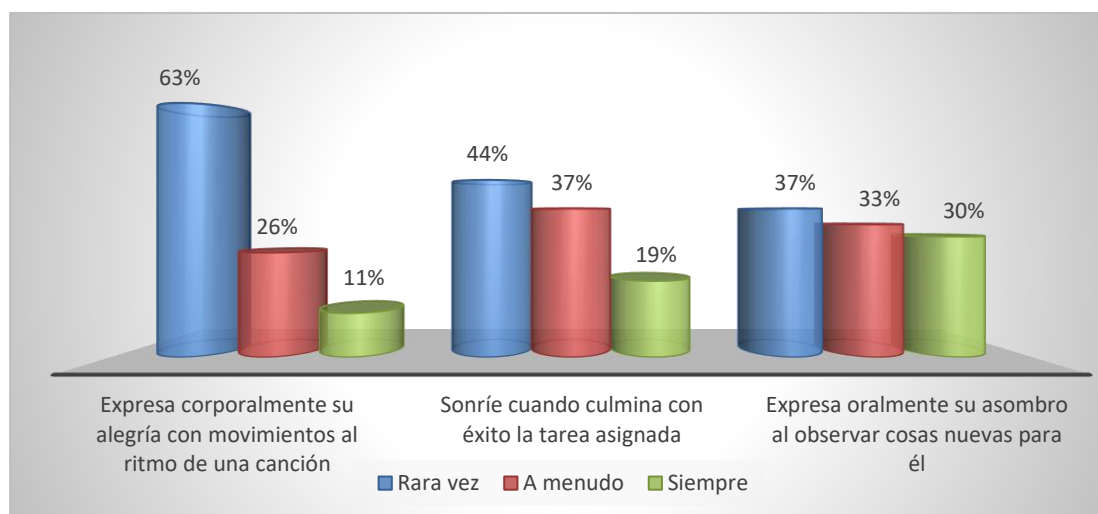
Resultados de la observación a menores de 5 años en I.E.P Virgen del Carmen – Chiclayo, correspondiente a la dimensión emociones básicas positivas.

SUB DIMENSIONES	ÍTEMS	VALORACIÓN						TOTAL
		RARA VEZ		A MENUDO		SIEM PRE		
		fi	%	fi	%	Fi	%	
ALEGRIA	Expresa corporalmente su alegría con movimientos al ritmo de una canción.	17	63	7	26	3	11	27
	Sonríe cuando culmina con éxito la tarea asignada.	12	44	10	37	5	19	27
SORPRESA	Expresa oralmente su asombro al observar cosas nuevas para él.	10	37	9	33	8	30	27

Nota: Frecuencias conseguidas de guía de observación

Figura 1

Resultados de observación a menores de 5 años en I.E.P Virgen del Carmen – Chiclayo, correspondiente a la dimensión emociones básicas positivas.



Nota. Elaboración propia de investigadoras conforme tabla 2

En Tabla 2 y Figura 1, se visualizan indicadores pertinentes a dimensión de emociones básicas positivas, las que se describen correspondientemente. El 11% de menores expresan corporalmente su alegría con movimientos al ritmo de una canción, el 19 % sonríe cuando culmina con éxito la tarea asignada y el 30 % expresa oralmente su asombro al observar cosas nuevas para él. Las emociones básicas positivas tienen poder en muchos aspectos de la vida, se desarrolla desde edades tempranas ayudando a formar niños felices, sociables y con mayor predisposición para aprender. Tal y como lo afirma Damasio (1996, p. 176), las emociones básicas positivas generan sensaciones placenteras que mejoran el bienestar de la persona que las experimenta. Estas emociones son de corta duración y tienden a influir de manera positiva en el pensamiento y el comportamiento de las personas ; se efectuó el diseño de propuesta llamada programa de juegos para elevar el bajo resultado de la observación pretendiendo contribuir con el desarrollo de las emociones básicas positivas, así como lo demuestra Sanchez (2019), en su investigación “Expresamos nuestras emociones a través del juego” en el que el juego favoreció de forma significativa en desarrollo de emociones.

Tabla 3

Resultados de observación a menores de 5 años en I.E.P Virgen del Carmen –

Chiclayo, correspondiente a la dimensión emociones básicas negativas.

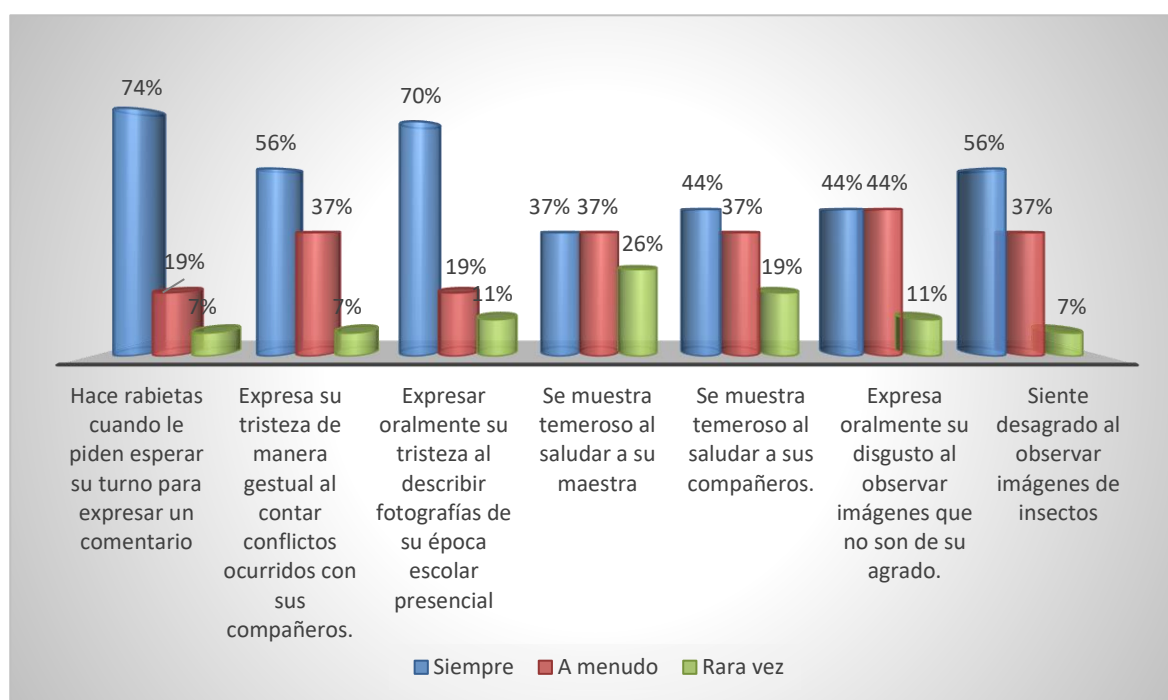
SUUB DIMENSIONES	ÍTEMS	VALORACIÓN						TOTAL
		SIEMPRE		A MENUDO		RARA VEZ		
		fi	%	fi	%	Fi	%	
Ira	Hace rabietas cuando le piden esperar su turno para expresar un comentario.	20	74	5	19	2	7	27
Tristeza	Expresa su tristeza de manera gestual al contar conflictos ocurridos con sus compañeros.	15	56	10	37	2	7	27
	Expresar oralmente su tristeza al describir fotografías de su época escolar presencial.	19	70	5	19	3	11	27

Miedo	Se muestra temeroso al saludar a su maestra.	10	37	10	37	7	26	27
	Se muestra temeroso al saludar a sus compañeros.	12	44	10	37	5	19	27
Asco	Expresa oralmente su disgusto al observar imágenes que no son de su agrado.	12	44	12	44	3	11	27
	Expresa a través de gestos al observar imágenes que no son de su agrado.	15	56	10	37	2	7	27

Nota: Frecuencias obtenidas de guía de observación

Figura 2

Resultados de observación a menores y de 5 años en I.E.P Virgen del Carmen – Chiclayo, correspondiente a la dimensión emociones básicas negativas.



Nota. Elaboración propia de investigadoras conforme tabla 3

En Tabla 3 y Figura 2, se observan indicadores que corresponden a dimensión de emociones básicas negativas, las que a correspondientemente se detallan. El 74% de menores hace rabietas cuando le piden esperar su turno para expresar un comentario, el 56% expresa

su tristeza de manera gestual al contar conflictos ocurridos con sus compañeros, el 70% expresa oralmente su tristeza al describir fotografías de su época escolar presencial, el 37% se muestra temeroso al saludar a su maestra, el 44% se muestra temeroso al saludar a sus compañeros, el 44% expresa oralmente su disgusto al observar imágenes que no son de su agrado y el 56% expresa a través de gestos al observar imágenes que no son de su agrado. Las emociones básicas negativas son necesarias y normales. Sin embargo, el predominio de las emociones positivas promueve una vida más sana, mientras que la presencia de más emociones negativas promueve el estrés y agobio, lo cual genera problemas personales e interpersonales. Tal y como lo afirma (Hervás, 2021) “Aprender a gestionar las emociones negativas es importante para que no se conviertan en desadaptativas. Las *emociones son básicas* y nos mueven a adaptarnos a nuestro entorno. Si estas emociones se desregulan y acaban desviándose de su razón básica, podrían derivar en los llamados trastornos emocionales”. Por tanto, las emociones negativas no son un obstáculo, sino que nos brindan la oportunidad para aprender, escuchar, entender y actuar adecuadamente ante ciertas situaciones de nuestra vida; se resultó al diseño de una propuesta llamada programa de juegos para disminuir el elevado resultado de la observación pretendiendo contribuir con la autorregulación de las emociones básicas negativas.

CAPITULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

El propósito del estudio fue: Proponer un programa de juegos como estrategia didáctica para desarrollar emociones básicas en niños de cinco años de I.E.P Virgen del Carmen –Chiclayo; considerando: fundamentación de la propuesta, objetivo general, objetivo específico, contenidos, medios y materiales y evaluación. En este sentido para Gutiérrez (2017, como se citó Cum, 2022) los programas educativos abarcan una variedad de actividades planificadas dirigidas tanto a estudiantes como a docentes. Estas actividades pueden incluir capacitaciones, iniciativas de sensibilización o incluso eventos recreativos. Forman parte de la estrategia para mejorar el rendimiento académico, aumentar la conciencia en los estudiantes o docentes sobre un tema específico. Es importante notar que estos programas suelen ser temporales y en ocasiones se centran en objetivos específicos.

Para realizar la Propuesta, se realizó un diagnóstico de emociones básicas en menores de cinco años de I.E.P Virgen del Carmen –Chiclayo. De acuerdo con los resultados se evidencia un carente desarrollo de las emociones básicas positivas y negativas. En este sentido, concordamos con (Carrasco, 2020), que con el propósito de diagnosticar la realidad, aplicaron el cuestionario de competencias emocionales, teniendo como objeto de estudio a 17 niños de 4 años de edad, donde obtuvieron los siguientes resultados: El estudio revela que el 88% de los niños evaluados en la muestra tienen un nivel bajo de competencia emocional, lo que indica que tienen dificultades en manejo de sus emociones básicas, como la tristeza, la felicidad y el miedo. En contraste, el 12% restante de los niños en la muestra muestra un nivel de competencia emocional más alto, demostrando un buen manejo de estas emociones fundamentales.

Por otra parte (Gutiérrez y Ñahuinlla, 2020), en su investigación titulada: “Taller de pedagogía del humor para fortalecer la expresión de emociones básicas en niños de 4 años

de I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco- 2018”, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. Perú. Se concluye que es esencial reconocer los sentimientos emocionales para tener en cuenta las acciones y promover un aprendizaje efectivo. En esta fase, las emociones pueden manifestarse de manera tanto positiva como negativa. Las emociones positivas, como la motivación, la alegría y la sorpresa, juegan un papel crucial al influir de manera favorable en el proceso de aprendizaje, generando entusiasmo y pasión. Sin embargo, esto no implica que debamos pasar por alto las emociones negativas, como la rabia o el miedo, ya que es importante identificarlas, comprenderlas y aprender a gestionarlas de manera adecuada.

Aunque la muestra de estudio de las tesis citadas de Carrasco, Gutiérrez y Ñahuinlla corresponden a la edad de 4 años, se cree conveniente considerarlas ya que la edad pertenece al segundo ciclo de educación inicial al igual que nuestra muestra de estudio que involucra a niños de 5 años de edad.

Por lo tanto, la Propuesta del Programa “Me conozco y expreso mis emociones”, está sustentado en teorías bases: La teoría de las emociones” del autor Paul Ekman para la identificación de estas y la “Teoría socio cultural” del autor Vygotsky en relación con el juego.

- Desde su perspectiva (Ekman, 2015) “Clasifica las emociones en básicas o primarias. Sus estudios se especializaron en emociones y en su vinculación con las expresiones faciales, alegó que se manifiestan 6 emociones primarias: ira, tristeza, miedo, sorpresa, felicidad y disgusto.” (párr.12)

Las emociones básicas como el disgusto conlleva al rechazo de una situación totalmente desagradable; asimismo, la felicidad se puede apreciar se alcanza el bienestar de la persona y cuando las necesidades que tenía anteriormente han sido

satisfechas; así como la emoción de ira, que surge cuando una acción no sucede tal y como la otra persona espera; la tristeza que suele presentarse cuando la persona ha perdido a un familiar cercano; el miedo, donde se desata una sensación de inseguridad frente a un peligro y por último, la sorpresa donde se presenta frente a una situación que no se veía venir y (Ekman, 2015, párr. 22).

- Desde enfoque de (Vygotsky, 1986), fundamenta que es lo más próximo a la creación literaria infantil es sin duda alguna la dramatización de los niños, el teatro, la expresión literaria, el drama, que constituye el detalle más frecuente de la creación artística infantil y es allí donde se conoce el gusto y preferencia por los niños, por otro lado, el drama se define como estilo de expresión de las impresiones propias y vividas donde encontramos a su propia expresión espontáneamente (p.35).

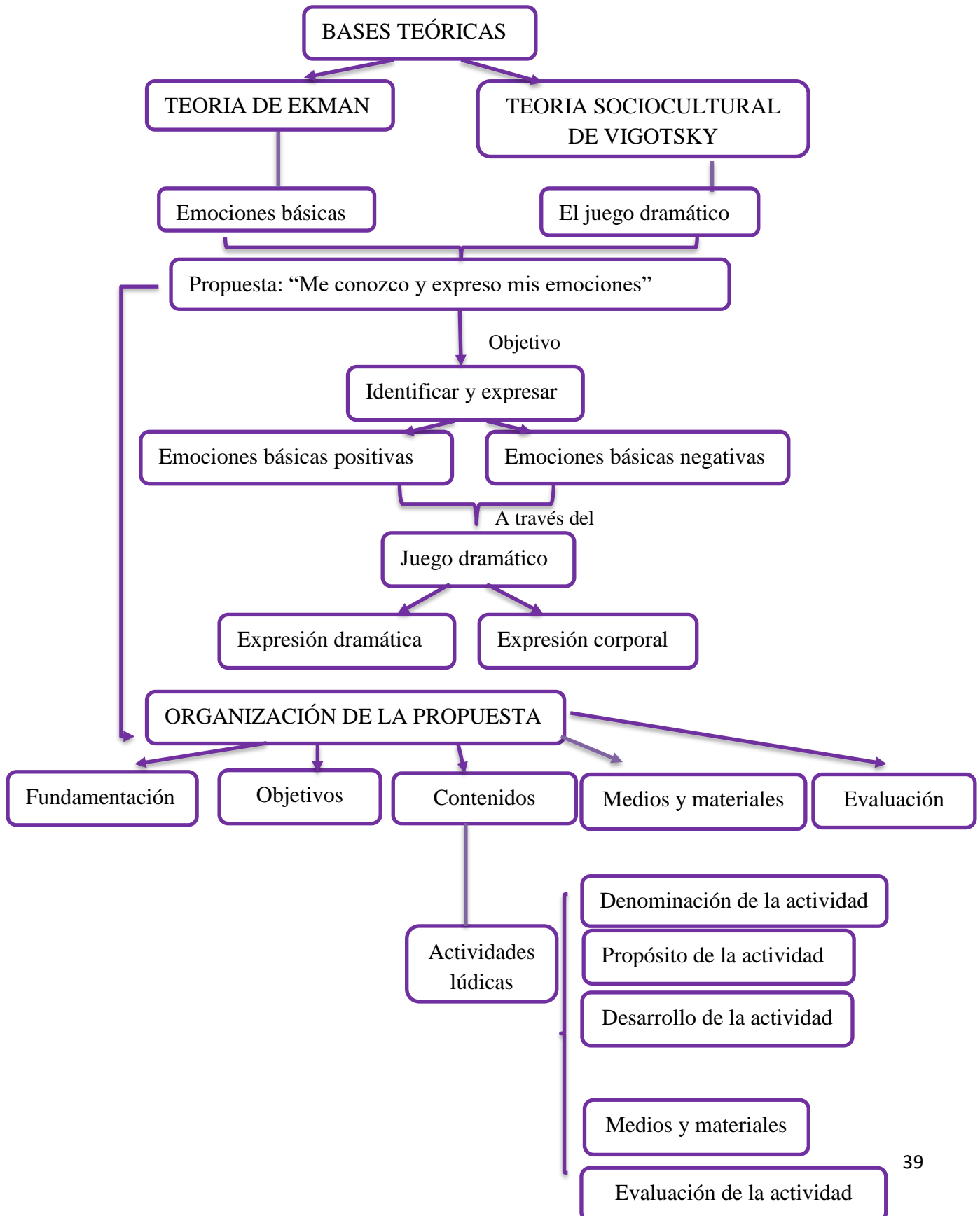
Considerando, las artes escénicas en especial la representación teatral, se puede decir que es exclusiva para los niños ya que ellos desde pequeños sueñan y fantasean con ser alguien en especial y eso lo consolidan en sus vivencias personales a través de sus representaciones artísticas y por ende, estas representaciones o juegos del arte crean en el niño situaciones vivenciales que no son parte de su mundo real y ayuda a improvisar sus impulsos emocionales (jugar al héroe a al villano) y esta fantasía infantil desborda en ellos lo que piensan y sienten (Vygotsky, 1986, p. 35).

Por tal motivo dicha propuesta, sirve como una herramienta de mejora para el desarrollo de las emociones básicas, rescatando la importancia de instruir las emociones desde la infancia para encaminar su desarrollo personal. Es de gran importancia acompañarlos en el proceso para convertirse en adultos sanos, productivos y felices.

CAPITULO V: PROPUESTA

5.1 Esquema de la propuesta

Figura 3



5.2 Fundamentación de la Propuesta

La propuesta del programa denominado “Me conozco y expreso mis emociones” se basa en la Teoría de Ekman, considerando las 6 emociones básicas (positivas y negativas); alegría, tristeza, sorpresa, miedo, ira y asco. Busca ser una herramienta de mejora para el desarrollo de las emociones básicas, resaltando la importancia de educar las emociones desde la infancia.

Resalta una metodología activa y participativa donde los niños serán los protagonistas, viviendo experiencias motivadoras que buscan provocar su interés para que así experimenten y manifiesten sus emociones de manera significativa. Las emociones se van a trabajar a través del juego, siendo este la herramienta principal que tienen los menores para vincularse con él mismo y con su entorno. Comprende un total de 16 actividades lúdicas basadas en el juego dramático, desarrollando la “expresión corporal” y “expresión dramática”, donde los niños descubrirán y experimentarán formas distintas de aprender jugando; buscando crear espacios lúdicos que ayuden a favorecer su desarrollo integral.

Los niños al desarrollar estas actividades lúdicas aprenderán a identificar y gestionar sus emociones. Permitiéndoles en primer lugar reconocer sus emociones, para que después vayan adquiriendo un control de lo que les ocurre; fundamental para el desarrollo adecuado de su auto concepto y autoestima. Así también el interactuar emocionalmente con su entorno favorecerá el desarrollo social, trabajando de manera cooperativa, aportando sus conocimientos y habilidades; les convertirá en personas más tolerantes a la frustración y a mantener relaciones sociales satisfactorias en un ambiente colectivo y amigable.

5.3 Objetivos de la propuesta

- Objetivo general:

Expresar las emociones básicas a través de actividades de juego dramático para niños de 5 años del Nivel de Educación Inicial.

- **Objetivos específicos:**

Manifiesta emociones básicas negativas: ira, tristeza, miedo y asco a través de actividades de juego dramático para niños de 5 años del Nivel de Educación Inicial.

Manifiesta emociones básicas positivas: alegría y sorpresa a través de actividades de juego dramático para niños de 5 años del Nivel de Educación Inicial.

5.4 Contenidos de la propuesta

El diseño del programa presenta una propuesta variada y flexible debido a que ofrece una gran variedad de estímulos. Los niños tendrán la oportunidad de explorar, experimentar, jugar e imaginar; teniendo en cuenta los intereses, necesidades y capacidades de cada uno.

Las actividades promueven los objetivos antes mencionados; contiene dieciséis actividades lúdicas y se propone llevar a cabo dos sesiones por semana. Teniendo como prioridad la intervención activa de los niños, ofreciéndoles la confianza para que expresen sus emociones; por tanto, es necesario involucrar (ambiente, familia, docente y las actividades), para así favorecer el desarrollo integral. Fomentando la participación, la comunicación de experiencias beneficiando la indagación e interacción.

A continuación se detallan las tareas lúdicas que abarca la pertinente propuesta:

ACTIVIDADES LÚDICAS	INDICADORES
Mi cara expresa...	Expresa sus emociones imitando gestos que observa en el cubo.
Me Expreso con gesto	Menciona las expresiones faciales de las emociones básicas con precisión.
La pócima de la alegría	Expresa la emoción de alegría comentando con palabras positivas que identificó en la pequeña historia.
La pelota rebota de alegría	Narra momentos alegres que ha vivido con su familia y amigos.
Si estoy triste abro la caja de abrazo	Autorregula la emoción tristeza proponiendo la práctica de acciones positivas.
La sonrisa del payaso "Lagrimita"	Expresa frases positivas para superar situaciones que le han generado tristeza.
Salta, salta el payaso saltarán	Toma iniciativa proponiendo sorprender con su payaso saltarán a sus amigos y familiares.
¡La fiesta sorpresa en el aula!	Muestra gestos de sorpresa participando activamente de las dinámicas propuestas.
Creamos máscaras monstruosas	Distingue la emoción miedo mencionando las expresiones faciales para confeccionar sus máscaras.
Charadas monstruosas	Expresa corporalmente la emoción miedo imitando ser un monstruo.
La caja del asco	Expresa conscientemente la emoción del asco desarrollando sus sentidos: oliendo, palpando, degustando y observando.
Realizamos baba verde	Expresa la emoción asco a través de gestos ante situaciones o cosas que le generan asco.
El monstruo de la ira	Reconoce la emoción ira mencionando sus expresiones faciales que le caracteriza.
La ira del volcán	Comprende el proceso de la emoción ira poniendo en práctica técnicas de relajación.
Casita de emociones	Identifica las emociones que experimenta con sus compañeros al observar sus expresiones faciales.
El banco de las emociones	Desarrolla el bienestar emocional proponiendo acciones positivas para convivir en un ambiente armónico.

5.5 Medios y materiales

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Pc	Equipo de escritorio o portátil que facilitará la ejecución de mi propuesta con una documentación adecuada.
Google– Google académico	Equipo de escritorio o portátil que facilitará la ejecución de mi propuesta con una documentación adecuada.
Impresora	Facilitará la impresión de los documentos que necesito para trabajar.
Lapiceros	Un dispositivo de salida que permitirá completar la documentación.
Microsoft Word	Un programa que me permite crear diversos tipos de documentos escritos.

MEDIOS Y MATERIALES PROPUESTOS EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Texto iconográfico • Canciones • Videos • Técnicas de relajación • Cubo porta láminas • Círculo grande de cartulina • Caja sorpresa • Círculos pequeños • Pelota grande de yoga • Pelotas pequeñas de plástico • Títere de payaso. • Bombardas • Piñata • Serpentinatas • Globos con confeti • Disfraces • Pompones • Limpiapipas • Pasta • Cebolla • Fruta descompuesta • Insecto de juguete • Maicena • Agua • Aceite • Una pastilla efervescente • Vincha de colores • Alas de hada • Corona | <ul style="list-style-type: none"> • Sobre • Frascos • Goma • Lana • Plumones permanentes • Hojas bond • Hojas de colores • Colores • Plumones • Una media de color blanco • Un resorte largo • Témperas • Láminas de rostros con expresiones de alegría, tristeza, miedo, asco, sorpresa e ira. • Siluetas de las distintas partes de la cara • Moldes de máscaras • Moldes de colmillos • Moldes de cuernos • Moldes de ojos • Moldes de bocas • Tarjetas con gestos y movimientos monstruosos. • Caja decorada de monstruo • Imágenes de sensaciones de ira • Caja registradora • Maquillaje para caritas pintadas • Colorantes • Tazones • Una botella |
|---|---|

5.6 Evaluación de la propuesta

En el aspecto social afectivo; la evaluación tiene sus propias características. Puesto que las emociones positivas y negativas no tienen por qué ocultarse o esconderse; sino que es necesario expresarlas, reconocerlas y aceptarlas como aquello que repercute en la relación con los demás y nosotros mismos.

Por lo tanto, no se considera un proceso rígido ni sistemático como en el aspecto cognitivo donde se busca la comprobación de conocimientos exactos. Es de gran importancia proceder objetivamente, donde la docente debe tomar una actitud flexible y abierta para percibir las manifestaciones del proceso. Centrando su atención en el niño y siendo consiente que no sólo basta con saber acerca de las emociones, sino también de sentirlas. Sin olvidar que nuestra labor no es emitir juicios sino ayudar y guiar al niño sin etiquetarlo.

La evaluación se llevará a cabo de manera de manera global, periódica y formativa. Siendo la técnica de observación con el instrumento de observación el mejor medio para obtener los datos sobre la reacción de los niños al experimentar las distintas emociones y percatarnos de los aciertos y desaciertos en este proceso de enseñanza aprendizaje. Debe realizarse de manera discreta, para favorecer la espontaneidad de los niños en la participación de las actividades realizadas.

Programa de juegos para desplegar emociones básicas en niños de 5 años

Programa de actividades lúdicas: “Me conozco y expreso mis emociones”

ACTIVIDAD LÚDICA N°1					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“Mi cara expresa...”	Participa en la actividad del juego dramático "Mi cara expresa " desarrollando la expresión de las emociones básicas.	Expresa sus emociones imitando gestos que observa en el cubo.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none">• Cubo porta láminas,• Láminas de rostros con expresiones de alegría, tristeza, miedo, asco, sorpresa e ira.• Hojas bond• Colores
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Presenta un cubo grande porta láminas e imágenes de rostros con expresiones distintas. Los niños de manera conjunta exploran y completan el cubo con los rostros en cada cara, luego proponen un juego.</p> <p>Se inicia actividad mencionando que jugarán a remedar el rostro que observen en la cara superior del cubo. Primero se realizará el juego por grupos, después por turnos se le entregará a cada niño para que arroje el cubo. De esta manera la totalidad de los menores imitarán la expresión que eligieron a la suerte.</p> <p>Finalmente, los niños dibujan los rostros de la expresión que más les agradó, explicando verbalmente las razones o situaciones que le han generado esta emoción.</p>					

ACTIVIDAD LÚDICA N°2					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“Me Expreso con gestos”	Participa en la actividad del juego dramático “Me Expreso con gestos” desarrollando la expresión de emociones básicas.	Menciona expresiones faciales de las emociones básicas con precisión.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Círculo grande de cartulina • Caja sorpresa • Siluetas de las distintas partes de la cara • Goma • Lana • Hoja bond con círculos pequeños • Sobre
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Les presenta un títere llamado Pepe, les cuenta que se le ha quebrado su juguete favorito y se encuentra triste. Les realiza la siguiente pregunta: ¿Qué cara habrá puesto Pepe al ver su juguete roto?, motivándolos a que expresen sus caras tristes.</p> <p>Luego propone situaciones con la finalidad de que los niños puedan reconocer los distintos gestos que expresamos al experimentar las emociones.</p> <p>Seguidamente los niños se colocan frente a la pizarra donde la docente les presenta un círculo de cartulina grande; preguntándoles ¿Conocen esta figura? ¿Podemos dibujar una cara? ¿Qué le falta a esta cara?, en función a sus conocimientos.</p> <p>Les presenta una caja sorpresa y les motiva a sacar las siluetas que hay dentro; pregunta: ¿Todas las siluetas son iguales? ¿Con todas las siluetas se formará una sola cara? ¿Qué caras podemos formar?</p> <p>Luego los niños por grupos seleccionan las siluetas y lo pegan. Después de concluido, detallan el rostro efectuado. ¿Es un rostro triste o feliz? ¿Por qué? ¿Cómo nos damos cuenta? Juegan a colocar la misma cara.</p> <p>El maestro brinda a cada menor una hoja con 2 círculos unidos en ellos y un sobre con siluetas recortadas de ojos, nariz además de boca. Detalla a los menores a efectuar los diversos rostros y decorarlas con lanas de distintos colores y texturas simulando el cabello de sus caras.</p> <p>Finalmente, indica que les detallen a sus compañeros que emoción ha representado.</p>					

ACTIVIDAD LÚDICA N°3					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“La pócima de la alegría”	Participa en la actividad del juego dramático “La pócima de la alegría” desarrollando la expresión de la emoción básica positiva alegría.	Expresa la emoción alegría, comentando con palabras positivas que identificó en la pequeña historia.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Frascos • Hojas bond • Colores
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Les narra una pequeña historia de un Mago llamado Merlín y su hijo Chispitas. “Chispitas siempre estaba muy alegre, en el colegio nadie lo había visto triste o molesto. Él siempre mostraba una hermosa sonrisa en el rostro que dejaba intrigados a todos sus compañeros por descubrir el por qué, hasta que un día sus compañeros se acercaron y le preguntaron cuál era el motivo de su permanente alegría; contestando que su padre era un famoso mago y que todas las mañanas antes de ir al colegio le hacía beber un sorbo de una pócima que contenía palabras mágicas. Sus compañeros quedaron admirados ante esta revelación y juntos planearon descubrir cuáles eran las palabras mágicas que contenía la pócima. Finalmente se dieron con la sorpresa que las palabras mágicas eran "Que tengas un día lleno de alegría mi pequeño Chispitas", acompañado de un gigantesco abrazo.</p> <p>Seguidamente les comenta que el mago Merlín les envió frascos para que realicen su pócima mágica, cada niño tendrá la oportunidad de pensar en algunas palabras mágicas para luego susurrárselas al frasco y la pócima las absorba.</p> <p>Después de manera individual tendrán la oportunidad de explicar, mediante un diálogo cuáles eran las palabras mágicas que había en su pócima, en qué momento debían tomar un sorbo y como se sentirán después de tomarlas.</p> <p>Finalmente, los niños representan el rol del mago Merlín, dramatizando situaciones donde tendrán que utilizar su pócima y así generar un ambiente positivo.</p>					

ACTIVIDAD LÚDICA N°4					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“La pelota rebota de alegría”	Participa en la actividad del juego dramático “La pelota rebota de alegría” desarrollando la expresión de la emoción básica positiva alegría.	Narra momentos alegres que ha vivido con su familia y amigos.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Pelota grande de yoga • Parlante y USB • Pelotas pequeñas de plástico • Plumones permanentes
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Para la empezar la actividad se les preguntará a los niños ¿Qué es la alegría? ¿En qué momento se han sentido alegres? ¿Cómo expresan su alegría?</p> <p>Una vez recopiladas todas las respuestas de los niños, se les mostrará una pelota grande de color amarillo que tiene dibujada una cara feliz; observándola y describiéndola.</p> <p>Seguidamente se realizará un juego que consiste en pasarse la pelota al ritmo de una canción. Cuando está se interrumpa, el niño que se quede con la pelota, se coloca de pie y cierra sus ojos; deberá recordar aquellos momentos donde se experimentara la emoción “alegría” (por ejemplo: su fiesta de cumpleaños) y compartir una de ellas con el grupo. Comenzando una nueva ronda hasta que puedan participar todos.</p> <p>Después se les explicará y afianzará el concepto de alegría con los ejemplos que los niños han compartido.</p> <p>Para finalizar, se entregará a cada niño una pelota de plástico pequeña, en el cual deberán dibujar con plumones permanentes la expresión facial de alegría para que puedan llevarlo a donde quieran y así recuerden su experiencia.</p>					

ACTIVIDAD LÚDICA N°5					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“Si estoy triste abro la caja de abrazos”	Participa en la actividad del juego dramático “Si estoy triste abro la caja de abrazos”, desarrollando la expresión de la emoción básica negativa tristeza.	Autorregula la emoción tristeza proponiendo la práctica de acciones positivas.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Caja pequeña • Cartulina • Colores y plumones • Canción de saludo
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Se les presenta una caja pequeña, denominada “Ábreme y te daré un abrazo”. Seguidamente se dialoga con los niños sobre el por qué la denominación de ésta, preguntándoles; ¿Qué sienten cuando les dan un abrazo?, ¿A quiénes les brindarían un abrazo?, ¿Quiénes les brinda abrazos?, ¿En qué momento les gustaría que los abracen?, llegando a la conclusión que los abrazos son gestos que los hacen sentir seguro para expresar los sentimientos sin necesidad de utilizar palabras.</p> <p>Se les invita a crear frases y decorar tarjetas teniendo en cuenta los siguientes ejemplos. Desde el más simple como: un abrazo y cosquillas, un abrazo y bailecito, abrazo y un salto; hasta el más complejo como: un abrazo de sándwich.</p> <p>Luego que los niños hayan creado sus tarjetas las guardan en la caja de abrazos, para luego descubrir cada una de ellas.</p> <p>El niño que saque una tarjeta al azar tendrá que realizar el abrazo que le toque, por ejemplo, si le tocó un abrazo sándwich, él pensará en cómo es un sándwich y se colocará en el centro para ser abrazado por dos amigos que el elija, y así sucesivamente con los demás niños.</p> <p>Al finalizar la actividad, los niños se llevarán sus tarjetas para que recuerden que hacer cuando se sienta tristes y compartir con su familia abrazos que ayudarán a mantenerse en unión.</p>					

ACTIVIDAD LÚDICA N°6					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
La sonrisa del payaso “Lagrimita”	Participa en la actividad del juego dramático “La sonrisa del payaso Lagrimita”, desarrollando la expresión de la emoción básica negativa tristeza.	Expresa frases positivas para superar situaciones que le han generado tristeza.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Canción de saludo • Títere de payaso.
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Se les muestra un títere de payaso llamado “Lagrimita”, se realizan las siguientes preguntas: ¿Qué expresión muestra el payaso? ¿Cómo se sentirá?, ¿Por qué se sentirá así?, buscando que los niños presten mayor atención en su rostro, especialmente en su boca hacia abajo y sus ojos caídos. Una vez analizada la expresión del payaso, se dialoga sobre la emoción de tristeza. Preguntándoles ¿Se han sentido tristes alguna vez?, ¿Qué acciones los hacen sentir tristes? ¿Qué expresión ponen cuando se sienten tristes?, ¿Qué hacemos para olvidarnos de la tristeza?</p> <p>Se les invita a que los niños digan frases positivas al payaso y éste vuelva a sonreír, además le aconsejan al payasito que cuando este triste piense en cosas bonitas que ha vivido y lo hacen feliz.</p> <p>Seguidamente, representan acciones que les pueden generar tristeza como: cuando están enfermos, escuchan una melodía triste o la muerte de una mascota y cómo reaccionarían ante éste. Reconociendo que todos experimentamos y expresamos la tristeza de diferente manera.</p>					

Finalmente, dialogando en grupo se concluye que cuando experimentamos esta emoción. Debemos guardar la calma, respirar, pensar en cosas buenas, compartir con nuestros padres o adultos responsables para no sentirnos solos y mantener una actitud positiva.

ACTIVIDAD LÚDICA N°7					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“Salta, salta el payaso saltarín”	Participa en la actividad del juego dramático “Salta, salta el payaso saltarín”, desarrollando la expresión de la emoción básica positiva sorpresa.	Toma iniciativa proponiendo sorprender con su payaso saltarín a sus amigos y familiares.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Caja sorpresa • Texto iconográfico • Un resorte largo de los que saltan • Una media de color blanco • Plumones • Un frasco con tapa.
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Se les muestra una caja sorpresa que contiene los siguientes materiales: un resorte, una media, plumones y un frasco con tapa.</p> <p>Los niños exploran los materiales y proponen distintas ideas para trabajar con ello. Se les muestra un texto iconográfico con los pasos a seguir para realizar la manualidad llamada “Hacemos un payaso saltarín”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primer paso: Pintar en la media los ojos, la boca y la nariz del payaso. • Segundo paso: Colocar el resorte dentro de la media y pegarla. • Tercer paso: Pegar el otro lado del resorte dentro del frasco. • Cuarto paso: Cerrar el frasco con la tapa, haciendo que su parte interior ejerza presión sobre el resorte. <p>Finalmente, se le pedirá a cada niño que con una sonrisa abra su frasco, sin prevenirlo sobre su contenido. Comentando como se sintieron al abrir sus frascos y que expresión tuvieron ante esa situación.</p>					

Los niños llevarán sus frascos a sus casas para jugarles bromas a otras personas y que se sorprendan.

ACTIVIDAD LÚDICA N°8					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“¡La fiesta sorpresa en el aula!”	Participa en la actividad del juego dramático “¡La fiesta sorpresa en el aula!””, desarrollando la expresión de la emoción básica positiva sorpresa.	Muestra gestos de sorpresa participando activamente de las dinámicas propuestas.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Bombardas • Piñata • Serpentinatas • Globos con confeti • Disfraces • Maquillaje para caritas pintadas
Desarrollo de actividad					
<p>La docente antes de que lleguen los menores decora y organiza una fiesta sorpresa en el salón de clases, utilizando: Bombardas, piñata, serpentinas y globos con confeti.</p> <p>Antes de entrar al salón se les vendará los ojos a los niños y al ingresar se les ubicará en círculo.</p> <p>Luego de ubicarlos, la docente contará hasta tres para que ellos se retiren la venda y puedan observar la sorpresa; preguntándoles: ¿Cómo se sintieron al ver el aula decorada?, ¿Qué decoraciones les gustan más?, ¿Alguna vez han asistido a una fiesta sorpresa? ¿Qué recuerdos tienen de ella?</p> <p>Seguidamente, se invita a los niños a realizar diferentes dinámicas como: disfrazarse de su personaje favorito, caritas pintadas, el juego de las sillas, reventar el globo y concurso de baile; gozando así momentos divertidos entre compañeros.</p> <p>Para finalizar, se les pedirá a los niños que formen un círculo para romper la piñata. En este instante todos estarán ansiosos de tumbarla y con intriga de saber que hay dentro de ella. Justo en ese momento la docente les dará una pequeña explicación sobre la emoción “sorpresa”</p>					

y como la han vivido en ese día. Además, ellos aportarán algunas ideas resaltando lo que más le gustó de la fiesta, y al concluir el breve conversatorio cada niño tendrá la oportunidad de intentar romper la piñata para que disfruten de los regalos.

ACTIVIDAD LÚDICA N°9					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“Creamos máscaras monstruosas”	Participa en la actividad del juego dramático “Creamos máscaras monstruosas” desarrollando la expresión de la emoción básica negativa miedo.	Distingue la emoción miedo mencionando las expresiones faciales para confeccionar sus máscaras.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Moldes de máscaras • Témperas • Pompones • Limpiapipas • Hojas de colores • Moldes de colmillos • Moldes de cuernos • Moldes de ojos • Moldes de bocas • Goma o silicona • Canción
Desarrollo de actividad:					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Presenta una caja sorpresa con distintos materiales; los niños la exploran y proponen decorar máscaras monstruosas.</p> <p>Seguidamente, se sentarán en sus mesas y se les repartirán el material correspondiente para que cada uno elabore su máscara monstruosa.</p> <p>Al terminar la docente reúne a los niños y les pregunta ¿Qué expresión muestra sus máscaras? ¿Alguna vez han visto este tipo de máscaras? ¿Dónde han visto este tipo de máscaras?, haciendo énfasis en aquellos detalles que hacen a las máscaras monstruosas. Una vez analizada la expresión, se dialogará sobre la emoción de miedo preguntándoles ¿Han</p>					

sentido miedo alguna vez?, ¿En qué ocasiones han sentido miedo? ¿Qué expresión ponen cuando sienten miedo?, ¿Qué hacemos para superar nuestros miedos?

Se les propone poner su cara más monstruosa, para que luego imiten voces que harán únicos a sus personajes.

Finalmente, inventarán un baile grupal donde podrán observar las distintas caracterizaciones.

ACTIVIDAD LÚDICA N°10					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“Charadas monstruosas”	Participa en la actividad del juego dramático “Charadas monstruosas” desarrollando la expresión de la emoción básica negativa miedo.	Expresa corporalmente la emoción miedo imitando ser un monstruo.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con gestos y movimientos monstruosos.
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Presenta unas tarjetas generando en los niños mucha curiosidad por descubrir que contiene cada una de ellas.</p> <p>Seguidamente, cada niño por turno, elegirá una tarjeta al azar; donde cada uno tendrá que hacer gestos y movimientos de acuerdo al monstruo que le tocó; con la finalidad de que sus compañeros adivinen a qué monstruo está imitando.</p> <p>Se divide al grupo en equipos de 4 niños. Donde tres niños de cada equipo elegirán una tarjeta y harán lo indicado en ella; el niño tendrá que imitar los gestos de sus compañeros al mismo tiempo.</p>					

Continuando con la actividad los niños unen todas las tarjetas para crear un monstruo y a su vez piensen en una palabra que suene monstruosa. Esta palabra puede ya existir o pueden inventarla. Se les da unos minutos para que la elijan y se dialoga con ellos ¿Qué palabras han pensado? ¿Quién ha dicho la palabra más monstruosa? ¿Por qué es la más monstruosa? ¿Cómo se sienten al escuchar esta palabra?

Finalmente, cada equipo presenta ante el grupo su monstruo indicando su nombre y lo que lo caracteriza.

ACTIVIDAD LÚDICA N°11					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“La caja del asco”	Participa en la actividad del juego dramático “La caja del asco” desarrollando la expresión de la emoción básica negativa asco.	Expresa conscientemente la emoción del asco desarrollando sus sentidos: oliendo, palpando, degustando y observando.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Caja misteriosa • Pasta • Cebolla • Fruta descompuesta • Insecto de juguete
Desarrollo de actividad					

La docente reúne a los niños en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Se presenta una caja misteriosa, que tendrá diversas cosas (los menores harán uso de sus distintos sentidos para que así experimenten el asco por ellos mismos). Para el sentido del tacto introduciremos un juguete en forma de insecto. Para el sentido del gusto introduciremos un trozo de cebolla para probarlo. Para el sentido del olfato introduciremos una fruta descompuesta. Para el sentido de la vista se les mostrará una imagen de ropa sucia.

Se formarán grupos, donde se escogerá a un niño por cada grupo para que con los ojos vendados tenga la oportunidad de sacar un objeto de la caja misteriosa, haciendo uso de sus sentidos. Tan pronto como vayan explorando, se efectuará las correspondientes interrogantes: ¿Qué creen que es? ¿Qué siente al tocarlo? ¿Cómo es su textura? ¿Cómo es su olor y que sientes al olerlo? Luego de descubrir todos los objetos, cada grupo tendrá la oportunidad de experimentar con los demás.

Con esta actividad se pretende que los niños reconozcan de manera consciente la emoción del asco y a la vez que desarrollen su aprendizaje sensorial.

Se dialoga con los niños preguntándoles ¿Han sentido asco alguna vez?, ¿Qué expresión ponen cuando sienten asco?, ¿Qué suelen hacer cuando les da asco?

Para finalizar la actividad se realizará una lluvia de ideas en donde cada uno compartirá que le causa asco.

ACTIVIDAD LÚDICA N°12

Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“Realizamos baba verde”	Participa en la actividad del juego dramático “Realizamos baba verde” desarrollando la expresión de la emoción básica	Expresa la emoción asco a través de gestos ante situaciones o cosas que le generan asco.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Maicena • Agua • Colorante verde • Tazones • Video https://www.youtube.com/watch?v=deDscvmvWtw

	negativa asco.				
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y les presenta un video titulado ¡Qué asco!, para integrar el grupo a modo de motivación. Se realiza las correspondientes interrogantes: ¿Qué emoción se menciona en la canción? ¿Qué gestos hacen? ¿Qué cosas le dan asco?</p> <p>Se inicia la actividad que consistirá en elaborar una masa moldeable verde simulando “baba”, ya que es un objeto representativo que les puede producir asco.</p> <p>Se colocarán las mesas en forma de U para que así todos los niños puedan ver y seguir simultáneamente los pasos.</p> <p>Luego se repartirá individualmente los materiales para realizar la masa moldeable; y se les presentará un texto iconográfico con los pasos a seguir.</p> <p>Paso 1: Echar el agua en el tazón.</p> <p>Paso 2: Añadir poco a poco maicena en el tazón e ir mezclando a medida que se vaya echando, hasta conseguir una masa consistente.</p> <p>Paso 3: Cuando tengamos la masa, se le añade de 3 a 4 gotas de colorante verde.</p> <p>Paso 4: Mezclar y remover. ¡Y ya tendríamos nuestra “baba verde”!</p> <p>Al finalizar la actividad se dialoga ¿Cómo se sintieron al hacer la baba verde? ¿Qué emoción experimentaron al manipular la baba verde? ¿Les gustó realizar la baba verde? ¿Si, no y por qué?</p>					

ACTIVIDAD LÚDICA N°13					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“El monstruo de la ira”	Participa en actividad del juego dramático “El monstruo de la ira” desarrollando la expresión de la emoción básica negativa ira.	Reconoce la emoción ira mencionando las expresiones faciales que la caracteriza.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Caja decorada de monstruo • Colores • Hojas • Técnica de relajación “soy un cubito de hielo”
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los menores en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Se les presenta una caja pequeña la cual se denominará “El monstruo come ira”. Seguidamente se dialoga con ellos a través de las siguientes preguntas, ¿Qué expresión muestra?, ¿Por qué creen que tiene esa expresión?, haciendo énfasis en aquellos detalles de la caja.</p> <p>Una vez analizada la expresión, se dialoga sobre la emoción “ira”; preguntándoles ¿Han sentido ira alguna vez?, ¿En qué ocasiones han sentido ira? ¿Qué expresión ponen cuando sienten ira?, ¿Qué sienten en su cuerpo cuando tienen ira? ¿Qué hacemos para manejar nuestra ira? ¿Qué consecuencias puede ocasionar si no controlamos nuestra ira? Llegando a la conclusión que la ira es una emoción que aparece de forma rápida que a veces no nos permite reflexionar para actuar de manera correcta, por eso debemos aprender a controlarla para no hacer daño a los demás ni a nosotros mismos.</p> <p>Se les entrega hojas Bond y colores, pidiéndoles que dibujen una situación donde hayan sentido ira. Seguidamente cada uno de ellos lo presenta ante el grupo, lo estrujan haciéndolo una bola para así alimentar al "monstruo come ira". El grupo felicita, aplaudiendo al niño que alimentó al monstruo. Cada niño puede explicar cómo se siente, una vez que se ha descargado su ira y compartir sus ideas para manejar el enojo de forma adecuada.</p> <p>Finalmente se realiza una técnica de relajación, que inicia en la estación invierno donde los niños deben estar totalmente inmóviles y encogidos simulando ser cubos de hielo. Para después llegar a la primavera e irse derritiendo lentamente con el sol. Con esta técnica lograremos que los niños vayan estirando sus músculos y relajándose.</p>					

ACTIVIDAD LÚDICA N°14					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“La ira del volcán”	Participa en la actividad del juego dramático “La ira del volcán” desarrollando la expresión de la emoción básica negativa ira.	Comprende el proceso de la emoción ira poniendo en práctica técnicas de relajación.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de sensaciones de ira • Una botella • Agua • Colorante • Aceite • Una pastilla efervescente • Canción de saludo
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a niños en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Se inicia la actividad mostrándoles imágenes de las sensaciones que experimentamos cuando tenemos ira, preguntándoles: ¿Cómo se expresa nuestro cuerpo cuando sentimos ira?, mejorando la comprensión de esta emoción, después de la lluvia de ideas se concluye que en su mayoría los niños experimentan un calor interior cuando sienten ira y muchas veces explotan haciendo una comparación a la lava del volcán cuando hace erupción.</p> <p>Seguidamente se plantea hacer un experimento con los niños denominada “La ira del volcán”, para ello se formarán en grupos y se entregarán los materiales para trabajar siguiendo los pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se llena la botella con agua. 2. Se coloca unas cuantas gotas de colorante y se mezcla. 3. Luego, se introduce aceite en abundancia en la mezcla de la botella. 4. Por último, se agrega una pastilla efervescente en la mezcla y listo el volcán ha entrado en erupción. <p>Se dialoga con los niños sobre cómo podemos controlar el enojo antes de que el volcán eche la lava hacia fuera y queme todo, con el objetivo de que aprendan a relajarse y pensar, antes de actuar y que lleguen a lastimarse.</p> <p>Los niños comentan situaciones que le causen ira y cómo la manejaron. Finalmente, la docente les propondrá relajarse; haciendo que se acuesten, cierren los ojos, escuchen una melodía suave y se transporten a su lugar favorito; con la finalidad de que los niños incorporen esta técnica en su día a día.</p>					

ACTIVIDAD LÚDICA N°15					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“Casita de emociones”	Participa en actividad del juego dramático "Casita de emociones" desarrollando la expresión de las emociones básicas.	Identifica emociones que experimenta con sus compañeros al observar sus expresiones faciales.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Caja de sorpresa • Vincha de colores • Alas de hada • corona
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los niños en círculo y entonan una canción de saludo para integrar el grupo. Para iniciar la actividad les narra una historia: Había una vez una Hada que andaba por el bosque haciendo travesuras con su barita mágica. Le gustaba convertir a los niños, los convertía en niños alegres, tristes, haciéndolos experimentar las diferentes emociones y sus expresiones de estos era lo que más le divertía.</p> <p>Se les explica a los niños que jugarán “El Hada encantadora”, la docente empieza el juego colocándose una corona y alas; simulando ser el hada de la historia.</p> <p>Luego les muestra a los niños una caja misteriosa que contendrá vinchas de colores, cada color representará una emoción por ejemplo rojo: ira, azul: tristeza, amarillo: alegría, negro: miedo, verde: sorpresa y marrón: asco.</p> <p>Dando la siguiente consigna (los niños elegirán la vincha del color que corresponde y expresarán con gestos según la emoción que indique el hada)</p> <p>Finalmente, entre todos los niños se reunirán para inventar un corto relato sobre las distintas emociones, haciendo uso de sus vinchas de colores.</p>					

ACTIVIDAD LÚDICA N°16					
Denominación de la actividad	Propósito de la actividad	Indicador	Lugar/ espacio	Duración	Materiales
“El banco de las emociones”	Participa en la actividad del juego dramático "El banco de las emociones" desarrollando la expresión de las emociones básicas.	Desarrolla el bienestar emocional proponiendo acciones positivas para convivir en un ambiente armónico.	Salón de clases	25-30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Caja registradora
Desarrollo de actividad					
<p>La docente reúne a los niños en círculo y entonan una canción de saludo.</p> <p>Seguidamente les propone jugar al banco de las emociones, utilizando una caja registradora de juguete. Donde ella tomará el rol de trabajadora bancaria y cada uno de los niños, el rol de clientes. Simularán ir a intercambiar las emociones negativas por las positivas, dejando como garantía una acción. Por ejemplo: Cambiar la tristeza por la alegría / garantía (acción): un abrazo.</p> <p>Así cada niño hará su propuesta de distintas acciones y las compartirá con sus compañeros; desarrollando su bienestar emocional, valorando las conductas negativas y positivas, así como la elección de acciones para crear un entorno social respetuoso y empático.</p> <p>Luego se reúnen en grupo y dialogan: ¿Cómo se sintieron al compartir con sus emociones con sus compañeros?, ¿Qué conductas negativas debemos mejorar? ¿Qué conductas positivas debemos reforzar?, ¿Qué otras acciones nos llevan a vivir en un entorno respetuoso y empático?</p> <p>Para finalizar la actividad los niños propondrán a su familia realizar la actividad, intercambiando acciones negativas por positivas, identificando y colocando en práctica las buenas acciones para vivir en un entorno armónico.</p>					

CONCLUSIONES

1. Los niños de 5 años de la I.E.P “Virgen del Carmen” presentan un carente desarrollo de las emociones básicas. Tal como indicaron los resultados de la aplicación de la ficha de observación validada por expertos; que evidenciaron niños conflictivos, inseguros, con dificultad para reconocer y expresar sus emociones.

2. Las bases teóricas de la propuesta “Me conozco y expreso mis emociones” quedaron fundamentadas en la teoría de emociones básicas de Paul Ekman y en teoría socio cultural de Vygotsky en relación con el juego. El desarrollo de las emociones básicas en los niños de cinco años consiste reconocer qué están sintiendo, cómo lidiar con sus emociones y, sobre todo, proporcionarles herramientas estratégicas para que dichas emociones repercutan a favor en sus distintos aspectos de su vida. Considerando al juego dramático a través de la expresión dramática y corporal; una estrategia de gran valor didáctico que le brinda al niño ingresar en un espacio abierto a imaginación, creatividad, espontaneidad y desarrollo afectivo, emocional, social además de intelectual.

3. La propuesta de juegos “Me conozco y expreso mis emociones” se diseñó basada en las teorías de Vygotsky y Ekman considerando los intereses y necesidades de los niños, a fin de desarrollar las emociones básicas mediante la práctica de juegos dramáticos que les brinden la oportunidad de explorar, experimentar, jugar e imaginar. Este diseño permitió la planificación de dieciséis actividades lúdicas basadas en el juego dramático.

4. La validación de propuesta producto del estudio se realizó a través de juicio de expertos; que llega a concluir que es ejecutable para menores de nivel inicial de 5 años y que las tareas lúdicas son variadas además de innovadoras para propiciar el desarrollo de las emociones básicas.

RECOMENDACIONES

- La propuesta titulada “Me conozco y expreso mis emociones”, en un contexto presencial debe ser ejecutada por ser una herramienta que cuenta con actividades lúdicas innovadoras y estar directamente enfocados al desarrollo de las emociones básicas desde la infancia.
- A las instituciones educativas del nivel inicial nacionales y particulares, efectuar el juego dramático empleando actividades como estrategia metodológica para incentivar además de sostener interés de menores en el desarrollo de las tareas planeadas debido a que permiten el aprendizaje de forma lúdica ayudando expresión las emociones básicas como una práctica constante; con el fin que los niños prioricen el reconocimiento de sus emociones, lidien con ellas, así como también aprendan a gestionarlas favoreciendo los distintos aspectos de su vida.
- A las maestras de inicial de edad de 5 años, deben considerar que trabajar las emociones, es un tema complejo que implica dotarse no sólo de conocimiento y preparación para acompañar en el proceso de formación integral a los niños; sino que requiere de mucho amor y paciencia.

REFERENCIAS

- Alonso, P. M. (1990). *La afectividad en el niño*. Trillas.
- Carrasco, C. M. (2020). *Juegos de dramatización para fortalecer las emociones básicas en niños de cuatro años de la I.E.P San Miguel College – Picsi. . Chiclayo*.
- Cum, A. J. (2022). *Propuesta de un programa de juegos infantiles para mejorar el esquema corporal de los niños de 5 años de la Institución Educativa particular Luz a las Naciones- Tumbes, 2020. tesis. Obtenido de https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/29258/JUEGOS_INFANTILES_CUM_APOLO_JULISSA.pdf?sequence=1&isAllowed=y*
- Damasio, A. R. (1996). *El Error de Descartes: La emoción, la razón y el cerebro Humano*. Barcelona : Crítica.
- Educación, M. d. (2014). *Curriculo de Educación Inicial*. pág. 14.
- Ekman, P. (11 de Noviembre de 2005). Entrevista a Paul Ekman. *Redes 373*, 2. Obtenido de https://4bb8b80b-a-73c63a32-s-sites.googlegroups.com/a/mirbal.net/mirbal/Redes%20373%20Ekman.pdf?attachauth=ANoY7coASM0HWfNmpHtzGgIHLrXLCOT_gF3iGCHKZYN9bbo5ut73pk_t-35WFdIdAWtQ7JNt1AzfgI2KuKgsbn8mvWyjaRHd3xMu7XVvmCI5ayg2u2h0pg_3su4DgOy-kM4-dHQ5qyhG1gK6G2r
- Ekman, P. (5 de Diciembre de 2015). *Las emociones basicas*. Obtenido de <https://www.cinconoticias.com/emociones-clasificacion-y-descripcion-deemociones-humanas-listado/>
- Ekman, P. (2017). *El rostro de las emociones* . Barcelona: RBA Bolsillo.

- Ekman, P., & Oster, H. (1981). *Expresiones faciales de la emoción*. Estudios de psicología.
- Goleman, D. (1995). *La Inteligencia Emocional, Por qué es más importante que el coeficiente intelectual*.
- Gutierrez, V. K., & Ñahuinlla, C. C. (2020). *Taller de pedagogía del humor para fortalecer la expresión de las Emociones básicas en niños de 4 años de la I.E.I. N°208 Micaela Bastidas Puyucagua, Tamburco- 2018*. Abancay.
- Hervás, P. A. (28 de abril de 2021). Aprender a gestionar emociones negativas. *Psicologos animae*.
- Hurlok. (1985). *Desarrollo psicologico*. Mexico: Trillas.
- Macías, C. M. (enero de 2011). El Juego dramático en educación infantil. *Temas para la educación*, 1. Obtenido de file:///C:/Users/user/Videos/Downloads/p5sd7915.pdf
- Maquera, M. Y., & Velasquez, C. L. (2019). *Programa de "juegos cooperativos" para estimular las competencias emocionales en niños de 5 años de A I.E. INICIAL PARTICULAR SHAMMAH distrito Mariano Melgar Arequipa-2019*. Arequipa, Perú. Obtenido de file:///C:/Users/user/Videos/Downloads/EDSmamaym.pdf
- Ortega, R. (1988). El juego infantil: revisión de la teoría de Vygotski sobre la naturaleza psicológica del juego. *Revista Investigación en la Escuela*, 20.
- Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Sevilla: Alfar.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Psicología del desarrollo: De la infancia a la adolescencia*. (Undecima edición ed.). Mc Graw Hill. Obtenido de <https://www.mendoza.gov.ar/wp-content/uploads/sites/16/2017/03/Psicologia-del-Desarrollo-PAPALIA-2009.pdf>

- Ramos, A. K., Rivera, G. Y., & Vela, B. J. (2022). *El juego como estrategia para potenciar la educación emocional en niñas y niños del Hogar Infantil Belén*. Bogotá D.C. Obtenido de file:///C:/Users/user/Videos/Downloads/Rivera_Ramos_Vela_2022.pdf
- Rodriguez, M. L. (2015). *Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas de pre jardín de la UPTC*. Tunja- Bocayá.
- Sanchez, H. M. (2019). *Expresamos nuestras emociones a través del juego*. Trujillo.
- Vygostky, L. (1988). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.
- Vygostky, L. (2010). *Pensamiento y Lengiaje*. Barcelona: Paidós.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Vygotsky, L. (1984). *Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad preescolar*. Madrid: Akal.
- Vygotsky, L. (1986). *La dramatización como recurso didactico*. Madrid.
- Zerpa, C. (Julio de 2009). *Sistemas emocionales y la tradición evolucionaria Psicologica*. Obtenido de file:///C:/Users/user /Downloads/Dialnet-SistemasEmocionalesYLaTradicionEvolucionaria EnPsic-3020386%20(1).pdf

ANEXOS

ANEXO 01

FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS: PROGRAMA DE JUEGOS

I. DATOS GENERALES

1.1 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: _____

1.2 CARGO O INSTITUCIÓN DONDE LABORA: _____

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

N°	DIMENSIONES/Indicadores	ESCALA DE VALORACIÓN				SUGERENCIAS
		1	2	3	4	
FUNDAMENTACIÓN						
1	La fundamentación esta adecuada para el programa.					
2	La fundamentación vincula la base teórica con la situación objetiva en la que se desarrolla el niño.					
OBEJETIVOS						
1	El objetivo general es claro y preciso.					
2	Los objetivos específicos muestran coherencia, orden y relación entre ellos y con el objetivo general.					
CONTENIDOS						
EXPRESIÓN CORPORAL						
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños utilicen su cuerpo como medio de expresión y comunicación de expresiones.					
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños utilicen la expresión gestual y corporal, favoreciendo al desarrollo de las emociones básicas.					
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños mejoren la relación de integración reconociendo y valorando el espacio que les rodea					
EXPRESIÓN DRAMÁTICA						
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños pierdan el miedo, favoreciendo una mejor relación con sus pares.					
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños con ayuda de recursos didácticos expresen sus emociones verbalmente					
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños desarrollen su autonomía, reconociendo las distintas emociones.					
SISTEMA DE EVALUACIÓN						
1	Escala de observación permite observar con objetividad los aspectos significativos de las emociones básicas.					
MEDIOS Y MATERIALES						
1	Los medios y materiales facilitan la aplicación del programa de juegos.					
2	Los materiales son adecuados y de fácil acceso para el desarrollo del programa.					

Escala de valoración:

Muy en desacuerdo (1) En desacuerdo (2) De acuerdo (3) Muy de acuerdo (4)

III. OPINION DE APLICABILIDAD

Aplicable []

Aplicable después de corregir []

No Aplicable []

ANEXO 02

FICHA DE OBSERVACIÓN: EMOCIONES BÁSICAS

DIMENSIONES	SUB-DIMENSIONES	ÍTEMS	VALORACIÓN		
			3	2	1
EMOCIONES BÁSICAS NEGATIVAS	Ira	Hace rabietas cuando le piden esperar su turno para expresar un comentario.			
	Tristeza	Expresa su tristeza de manera gestual al contar conflictos ocurridos con sus compañeros.			
		Expresar oralmente su tristeza al describir fotografías de su época escolar presencial.			
	Miedo	Se muestra temeroso al saludar a su maestra.			
		Se muestra temeroso al saludar a sus compañeros.			
	Asco	Expresa oralmente su disgusto al observar imágenes que no son de su agrado.			
		Expresa a través de gestos al observar imágenes que no son de su agrado.			
EMOCIONES BÁSICAS POSITIVAS	SUBDIMENSIONES	ITEMS	VALORACIÓN		
			1	2	3
	Alegría	Expresa corporalmente su alegría con movimientos al ritmo de una canción.			
		Sonríe cuando culmina con éxito la tarea asignada.			
	Sorpresa	Expresa oralmente su asombro al observar cosas nuevas para él.			

Escala de valoración:

Rara vez (1)

A menudo (2)

Siempre (3)

ANEXO 03

FICHA DE EVALUACIÓN DE CADA ACTIVIDAD LÚDICA

[illegible]

EVALUACIÓN DE FICHA DE OBSERVACION POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar la ficha de observación respecto a las emociones básicas.

La evaluación de la ficha de observación es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de investigación de Educación. Agradezco su valiosa colaboración.

1. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	EBERT SARANGO CHAMBA
Grado profesional:	Maestría (X) Doctor ()
Área de Formación académica:	Clínica () Educativa (X) Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	PSICOPEDAGOGIA
Institución donde labora:	COLEGIO DE ALTO RENDIMIENTO - LAMBAYEQUE
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años () Más de 5 años (X)
Experiencia en Investigación Psicométrica: (Consignar trabajos Psicométricos realizados -Título del estudio realizado).	FALTA

2. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- a. Validar lingüísticamente la ficha de observación.
- b. Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a sus dimensiones y subdimensiones.
- c. Identificar las propiedades psicométricas de la ficha de observación en estudiantes de 5 años de educación inicial.

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

DIMENSIONES	SUB-DIMENSIONES	ÍTEMS	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
EMOCIONES BÁSICAS NEGATIVAS	Ira	Hace rabietas cuando le piden esperar su turno para expresar un comentario.	4	4	4	
	Tristeza	Expresa de manera gráfica su tristeza al plasmar hechos ocurridos en salón de clases con sus compañeros.	3	3	3	La palabra gráfica no se ajusta, recomendando gestos o algo así.
		Expresar oralmente su tristeza al describir fotografías de su época escolar presencial.	4	4	4	
	Miedo	Se muestra temeroso al saludar a su maestra.	4	4	4	
		Se muestra temeroso al saludar a sus compañeros.	4	4	4	
	Asco	Expresa oralmente su disgusto al observar imágenes de alimentos que no son de su agrado.	4	4	4	
		Siente desagrado al observar imágenes de insectos	3	1	2	No todas las personas sienten asco por los insectos.
EMOCIONES BÁSICAS POSITIVAS	Alegría	Expresa corporalmente su alegría con movimientos al ritmo de una canción.	4	4	4	
		Sonríe cuando culmina con éxito la tarea asignada.	4	4	4	
	Sorpresa	Expresa oralmente su asombro al observar cosas nuevas para él.	4	4	4	

Chiclayo, 18 agosto 2021

Firma y sello del Experto

Mgtr. --


Lic. Ebert Sarango Chamba
PSICOLOGO
C.Ps.P 26764

EVALUACIÓN DE FICHA DE OBSERVACION POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar la ficha de observación respecto a las emociones básicas.

La evaluación de la ficha de observación es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de investigación de Educación. Agradezco su valiosa colaboración.

3. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Leslie Maryuri Alméstar Farfán
Grado profesional:	Licenciatura (X) Maestría () Doctor ()
Área de Formación académica:	Clínica (X) Educativa () Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Experiencia en el ámbito Clínico y Educativo, del niño, adolescente y joven.
Institución donde labora:	Centro de Salud Jorge Chávez
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años (X) Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica : (Consignar trabajos Psicométricos realizados -Título del estudio realizado).	Estrés y resiliencia en estudiantes de una universidad de Chiclayo – 2020



4. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- a. Validar lingüísticamente la ficha de observación.
- b. Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a sus dimensiones y sub dimensiones.
- c. Identificar las propiedades psicométricas de la ficha de observación en estudiantes de 5 años de edad de educación inicial.

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	ÍTEMES	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
EMOCIONES BÁSICAS NEGATIVAS	Ira	Hace rabietas cuando le piden esperar su turno para expresar un comentario.	4	4	4	
	Tristeza	Expresa de manera gráfica su tristeza al plasmar hechos ocurridos en salón de clases con sus compañeros.	3	4	4	Podría ser: Expresa corporalmente su tristeza...
		Expresar oralmente su tristeza al describir fotografías de su época escolar presencial.	3	4	4	Podría ser: Comunica su tristeza...
	Miedo	Se muestra temeroso al saludar a su maestra.	4	4	4	
		Se muestra temeroso al saludar a sus compañeros.	4	4	4	
	Asco	Expresa oralmente su disgusto al observar imágenes de alimentos que no son de su agrado.	3	4	4	Podría ser: Expresa de manera verbal su disgusto al observar imágenes desagradables.
		Siente desagrado al observar imágenes de insectos	4	4	2	
EMOCIONES BÁSICAS POSITIVAS	Alegría	Expresa corporalmente su alegría con movimientos al ritmo de una canción.	4	4	4	
		Sonríe cuando culmina con éxito la tarea asignada.	4	4	4	
	Sorpresa	Expresa oralmente su asombro al observar cosas nuevas para él.	3	4	4	Podría ser: Expresa de manera verbal...

Chiclayo, 26 agosto 2021


Leslie M. Alméstar Farfán
PSICÓLOGA
 C.PSP. N° 45011

Firma y sello del experto

N° de Colegiatura: 45011

EVALUACIÓN DE FICHA DE OBSERVACION POR JUICIO DE EXPERTOS

Respetado juez: Usted ha sido seleccionado para evaluar la ficha de observación respecto a las emociones básicas.

La evaluación de la ficha de observación es de gran relevancia para lograr que sea válido y que los resultados obtenidos a partir de éste sean utilizados eficientemente; aportando al área de investigación de Educación. Agradezco su valiosa colaboración.

5. DATOS GENERALES DEL JUEZ

Nombre del juez:	Kiara Gissell Rumiche Isla
Grado profesional:	Licenciatura (X) Maestría () Doctor ()
Área de Formación académica:	Clínica () Educativa (X) Social () Organizacional ()
Áreas de experiencia profesional:	Ámbito Educativo
Institución donde labora:	Colegio Privado “Mis Pasitos” -Trujillo
Tiempo de experiencia profesional en el área :	2 a 4 años () Más de 5 años ()
Experiencia en Investigación Psicométrica : (Consignar trabajos Psicométricos realizados -Título del estudio realizado).	

6. PROPÓSITO DE LA EVALUACIÓN:

- Validar lingüísticamente la ficha de observación.
- Juzgar la pertinencia de los ítems de acuerdo a sus dimensiones y sub dimensiones.
- Identificar las propiedades psicométricas de la ficha de observación en estudiantes de 5 años de edad de educación inicial.

DIMENSIONES DEL INSTRUMENTO:

DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	ÍTEMS	CLARIDAD	COHERENCIA	RELEVANCIA	OBSERVACIONES / RECOMENDACIONES
EMOCIONES BÁSICAS NEGATIVAS	Ira	Hace rabietas cuando le piden esperar su turno para expresar un comentario.	4	4	4	
	Tristeza	Expresa de manera gráfica su tristeza al plasmar hechos ocurridos en salón de clases con sus compañeros.	3	2	3	Debería ser: Expresa facialmente su tristeza al recordar hechos sucedidos en el salón de clase con sus compañeros.
		Expresar oralmente su tristeza al describir fotografías de su época escolar presencial.	4	4	4	
	Miedo	Se muestra temeroso al saludar a su maestra.	4	4	4	
		Se muestra temeroso al saludar a sus compañeros.	4	4	4	
	Asco	Expresa oralmente su disgusto al observar imágenes de alimentos que no son de su agrado.	4	4	4	
		Siente desagrado al observar imágenes de insectos	4	4	4	
EMOCIONES BÁSICAS POSITIVAS	Alegría	Expresa corporalmente su alegría con movimientos al ritmo de una canción.	4	4	4	
		Sonríe cuando culmina con éxito la tarea asignada.	4	4	4	
	Sorpresa	Expresa oralmente su asombro al observar cosas nuevas para él.	4	4	4	

Chiclayo, 27 de agosto del 2021

Firma y sello del Experto
N° de Colegiatura: 52025

Kiara G. Rumiche Isla
Kiara G. Rumiche Isla
PSICOLOGA
C.P.S.P. N° 52025



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS: PROGRAMA DE JUEGOS

DATOS GENERALES

3.1 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **Mg. Arteaga Cerna Adelith Jackeline**

3.2 CARGO O INSTITUCIÓN DONDE LABORA: **I.E.I N°034 – Mocupe**

N°	DIMENSIONES/Indicadores	ESCALA DE VALORACIÓN				SUGERENCIAS
		1	2	3	4	
FUNDAMENTACIÓN						
1	La fundamentación esta adecuada para el programa.				X	
2	La fundamentación vincula la base teórica con la situación objetiva en la que se desarrolla el niño.				X	
OBEJETIVOS						
1	El objetivo general es claro y preciso.				X	
2	Los objetivos específicos muestran coherencia, orden y relación entre ellos y con el objetivo general.				X	
CONTENIDOS						
EXPRESIÓN CORPORAL						
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños utilicen su cuerpo como medio de expresión y comunicación de expresiones.				X	
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños utilicen la expresión gestual y corporal, favoreciendo al desarrollo de las emociones básicas.			X		
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños mejoren la relación de integración reconociendo y valorando el espacio que les rodea				X	
EXPRESIÓN DRAMÁTICA						
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños pierdan el miedo, favoreciendo una mejor relación con sus pares.				X	
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños con ayuda de recursos didácticos expresen sus emociones verbalmente.				X	
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños desarrollen su autonomía, reconociendo las distintas emociones.			X		
SISTEMA DE EVALUACIÓN						
1	Escala de observación permite observar con objetividad los aspectos significativos de las emociones básicas.				X	
MEDIOS Y MATERIALES						
1	Los medios y materiales facilitan la aplicación del programa de juegos.				X	
2	Los materiales son adecuados y de fácil acceso para el desarrollo del programa.				X	

IV. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Escala de valoración:

Muy en desacuerdo (1) En desacuerdo (2) De acuerdo (3) Muy de acuerdo (4)

V. OPINION DE APLICABILIDAD

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No Aplicable []

FIRMA DEL ESPECIALISTA: _____

DNI: **45700215**



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL



FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS: PROGRAMA DE JUEGOS

DATOS GENERALES

5.1 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **Mg. Palomino Pisfil Sissy Margarita**

5.2 CARGO O INSTITUCIÓN DONDE LABORA: **I.E.I. N° 431, Santa Catalina, Monsefú**

N°	DIMENSIONES/Indicadores	ESCALA DE VALORACIÓN				SUGERENCIAS
		1	2	3	4	
FUNDAMENTACIÓN						
1	La fundamentación esta adecuada para el programa.				X	
2	La fundamentación vincula la base teórica con la situación objetiva en la que se desarrolla el niño.				X	
OBEJETIVOS						
1	El objetivo general es claro y preciso.				X	
2	Los objetivos específicos muestran coherencia, orden y relación entre ellos y con el objetivo general.				X	
CONTENIDOS						
EXPRESIÓN CORPORAL						
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños utilicen su cuerpo como medio de expresión y comunicación de expresiones.				X	
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños utilicen la expresión gestual y corporal, favoreciendo al desarrollo de las emociones básicas.				X	
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños mejoren la relación de integración reconociendo y valorando el espacio que les rodea				X	
EXPRESIÓN DRAMÁTICA						
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños pierdan el miedo, favoreciendo una mejor relación con sus pares.				X	
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños con ayuda de recursos didácticos expresen sus emociones verbalmente.				X	
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños desarrollen su autonomía, reconociendo las distintas emociones.				X	
SISTEMA DE EVALUACIÓN						
1	Escala de observación permite observar con objetividad los aspectos significativos de las emociones básicas.				X	
MEDIOS Y MATERIALES						
1	Los medios y materiales facilitan la aplicación del programa de juegos.				X	
2	Los materiales son adecuados y de fácil acceso para el desarrollo del programa.				X	

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Escala de valoración:

Muy en desacuerdo (1) En desacuerdo (2) De acuerdo (3) Muy de acuerdo (4)

VII. OPINION DE APLICABILIDAD

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No Aplicable []

FIRMA DEL ESPECIALISTA: _____


Mg. Sissy Margarita Palomino Pisfil

DNI: 40068182



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL
FICHA DE JUICIO DE EXPERTOS: PROGRAMA DE JUEGOS



DATOS GENERALES

7.1 APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: **Mg. Jiménez Valencia Ruth Liliana**

7.2 CARGO O INSTITUCIÓN DONDE LABORA: **Directora (E). IE 015 "Santa María de los Niños"- Chiclayo**

Nº	DIMENSIONES/Indicadores	ESCALA DE VALORACIÓN				SUGERENCIAS
		1	2	3	4	
FUNDAMENTACIÓN						
1	La fundamentación esta adecuada para el programa.				X	
2	La fundamentación vincula la base teórica con la situación objetiva en la que se desarrolla el niño.				X	
OBEJETIVOS						
1	El objetivo general es claro y preciso.				X	
2	Los objetivos específicos muestran coherencia, orden y relación entre ellos mismos.				X	
CONTENIDOS						
EXPRESIÓN CORPORAL						
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños utilicen su cuerpo como medio de expresión y comunicación de expresiones.				X	
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños utilicen la expresión gestual y corporal, favoreciendo al desarrollo de las emociones básicas.				X	
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños mejoren la relación de integración reconociendo y valorando el espacio que les rodea				X	
EXPRESIÓN DRAMÁTICA						
1	Los juegos seleccionados permiten que los niños pierdan el miedo, favoreciendo una mejor relación con sus pares.				X	
2	Los juegos seleccionados permiten que los niños con ayuda de recursos didácticos expresen sus emociones verbalmente				X	
3	Los juegos seleccionados permiten que los niños desarrollen su autonomía, reconociendo las distintas emociones.				X	
SISTEMA DE EVALUACIÓN						
1	Escala de observación permite observar con objetividad los aspectos significativos de las emociones básicas.				X	
MEDIOS Y MATERIALES						
1	Los medios y materiales facilitan la aplicación del programa de juegos.				X	
2	Los materiales son adecuados y de fácil acceso para el desarrollo del programa.				X	

VIII. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Escala de valoración:

Muy en desacuerdo (1) En desacuerdo (2) De acuerdo (3) Muy de acuerdo (4)


IX. OPINION DE APLICABILIDAD

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No Aplicable []

FIRMA DEL ESPECIALISTA:

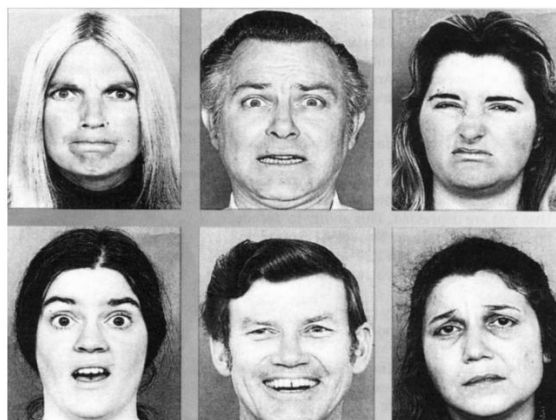


MG. LILIANA JIMENEZ VALENCIA
16661964

DNI:

Figura 1

Expresiones faciales de emociones fundamentales según Paúl Ekman



Nota: La expresión de las seis emociones fundamentales: enfado, miedo, asco, sorpresa, alegría, tristeza.

Fuente: Rogriguez, 2015, p. 15

Figura 2

Representación facial de ira

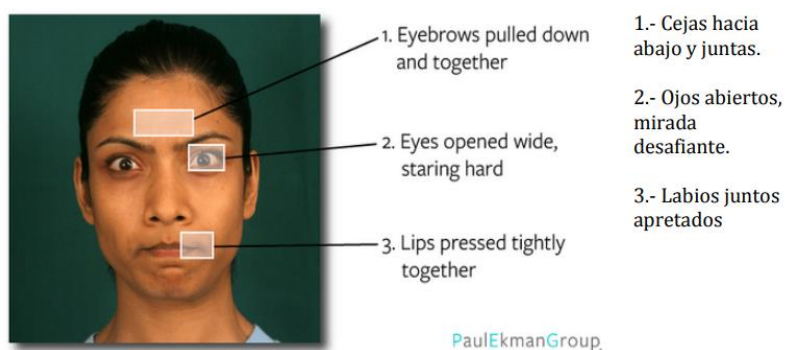


Figura 3

Representación facial de la tristeza

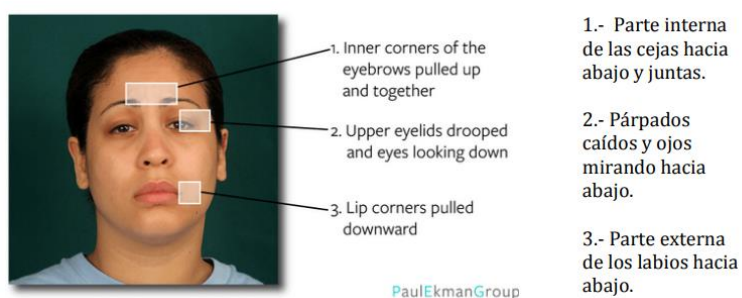


Figura 4

Representación facial de miedo

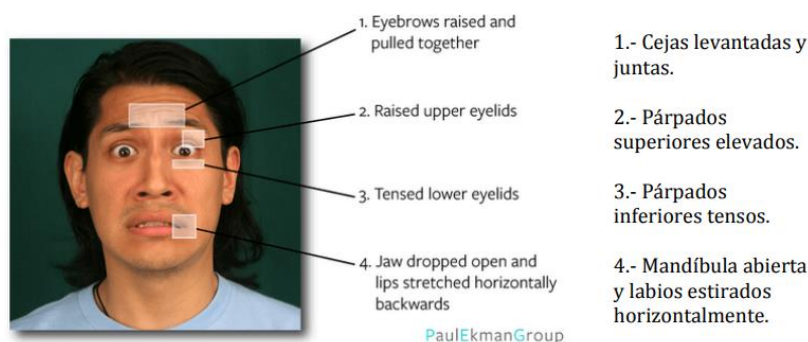


Figura 5

Representación facial de la alegría

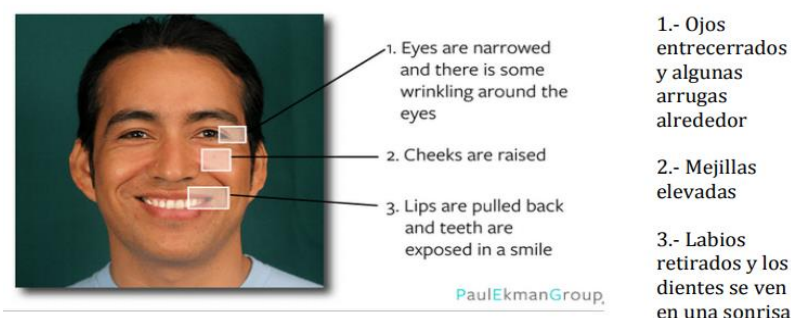


Figura 6

Representación facial del asco

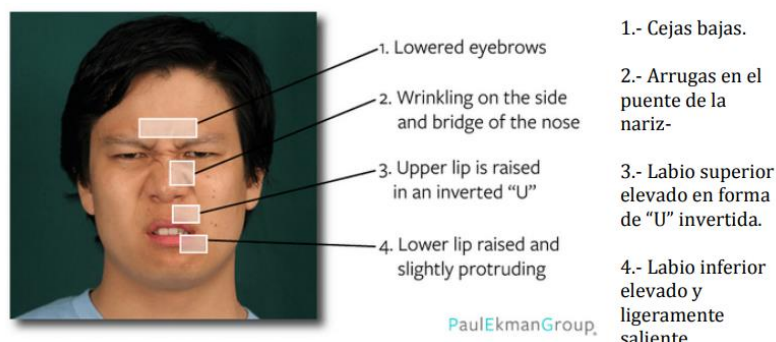
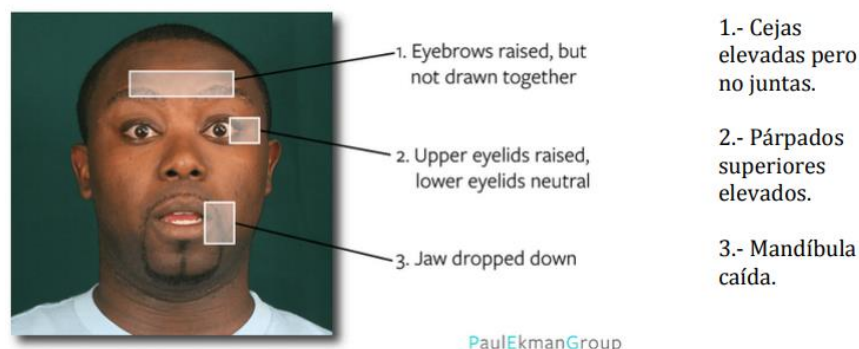


Figura 7

Representación facial de la sorpresa



Programa de juegos para desarrollar las emociones básicas en niños de cinco años Chiclayo- 2021

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

7%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

3%

2

hdl.handle.net

Fuente de Internet

2%

3

repositorio.unamba.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

docplayer.es

Fuente de Internet

<1%

6

repositorio.unprg.edu.pe:8080

Fuente de Internet

<1%

7

Submitted to Infile

Trabajo del estudiante

<1%

8

repositorio.unsa.edu.pe

Fuente de Internet

<1%

9

hiperion2.wordpress.com

Fuente de Internet

<1 %

10 dspace.unitru.edu.pe
Fuente de Internet

<1 %

11 ricaxcan.uaz.edu.mx
Fuente de Internet

<1 %

12 maestra.mforos.com
Fuente de Internet

<1 %

13 www.slideshare.net
Fuente de Internet

<1 %

14 es.unionpedia.org
Fuente de Internet

<1 %

15 biblat.unam.mx
Fuente de Internet

<1 %

16 psicologosanimae.com
Fuente de Internet

<1 %

17 Submitted to Universidad Catolica de Oriente
Trabajo del estudiante

<1 %

18 1library.co
Fuente de Internet

<1 %

19 repository.uniminuto.edu
Fuente de Internet

<1 %

20 renati.sunedu.gob.pe
Fuente de Internet

<1 %

21	renatiga.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	<1 %
22	Submitted to Universidad Catolica San Antonio de Murcia Trabajo del estudiante	<1 %
23	Submitted to Universidad Autónoma de Aguascalientes Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
25	Submitted to Universidad Nacional Jose Faustino Sanchez Carrion Trabajo del estudiante	<1 %
26	Submitted to Submitted on 1689086657283 Trabajo del estudiante	<1 %
27	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
28	documentop.com Fuente de Internet	<1 %
29	pt.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
30	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
31	www.scielo.sa.cr Fuente de Internet	<1 %

32	www.spreaker.com Fuente de Internet	<1 %
33	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
34	repositorio.upao.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
35	rixplora.upn.mx Fuente de Internet	<1 %
36	Submitted to Unviersidad de Granada Trabajo del estudiante	<1 %
37	digibuo.uniovi.es Fuente de Internet	<1 %
38	Quispe Roman, Flor. "Efectos del programa "Juegos linguisticos" para mejorar el desempeno semantico en los ninos de 5 anos de una institucion educativa del distrito de Villa El Salvador-UGEL 01.", Pontificia Universidad Catolica del Peru - CENTRUM Catolica (Peru), 2021 Publicación	<1 %
39	Submitted to Universidad Estatal a Distancia Trabajo del estudiante	<1 %
40	es.scribd.com Fuente de Internet	<1 %
41	repositorio.unjbg.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

		<1 %
42	ri.ues.edu.sv Fuente de Internet	<1 %
43	www.juventudnavarra.es Fuente de Internet	<1 %
44	revistaventanaabierta.es Fuente de Internet	<1 %
45	libros.usc.edu.co Fuente de Internet	<1 %
46	viviendolasalud.com Fuente de Internet	<1 %
47	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo Trabajo del estudiante	<1 %
48	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	<1 %
49	Submitted to Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga Trabajo del estudiante	<1 %
50	Submitted to Universidad de Nebrija Trabajo del estudiante	<1 %
51	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 15 words

Excluir bibliografía Activo



Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Asesora




Recibo digital

Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega:	Maricarmen Peralta Gomez Y Karla Cecilia Salas Silva
Título del ejercicio:	Quick Submit
Título de la entrega:	Programa de juegos para desarrollar las emociones básicas ...
Nombre del archivo:	TESIS_FINAL-Salas_y_Peralta_14-10-2023.docx
Tamaño del archivo:	4.24M
Total páginas:	85
Total de palabras:	19,337
Total de caracteres:	105,506
Fecha de entrega:	14-oct.-2023 03:49p. m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega...	2195661040




Dra. Laura Isabel Altamirano Delgado
Asesora