

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



**TESIS**

**Propuesta lúdica para el desarrollo de la conciencia emocional en los niños de la IEI N°14937- Naranjo de Yahuangate, Huarmaca, Huancabamba, Piura.**

**Presentada para obtener el título profesional de licenciada en educación en la especialidad de educación inicial**

**Investigadoras:** Rosmeli Yaneth Chinchay Huaman

Hilda Cruz Chuquipoma

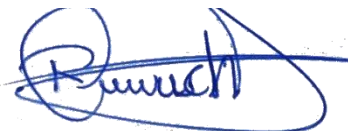
**Asesor** : Dr. Vásquez, Crisanto, Carlos Ulices

**Lambayeque – Perú**

**2025**

**Propuesta lúdica para el desarrollo de la conciencia emocional en los niños  
de la IEI N°14937- Naranjo de Yahuangate, Huarmaca, Huancabamba, Piura.**

**Presentada para obtener el título profesional de licenciada en  
educación en la especialidad de educación inicial**



---

Rosmeli Yaneth Chinchay Huaman  
Investigadora



---

Hilda Cruz Chuquipoma  
Investigadora



---

Dr. Carlos Ulices Vásquez Crisanto  
Asesor



---

Raquel Yovana Tello Flores  
Presidente



---

Julia Esther Santa Cruz Mío  
Secretario



---

Juan Carlos Granados Barreto  
Vocal



**ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**  
**N° 748-2025**

Siendo las 14:00 horas, del día miércoles 01 de octubre 2025 en los Ambientes de la FACHSE: AHBIENTE DOCENTE 03, por mandato de la Resolución N° 3570-2025-D-FACHSE de 29 de setiembre de 2025 que autoriza la reprogramación de sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 1437-2024-D-FACHSE de fecha 20 de setiembre de 2024; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. Raquel Yovana Tello Flores
Secretario(a)	: Dra. Julia Esther Santa cruz Mio
Vocal	: M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto
Asesor(a) Metodológico	: Dr. Carlos Ulices Vásquez Crisanto
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(el) Tesis titulada(o): PROPUESTA LÚDICA PARA EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS DE LA IEI N°14937- NARANJO DE YAHUANGATE, HUARMACA, HUANCABAMBA, PIURA. Presentada por CHINCHAY HUAMAN ROSMELI YANETH - CRUZ CHUQUIPOMA HILDA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de REGULAR**. Siendo las 15:00 horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. Raquel Yovana Tello Flores  
 PRESIDENTE(A)

Dra. Julia Esther Santa cruz Mio  
 SECRETARIO(A)

M. Sc. Juan Carlos Granados Barreto  
 VOCAL

**OBSERVACIONES:** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## CONSTANCIA DE VERIFICACION DE ORIGINALIDAD

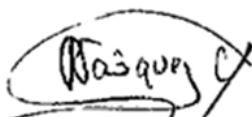
Yo, Vásquez Crisanto Carlos Ulices; usuario revisor de la tesis titulado: **Propuesta lúdica para el desarrollo de la conciencia emocional en los niños de la IEI N°14937- Naranjo de Yahuangate , Huarmaca,Huancabamba, Piura.**

Cuyos autores son, Rosmeli Yaneth Chinchay Huaman, identificado con documento de identidad DNI 73330723 y Hilda Cruz Chuquipoma; identificado con documento de identidad DNI 47180102 declaro que la evaluación realizada por el Programa informático ha arrojado un porcentaje de similitud de **17 %**, 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 constituyen 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.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 12 de diciembre del 2025



---

Vásquez Crisanto Carlos Ulices  
DNI:16698092  
ASESOR

Propuesta lúdica para el desarrollo de la conciencia emocional en los niños de la IEI N°14937- Naranjo de Yahuangate , Huarmaca, Huancabamba, Piura

INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>17%</b>	<b>7%</b>	<b>4%</b>	<b>6%</b>
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>2</b>	<b>fddocuments.ec</b> Fuente de Internet	<b>4%</b>
<b>3</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>3%</b>
<b>4</b>	<b>repositorio.unprg.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>Submitted to Universidad Nacional Abierta y a Distancia, UNAD,UNAD</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>docplayer.es</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>psicologiaymente.com</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>

es.scribd.com



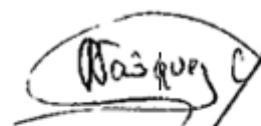
Vásquez Crisanto Carlos Ulises  
DNI:16698092.  
ASESOR

8	Fuente de Internet	1 %
9	psicoloca-margaux.blogspot.com Fuente de Internet	1 %
10	livrosdeamor.com.br Fuente de Internet	1 %
11	www.elcomercio.com Fuente de Internet	1 %
12	documents.worldbank.org Fuente de Internet	1 %
13	Submitted to Universidad Continental Trabajo del estudiante	< 1 %
14	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	< 1 %
15	Submitted to Universidad Internacional de la Rioja Trabajo del estudiante	< 1 %
16	intellectum.unisabana.edu.co Fuente de Internet	< 1 %
17	es.slideshare.net Fuente de Internet	< 1 %
18	rixplora.upn.mx Fuente de Internet	< 1 %
19	repositorio.unp.edu.pe Fuente de Internet	



Vásquez Crisanto Carlos Ulises  
DNI:16698092.  
ASESOR

		< 1 %
20	<a href="http://ri.ues.edu.sv">ri.ues.edu.sv</a> Fuente de Internet	< 1 %
21	<a href="http://larepublica.pe">larepublica.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
22	<a href="http://www.preceden.com">www.preceden.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
23	<a href="http://www.timetoast.com">www.timetoast.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
24	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
25	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	< 1 %
26	<a href="http://blancas2.seccionamarilla.com.mx">blancas2.seccionamarilla.com.mx</a> Fuente de Internet	< 1 %
27	<a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1 %
28	<a href="http://guiaproyectosociointegrador.blogspot.com">guiaproyectosociointegrador.blogspot.com</a> Fuente de Internet	< 1 %
29	<a href="http://www.jfktampico.edu.mx">www.jfktampico.edu.mx</a> Fuente de Internet	< 1 %
30	<a href="http://dspace.utb.edu.ec">dspace.utb.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1 %



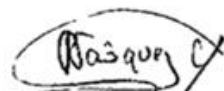
Vásquez Crisanto Carlos Ulises  
DNI:16698092.  
ASESOR

---

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias 15 Words

Excluir bibliografía Activo



---

Vásquez Crisanto Carlos Ulices

DNI:16698092

ASESOR

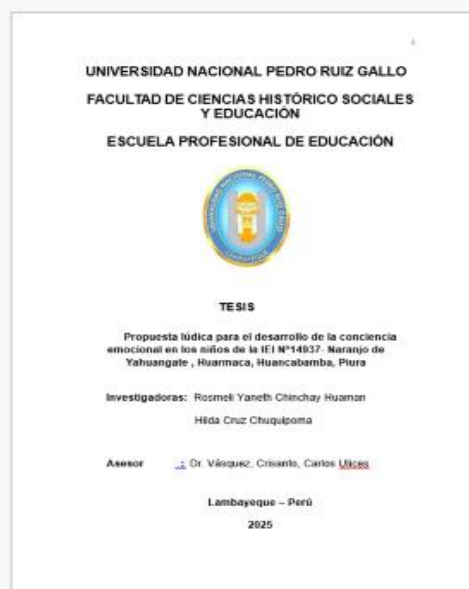


## Digital Receipt

This receipt acknowledges that Turnitin received your paper. Below you will find the receipt information regarding your submission.

The first page of your submissions is displayed below.

Submission author: Rosmeli Yaneth Chinchay Huaman Hilda Cruz Chuquipoma  
Assignment title: Revision de similitud  
Submission title: Propuesta lúdica para el desarrollo de la conciencia emocional e  
File name: Informe final\_CHINCHAY Y CRUZ.DOC.  
File size: Informe final\_CHINCHAY Y CRUZ.DOC.  
Page count: 123  
Word count: 10,012  
Character count: 58,215  
Submission date: 12-Dic-2025 10:00PM (UTC-0400)  
Submission ID: 2735921466



Copyright 2025 Turnitin. All rights reserved.

Vásquez Crisanto Carlos Ulises  
DNI:16698092.  
ASESOR

## DEDICATORIA

A Dios,  
A mi familia,  
A mis amigos.

## AGRADECIMIENTO

A mis queridos padres, papá y mamá,

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento por todo su apoyo y amor incondicional durante mi trayectoria académica, su sacrificio y dedicación han sido fundamentales para que yo pudiera alcanzar mis metas y realizar mi sueño de culminar esta tesis.

Su influencia y guía han sido una fuente de inspiración y motivación para mí, me han enseñado a trabajar duro, a perseverar y a nunca rendirme ante los obstáculos.

Quiero agradecerles por estar siempre presentes, por escucharme, por aconsejarme y por apoyarme en cada paso del camino. Su amor y apoyo han sido mi fuerza y mi motivación para superar los desafíos y alcanzar mis objetivos.

Les agradezco desde el fondo de mi corazón por todo lo que han hecho por mí. Esta tesis es también suya, porque sin su apoyo y amor, no habría sido posible.

Con todo mi cariño y agradecimiento,

ROSMELI

A mis seres queridos,

En este momento tan especial, quiero expresar mi más sincero y profundo agradecimiento a cada uno de ustedes por su apoyo, amor y sacrificio durante mi trayectoria académica.

Papá, aunque ya no estés físicamente presente, tu legado y tu memoria siguen siendo una fuente de inspiración y motivación para mí. Tu influencia en mi vida ha sido inmensa, y te agradezco por enseñarme los valores de la perseverancia, la honestidad y la responsabilidad. Aunque no puedas verme culminar mis estudios, sé que estás orgulloso de mí desde el cielo.

Mamá, eres la columna vertebral de nuestra familia, y tu amor y dedicación han sido fundamentales para mi éxito. Gracias por estar siempre presente, por escucharme, por aconsejarme y por apoyarme en cada paso del camino. Tu sacrificio y esfuerzo han sido inmensos, y te agradezco por todo lo que has hecho por mí.

A mis hermanos(as), gracias por ser mi apoyo y mi motivación. Su presencia en mi vida ha sido fundamental para mi crecimiento y desarrollo. Gracias por ser mis amigos, mis confidentes y mis compañeros de aventuras.

Les agradezco a todos desde el fondo de mi corazón por su apoyo, amor y sacrificio. Esta tesis y mi título universitario son un logro que compartimos todos juntos, y espero que se sientan orgullosos de mí.

Con todo mi cariño y agradecimiento,

HILDA

## INDICE

ACTA DE SUSTENTACION.....	iii
CONSTANCIA DE VERIFICACION .....	iv
<b>DEDICATORIA</b> .....	x
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	xi
<b>Resumen</b> .....	1
<b>Summary</b> .....	2
Introducción.....	3
Capítulo I.....	4
Diseño Teórico.....	5
1.-Diseño Teórico .....	6
1.1.-Antecedentes.....	6
1.2.-Bases teóricas .....	9
<b>1.2.1.-Propuesta Lúdica</b> .....	9
1.2.1.1.- Fundamentos teóricos.....	9
<b>1.2.1.1.1-El juego</b> .....	9
1.2.1.1.1.1.-Tipos de juegos.....	11
1.2.1.1.1.2.-El Juego en el contexto educativo.....	17
1.2.2.- La conciencia emocional.....	18
1.2.2.1.-Emoción.....	19

1.2.2.1.-La conciencia emocional según Bisquerra .....	19
1.2.2.1.-La evaluación de la inteligencia emocional en los niños.....	22
Capítulo II .....	24
Diseño Metodológico .....	24
Capítulo III .....	30
Resultados .....	30
3.1.-Conciencia emocional .....	31
Desarrollo de la conciencia emocional .....	32
Reconocimiento de emociones básicas .....	34
Capítulo IV .....	39
Discusión de resultados .....	39
IV.-Discusión de resultados.....	40
Propuesta .....	43
4.1.-Datos informativos .....	44
Título:.....	44
Objetivos:.....	44
Institución Educativa: .....	44
4.2.-Aspectos didácticos .....	44
Descripción de la propuesta.....	44
Fundamentación teórica.....	46
Programación .....	47
Las actividades .....	49

Conclusiones .....	61
Recomendaciones.....	62
Anexos.....	66
Fotos de la aplicación del Test a los estudiantes de la I.E 14937 Naranjo de Yahuangate –Inicial 3 años.....	67
TEST DE EVALUACIÓN DE LA CONCIENCIA EMOCIONAL .....	73

## Resumen

La investigación tuvo como objetivo general “Diseñar una Propuesta lúdica para contribuir al desarrollo de la conciencia emocional en los niños de la I.E. N°14937 del Caserío Naranjo de Yahuangate del Distrito de Huarmaca de la Provincia de Huancabamba, Región Piura ” es una investigación descriptiva – propositiva, la que implicó inicialmente una evaluación para identificar el desarrollo de la conciencia emocional de los estudiantes de la IE objeto del estudio a partir del reconocimiento de emociones y luego, una etapa de construcción de la propuesta lúdica, basada en el juego y fundamentada en los planteamientos de Mayer y Salovey, así como los de Bisquerra. La investigación se encuadra dentro de un enfoque cuantitativo, utilizó un muestreo poblacional bajo esas características se tuvo una muestra de 09 estudiantes; para el recojo de información se usó el instrumento PERVALEX, prueba en PowerPoint diseñada para evaluar la percepción, valoración y expresión de emociones en niños de 3 a 6 años, compuesta por 16 ítems presentados en pantalla. Los resultados destacan que la emoción de alegría es la más fácilmente reconocida por los niños, mientras que emociones como el asco, la sorpresa y el miedo presentan mayores dificultades de reconocimiento, lo que podría deberse a la sutileza de sus señales faciales, la falta de un contexto que refuerce su interpretación y la menor familiaridad de los niños con estas emociones. Igualmente se concluyó que la propuesta construida se constituye en una herramienta didáctica que puede contribuir al desarrollo de la conciencia emocional.

**Palabras Clave:** propuesta lúdica, juegos, conciencia emocional

## Summary

The general objective of the research was "To design a playful proposal to contribute to the development of emotional awareness in the children of the I.E. N°14937 of the Naranjo de Yahuangate Hamlet of the Huarmaca District of the Huancabamba Province, Piura Region" is a descriptive - propositional research, which initially involved an evaluation to identify the development of emotional awareness of the students of the IE object of the study from the recognition of emotions and then, a stage of construction of the playful proposal, based on the game and founded on the approaches of Mayer and Salovey, as well as those of Bisquerra. The research is framed within a quantitative approach, used a population sampling under these characteristics had a sample of 09 students; For the collection of information the PERVALEX instrument was used, a PowerPoint test designed to evaluate the perception, valuation and expression of emotions in children from 3 to 6 years old, composed of 16 items presented on screen. The results highlight that the emotion of joy is the most easily recognized by children, while emotions such as disgust, surprise and fear present greater difficulties in recognition, which could be due to the subtlety of their facial signals, the lack of a context that reinforces their interpretation and the children's lower familiarity with these emotions. It was also concluded that the constructed proposal constitutes a didactic tool that can contribute to the development of emotional awareness.

**Keywords:** playful proposal, games, emotional awareness

## Introducción

El desarrollo de la conciencia emocional en la primera infancia se ha consolidado como una competencia esencial para el bienestar integral de los niños, al influir directamente en su capacidad para reconocer, comprender, expresar y regular emociones, así como para establecer vínculos sociales saludables. Esta competencia no solo favorece la adaptación a contextos escolares y familiares, sino que también constituye la base para futuras habilidades sociales y académicas.

En el contexto andino del distrito de Huarmaca, región Piura, esta necesidad se acentúa debido a las limitadas oportunidades de intervención socioemocional en las aulas de educación inicial. Desde esta perspectiva, la presente investigación tuvo como *objetivo general* diseñar una propuesta lúdica para contribuir al desarrollo de la conciencia emocional en los niños de 5 años de la I.E. N.º 14937 del Caserío Naranja de Yahuangate. Para lograrlo, se plantearon *tres objetivos específicos*: identificar el nivel de desarrollo de la conciencia emocional en los niños, sistematizar las teorías didácticas, pedagógicas y psicológicas que fundamentan la propuesta, y elaborar un programa pedagógico lúdico compuesto por actividades estructuradas y contextualizadas.

Metodológicamente, se asumió un enfoque cuantitativo con diseño descriptivo propositivo de corte transversal, utilizando como instrumento el Test PERVALEX adaptado, y una muestra censal de nueve niños del aula de 5 años.

Los resultados revelaron que la mayoría de los niños se ubican en un nivel regular de desarrollo de la conciencia emocional, con mayor reconocimiento de

la alegría y una marcada dificultad para identificar emociones como el asco y el enfado. Estos hallazgos evidencian la necesidad de estrategias didácticas que favorezcan el reconocimiento emocional mediante experiencias significativas.

En base a este diagnóstico, se diseñó una propuesta lúdica fundamentada en el juego simbólico, socio-dramático y con reglas, que responde a las necesidades detectadas y promueve el aprendizaje activo y reflexivo en contextos rurales.

El informe de investigación está estructurado en cinco capítulos: el primero expone el diseño teórico, incluyendo antecedentes y fundamentos conceptuales sobre la conciencia emocional y el juego como estrategia didáctica; el segundo desarrolla el diseño metodológico, describiendo la población, muestra, técnicas, instrumentos y procedimiento; el tercer capítulo presenta el diagnóstico del nivel de conciencia emocional, con análisis e interpretación de resultados; el cuarto capítulo contiene la discusión de resultados y el quinto capítulo la propuesta lúdica pedagógica, con sesiones organizadas y sustentadas teóricamente; finalmente, el informe concluye con las principales conclusiones, recomendaciones y anexos que incluyen los instrumentos aplicados y materiales diseñados para la implementación de la propuesta.

### **Las autoras**

## **Capítulo I**

### **Diseño Teórico**

## **1.-Diseño Teórico**

### **1.1.-Antecedentes**

La investigación realizada en la I.E.I. N° 1564 en Trujillo durante el año 2020 se enfocó en evaluar el nivel de competencias emocionales en niños y niñas de 5 años. Utilizando un diseño no experimental, descriptivo y aplicado, se estudió a una población de 163 estudiantes (81 niñas y 82 niños), seleccionando una muestra de 50 estudiantes mediante muestreo no probabilístico. Para medir las competencias emocionales, se empleó un cuestionario diseñado específicamente para el estudio, basado en la teoría de Bisquerra (2009), que incluye 20 ítems distribuidos en cinco áreas: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia social, y habilidades para la vida y bienestar. Los resultados revelaron que el 52% de los niños evaluados alcanzaron un nivel adecuado de competencias emocionales, con una diferencia notable entre géneros: el 59% de las niñas frente al 43% de los niños mostraron niveles de logro superiores. La conclusión del estudio indica que más de la mitad de los infantes tienen desarrolladas las competencias emocionales apropiadas para su edad, aunque un 48% aún necesita mejorar para alcanzar todas las competencias requeridas(Avalos Varas & Narvaez Patricio, 2020).

La investigación realizada en una institución educativa pública de Chiclayo buscó diseñar estrategias para desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años, destacando la importancia de la educación emocional para el bienestar y desempeño académico de los niños en un contexto de cambios sociales constantes. Utilizando un enfoque cuantitativo, método no experimental y diseño descriptivo propositivo, el estudio analizó una población de 19 niños mediante una guía de observación que incluía dimensiones como autocontrol,

empatía, habilidades sociales, automotivación y autoconocimiento. Los resultados revelaron que el 68.42% de los niños estaba en un nivel bajo de desarrollo de inteligencia emocional y el 26.32% en un nivel medio. Tras estos hallazgos, las estrategias propuestas fueron evaluadas por expertos, obteniendo un 94% de aprobación, demostrando ser efectivas para la población estudiada(Cabrera Quinde, 2021).

La investigación realizada en la provincia de Huancayo buscó explorar la inteligencia emocional en niños de 5 años, destacando su importancia para el desarrollo social, psicológico y académico de los infantes. A pesar de la escasa investigación en la región sobre este tema, el estudio pretendía determinar si existen diferencias significativas en la inteligencia emocional entre niñas y niños. Utilizando un enfoque cuantitativo, diseño no experimental y alcance descriptivo-comparativo, se evaluó a 219 estudiantes de nivel inicial de cuatro instituciones educativas mediante una "Lista de cotejo de inteligencia emocional". Los resultados revelaron diferencias significativas por sexo, mostrando que las niñas obtenían calificaciones más altas que los niños en todas las dimensiones de la inteligencia emocional evaluadas, que incluyen autoconocimiento, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales. Esto llevó a la conclusión de que las niñas presentan un mejor desempeño en inteligencia emocional comparado con los niños en el contexto estudiado(Carhuallanqui & Requena, 2023).

Este artículo examina la verbalización de la conciencia emocional en niños de 2-3 años, antes y después de aplicar un programa de intervención en Educación Emocional. Utilizando un diseño cuasi-experimental con grupos Pretest-Posttest y un Grupo Control, se implementó y evaluó mediante el

Cuestionario de Conciencia Emocional (CCE). Los resultados indican un aumento significativo en las puntuaciones de verbalización de la conciencia emocional del alumnado tras la implementación del programa diseñado específicamente para este estudio(De-Damas-González & Gomariz-Vicente, 2020).

Este estudio investigó el impacto de talleres de juegos tradicionales en el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de cinco años de la institución educativa “Abraham Lincoln International School” en Cercado. Se seleccionó una muestra de 15 niños y niñas y se empleó un diseño pre-experimental con pretest y posttest utilizando una escala valorativa. Los resultados iniciales mostraron que el 74% de los niños estaban en un bajo nivel de inteligencia emocional. Tras la aplicación de los talleres, que consistieron en veintiún sesiones repartidas en tres meses, hubo un aumento significativo en la inteligencia emocional, con el 53% de los niños alcanzando un nivel moderado. Este cambio sustancial entre los resultados del pretest y posttest demuestra que los talleres de juegos tradicionales son efectivos para mejorar la inteligencia emocional en niños de esta edad(Paredes, 2018).

Estas investigaciones sobre el desarrollo de la inteligencia emocional y la conciencia emocional en niños de diferentes regiones del Perú muestran la importancia y la efectividad de distintas estrategias educativas enfocadas en estas áreas:

En conjunto, estos estudios reflejan una tendencia positiva hacia la implementación y el éxito de programas enfocados en la educación emocional en Perú, subrayando la necesidad de continuar desarrollando y evaluando métodos que apoyen el crecimiento emocional y social de los niños. Además,

destacan la relevancia de considerar las diferencias individuales y de género en el diseño de estos programas para maximizar su efectividad.

## **1.2.-Bases teóricas**

### **1.2.1.-Propuesta Lúdica**

#### **1.2.1.1.- Fundamentos teóricos**

##### **1.2.1.1.1-El juego**

El juego infantil es esencial para el desarrollo integral de los niños, ya que les permite explorar, experimentar y comprender el mundo que los rodea de una manera segura y divertida. A través del juego, los niños desarrollan habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales fundamentales para su crecimiento. Por ejemplo, al jugar con otros niños, aprenden a colaborar, negociar y resolver conflictos, lo que les ayuda a desarrollar habilidades sociales y emocionales clave. Además, el juego les brinda la oportunidad de expresar sus emociones y desarrollar su creatividad e imaginación.

Es importante destacar que el juego no solo es beneficioso para el desarrollo individual de los niños, sino que también fomenta la conexión con los demás y fortalece las relaciones interpersonales. Por lo tanto, es fundamental que los adultos fomenten y apoyen el juego infantil, proporcionando entornos seguros y oportunidades para que los niños exploren y se desarrollen plenamente(Elkind, 2016).

El juego en bebés y niños pequeños es fundamental para su desarrollo. Aunque puede parecer simple, es crucial para su aprendizaje y crecimiento. Desde las primeras interacciones sociales hasta las actividades más aparentemente simples, como pisar charcos, los niños están experimentando y aprendiendo constantemente. A través del juego, los niños exploran el mundo

que los rodea y desarrollan habilidades fundamentales como la resolución de problemas, el control de impulsos y la regulación emocional. Los bebés y niños pequeños aprenden a través de juegos que pueden parecer simples pero que son ricos en aprendizaje. Por ejemplo, un bebé puede estar explorando diferentes sonidos y texturas al morder juguetes, mientras que un niño pequeño puede estar aprendiendo a compartir y negociar durante el juego con otros niños. A medida que juegan, también desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales que son fundamentales para su desarrollo futuro.

El papel de los adultos en el juego de los niños es importante. Los adultos pueden proporcionar un entorno seguro y estimulante para que los niños jueguen, y también pueden intervenir para ayudar a los niños a resolver conflictos y aprender nuevas habilidades. Al ofrecer comentarios y sugerencias durante el juego, los adultos pueden fomentar el aprendizaje y el desarrollo de los niños de manera positiva (Elkind, s. f.).

El juego es una actividad fundamental en la vida de los niños, aunque su definición exacta sigue siendo escurridiza para los investigadores y teóricos. Se caracteriza por ser placentero, intrínsecamente motivado, orientado al proceso, libremente elegido, activamente comprometido y no literal. El juego es crucial para el desarrollo infantil, ya que los niños aprenden y practican habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas de manera directa e indirecta. A través del juego, los niños desarrollan una disposición duradera para aprender, promoviendo el deseo, la motivación y la maestría en el aprendizaje.

El juego ofrece a los niños una oportunidad única de crecimiento al satisfacer las necesidades de todo el niño. Les permite abordar sus necesidades inmediatas y de desarrollo de manera individualizada, encontrando actividades

que se ajusten a sus estilos de aprendizaje. Además, el juego contribuye a la adquisición de habilidades importantes para el éxito en el siglo XXI, como la colaboración, la comunicación fuerte, el pensamiento crítico, la innovación creativa y la confianza para fracasar y volver a intentarlo.

Tanto el juego libre como el guiado son fundamentales en el enfoque del aprendizaje lúdico centrado en el niño. El juego libre proporciona autonomía al niño, mientras que el juego guiado permite a los adultos facilitar experiencias de aprendizaje más específicas(White, 2012).

El juego es especialmente importante porque aborda las necesidades completas de los niños, incluidos los aspectos cognitivos, sociales, emocionales y físicos, todos interconectados. A través del juego, los niños aprenden y practican habilidades cognitivas como el lenguaje y la resolución de problemas, así como habilidades socioemocionales como la interacción y la negociación. Además, actividades como construir con bloques y correr contribuyen al desarrollo físico.

El juego también fomenta una disposición continua para aprender, promoviendo el deseo, la motivación y la maestría en el aprendizaje. Las habilidades desarrolladas a través del juego son esenciales para el éxito en el siglo XXI, ya que fomentan la colaboración, la comunicación, el pensamiento crítico, la innovación creativa y la resiliencia. Aunque el juego disminuye con la edad, nunca desaparece por completo y continúa adaptándose a las necesidades y habilidades en diferentes edades(White, 2012).

#### **1.2.1.1.1.1.-Tipos de juegos**

##### **Juegos socio dramáticos y de roles**

Uno de los juegos pertinentes para la propuesta en nuestra investigación es el juego socio dramático, este ofrece a los niños una plataforma para aprender a interactuar socialmente al colaborar en la creación de narrativas y reglas, resolver problemas y conflictos, y persuadirse mutuamente de manera socialmente apropiada, lo cual fomenta habilidades de negociación, cooperación y resolución de problemas, que son fundamentales para establecer amistades y ser aceptado por los pares Junto a este se ubica también el juego de roles, el cual ayuda a los niños a comprender y ensayar roles sociales y expectativas culturales, desarrollando su capacidad para empatizar y tomar perspectiva

El juego también contribuye al desarrollo de la teoría de la mente, la habilidad de atribuir estados mentales a uno mismo y a otros, crucial para entender que las personas pueden tener creencias diferentes. Al involucrarse en el juego imaginativo, los niños exploran y practican situaciones sociales complejas, lo que puede mejorar su comprensión de sí mismos y de los demás. Además, el juego ofrece un espacio seguro para que los niños experimenten y regulen emociones, lo que puede ayudarles a manejar el estrés y desarrollar habilidades de afrontamiento.

El desarrollo de la conciencia infantil está estrechamente relacionado con el juego socio-dramático y el juego de roles. A través de estas actividades, los niños exploran diferentes perspectivas, emociones y puntos de vista, lo que contribuye a una mayor conciencia de sí mismos y de los demás.

En el juego de roles, los niños asumen diferentes identidades y experiencias, lo que les permite experimentar y comprender la vida desde diferentes puntos de vista. Esto les ayuda a desarrollar la empatía y la capacidad

de ponerse en el lugar de los demás, aspectos fundamentales de la conciencia de sí mismos y de los demás.

Además, el juego socio-dramático implica la negociación de roles, reglas y escenarios, lo que requiere que los niños sean conscientes de las necesidades y perspectivas de los demás participantes. Esta interacción promueve una mayor conciencia social y emocional, ya que los niños aprenden a reconocer y responder a las señales sociales de los demás.

### **El juego físico**

El juego físico es fundamental para el desarrollo infantil, involucrando actividades como brincar, trepar, jugar a la pelota y juegos bruscos y de riñas. Este tipo de juego no solo fomenta la salud física, sino que también contribuye significativamente al desarrollo emocional de los niños.

Uno de los beneficios más importantes del juego físico es su impacto en la conciencia emocional. El juego activo, especialmente el brusco y de riñas, facilita el desarrollo de la cognición social y la autorregulación. Durante estos juegos, los niños aprenden a identificar, expresar y manejar sus emociones. Por ejemplo, el juego brusco permite a los niños experimentar y entender emociones como la alegría, la frustración y la empatía, ayudándolos a desarrollar habilidades para regular sus respuestas emocionales en diferentes situaciones.

Estudios diversos destacan que el juego de riesgo en exteriores no solo mejora la salud y el comportamiento, sino que también promueve la resiliencia emocional al permitir que los niños enfrenten y superen desafíos. Este tipo de juego ayuda a los niños a manejar el miedo y la ansiedad de manera segura,

fortaleciendo su capacidad para enfrentar situaciones estresantes en el futuro(Whitebread et al., 2017).

### **Juego con objetos**

El juego con objetos, observado en primates, implica la exploración del mundo y los objetos, vinculándose con el desarrollo psicomotriz y la simulación. Desde la infancia, los niños comienzan explorando objetos de manera sensorial, progresando hacia actividades de construcción y creación a los 4 años. En diversas investigaciones se ha destacado que el juego con objetos desarrolla habilidades de representación y simbolismo, esenciales para el pensamiento y la resolución de problemas, igualmente se ha demostrado que jugar con objetos antes de resolver problemas fomenta estrategias más innovadoras y mayor perseverancia, superando enfoques educativos tradicionales en problemas complejos, igualmente sugieren que el juego con objetos funcional predice el desarrollo temprano del lenguaje, mientras que la simulación con objetos lo amplía a medida que los niños crecen otros también relacionaron el juego con rompecabezas y la autorregulación con habilidades espaciales y bienestar emocional(Whitebread et al., 2017).

Desde nuestra perspectiva el juego con objetos puede contribuir al desarrollo de la conciencia emocional de varias maneras: a) el juego con objetos, especialmente cuando incluye la construcción y simulación, ayuda a los niños a desarrollar habilidades de representación, esta capacidad de usar objetos como símbolos de otras cosas puede extenderse a la representación de emociones. Por ejemplo, un niño puede usar muñecos para representar diferentes estados emocionales y explorar cómo interactúan entre sí, lo que facilita la comprensión y expresión de sus propias emociones. b) La creación de escenarios y narrativas

con objetos permite a los niños explorar diversas situaciones emocionales en un entorno seguro. Al dramatizar situaciones en las que los personajes enfrentan desafíos emocionales, los niños pueden practicar la identificación y gestión de sus propias emociones. c) Cuando los niños usan objetos para simular situaciones de la vida real, pueden experimentar y comprender mejor las emociones propias y ajenas. Por ejemplo, al simular una visita al médico con juguetes, pueden explorar sentimientos de miedo, alivio y cuidado, desarrollando empatía y habilidades de regulación emocional.

### **Juego simbólico**

El juego simbólico es una forma de juego en la que los niños utilizan objetos, acciones o ideas para representar otros objetos, acciones o ideas, a través del uso de símbolos. Este tipo de juego, también conocido como juego "semiótico", se basa en nuestras habilidades de representación simbólica y es exclusivo de los humanos. Surge alrededor de los 12 meses cuando los niños empiezan a usar intencionalmente sonidos para expresar significados. A lo largo de la infancia, el juego simbólico incluye el uso de diferentes sistemas simbólicos como el lenguaje, medios visuales, escritura, números y música. Se presume que este tipo de juego apoya el desarrollo de habilidades técnicas para expresar ideas, sentimientos y experiencias, aunque hay una falta de estudios rigurosos que investiguen su impacto. Los estudios se han centrado más en el juego del lenguaje, mostrando su relación con el desarrollo de la conciencia fonológica y la lectoescritura temprana. También se ha explorado el impacto del juego musical y del dibujo, sugiriendo que estos juegos pueden influir en el desarrollo de habilidades de comunicación y autorregulación(Whitebread et al., 2017).

El juego simbólico se relaciona con el desarrollo de la conciencia emocional en los niños de varias maneras significativas. A través de este tipo de juego, los niños utilizan su capacidad de representación simbólica para explorar y comprender emociones. Desde este tipo de juego los niños pueden utilizar objetos como símbolos para representar otras cosas, lo que incluye estados emocionales. Por ejemplo, pueden usar muñecos para representar diferentes emociones y explorar cómo interactúan entre sí. Esto les ayuda a comprender y expresar sus propias emociones de manera más efectiva. La creación de escenarios y narrativas con objetos permite a los niños explorar diversas situaciones emocionales en un entorno seguro. Al dramatizar situaciones en las que los personajes enfrentan desafíos emocionales, los niños pueden practicar la identificación y gestión de sus propias emociones. El juego simbólico a menudo se realiza en un contexto social, lo que ayuda a los niños a reconocer y responder a las emociones de los demás. Las actividades de construcción colaborativa requieren comunicación, negociación y resolución de conflictos, fortaleciendo las habilidades emocionales.

### **Juego con reglas**

Los niños pequeños muestran un gran interés por comprender su entorno, lo que los lleva a estar muy interesados en las reglas. Desde temprana edad, disfrutan de los juegos con reglas y crean sus propias reglas, incluyendo juegos físicos como la persecución, las escondidas y otros. A medida que crecen, se involucran en una variedad de actividades deportivas, juegos electrónicos y de computación. Gran parte de su tiempo de juego se dedica a establecer, acordar, modificar y recordar las reglas del juego, lo que les ayuda a desarrollar su

entendimiento sobre las reglas y habilidades sociales como compartir, tomar turnos y comprender la perspectiva de otros.

Los juegos con reglas son fundamentales en el desarrollo de la conciencia emocional infantil, pues permiten a los niños regular sus emociones ante desafíos competitivos, cooperativos o de resolución de problemas. Estos juegos les ayudan a reconocer y comprender sus propias emociones, así como las de los demás, fomentando la empatía y la toma de perspectiva. Además, enseñan a controlar sus emociones en situaciones competitivas, promoviendo el afrontamiento positivo y la resiliencia frente a la derrota. Asimismo, en los juegos cooperativos, los niños aprenden a trabajar en equipo, desarrollando habilidades fundamentales para la inteligencia emocional como la colaboración y la resolución de conflictos.

#### **1.2.1.1.1.2.-El Juego en el contexto educativo**

El juego, como práctica social, motiva a través de las interacciones generadas, siendo un vehículo de aprendizaje social y emocional. Transforma la percepción del error al desmitificarlo, permitiendo que los estudiantes lo vean como parte del proceso de aprendizaje. Integrarlo en la educación crea un ambiente donde el error es aceptado y valorado, fomentando la experimentación y la exploración. Esto reduce la presión y el estrés, promoviendo una mentalidad abierta y creativa entre los estudiantes. Al sentirse libres de penalizaciones por errores, los estudiantes se sienten más motivados a probar nuevas ideas y estrategias, lo que estimula la innovación. Vallejo Subrayan que cometer errores es parte del proceso educativo, ya que la experiencia y los errores también llevan a un aprendizaje valioso. Esta visión es crucial porque desmitifica el error, lo cual disminuye la presión y el estrés de los alumnos, permitiéndoles abordar los

desafíos con una mentalidad más abierta y menos temerosa de las consecuencias negativas.

El enfoque educativo basado en el juego implica un cambio fundamental en la forma de enseñar, ya que postula que el aprendizaje más efectivo se logra a través de la manipulación directa y las experiencias sensoriales. Esto significa que los estudiantes interactúan física y emocionalmente con el material de estudio, lo que facilita una comprensión más profunda y duradera de los conceptos.(Payà Rico, 2006).

La planificación cuidadosa del juego educativo es fundamental, ya que debe estar alineada con objetivos de aprendizaje específicos. Esto implica una reflexión profunda sobre cómo el juego puede fomentar la motivación y la creatividad en el aula. Al integrar el juego en la educación, se promueve el desarrollo de habilidades críticas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, además de fomentar la colaboración. Esta metodología activa y centrada en el alumno facilita una relación dinámica con el conocimiento, convirtiendo el proceso educativo en una aventura continua de descubrimiento. Además, el juego educativo puede contribuir al desarrollo de la conciencia emocional al permitir a los estudiantes explorar y expresar emociones de manera segura, fomentando así su desarrollo emocional y social.

### **1.2.2.- La conciencia emocional**

Se viene tratando el tema de la conciencia emocional, en ese sentido es necesario explicar brevemente el concepto de emoción.

### **1.2.2.1.-Emoción**

La emoción es una reacción conductual y subjetiva que surge del mundo externo o de la memoria, funcionando como respuesta automática e inconsciente ante situaciones de peligro, miedo o placer. Su finalidad es desarrollarse en el menor tiempo posible. Según Goleman (1995), el término emoción proviene del latín movere (moverse) con el prefijo e- , lo que implica una tendencia hacia la acción en toda emoción. (Goleman, 1995, pág. 10).

Gracias a la corteza cerebral, el ser humano puede hacer conscientes sus emociones y reconocerlas, convirtiéndolas en sentimientos. (Mora, 2011) señala que los sentimientos son la experiencia consciente de una emoción, mientras que Mora (2013) enfatiza que estos permiten conocer y comprender las emociones (Mora, F, 2013,).

Las emociones son esenciales para la supervivencia y son controladas por el sistema límbico, donde la amígdala y el hipocampo regulan la memoria y determinan el almacenamiento de recuerdos a largo plazo. Además, las emociones pueden activarse por estímulos externos o internos, reales o imaginarios, y pueden estar vinculados a pensamientos que influyen en su intensidad y duración.

Los estímulos que provocan emociones pueden ser denominados objetos, los cuales incluyen personas, hechos, animales y cosas. Bisquerra (2010) sostiene que la mayoría de las emociones surgen de la interacción con otras personas, lo que resalta la dimensión social de las respuestas emocionales. (Bisquerra R. , 2010).

#### **1.2.2.1.-La conciencia emocional según Bisquerra**

Bisquerra destaca la importancia del desarrollo de competencias emocionales para las relaciones interpersonales y la inteligencia emocional.

Resalta la conciencia emocional como fundamental en la formación social, no solo como parte de la inteligencia emocional, sino como una competencia esencial.

Para él, el desarrollo de una competencia emocional puede ser distinguida en dos grandes divisiones: “a) capacidades de autorreflexión (inteligencia interpersonal): identificar las propias emociones y regularlas de forma apropiada; b) habilidad de reconocer lo que los demás están pensando y sintiendo (inteligencia interpersonal): habilidades sociales, empatía, captar la comunicación no verbal, etc.”(Bisquerra, 2003, p. 17)

Bisquerra destaca competencias emocionales clave, incluyendo conciencia, regulación y autonomía emocional, competencia social, y competencias para la vida. Estas habilidades abarcan desde la percepción y comprensión emocional hasta la gestión y expresión adecuada de las emociones, crucial para relaciones saludables y bienestar general en diversos ámbitos de la vida.

**Conciencia emocional:** Capacidad para reconocer, identificar y concientizar los propios sentimientos y emociones, así como los de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado.

**Regulación emocional:** Capacidad para manejar las emociones de forma apropiada, incluyendo la expresión emocional apropiada, la regulación de emociones y sentimientos, habilidades de afrontamiento, y la competencia para autogenerar emociones positivas.

**Autonomía emocional:** Conjunto de características y elementos relacionados con la autogestión personal, incluyendo la autoestima,

automotivación, autoeficacia emocional, responsabilidad, actitud positiva, análisis crítico de normas sociales y resiliencia.

**Competencia social:** Capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas, incluyendo dominar las habilidades sociales básicas, respeto por los demás, practicar la comunicación receptiva y expresiva, compartir emociones, comportamiento pro-social y cooperación, asertividad, prevención y solución de conflictos, y capacidad para gestionar situaciones emocionales.

**Competencias para la vida y el bienestar:** Capacidad para adoptar comportamientos apropiados y responsables para afrontar satisfactoriamente los desafíos diarios de la vida, incluyendo fijar objetivos adaptativos, toma de decisiones, buscar ayuda y recursos, ciudadanía activa y comprometida, bienestar emocional y fluir.

En cuanto a la conciencia emocional que es la competencia en que se centra la presente investigación, según Bisquerra, es la habilidad para reconocer y nombrar adecuadamente las propias emociones y las de los demás, incluyendo la percepción del clima emocional en un contexto dado. Esta competencia implica identificar y comprender los sentimientos propios para actuar de manera empática en las relaciones interpersonales. Bisquerra destaca que esta conciencia permite entender la interacción entre emoción, cognición y comportamiento, ya que los estados emocionales influyen en el comportamiento y viceversa. Aunque no siempre es claro qué surge primero, la emoción o la cognición, ambos están interconectados en la conducta humana. Esta competencia es fundamental para desarrollar otras habilidades emocionales, ya que brinda la base para comprender y regular las emociones de manera efectiva, lo que contribuye a una mejor adaptación social y personal (Oliveros & Verónica, 2018).

El desarrollo de la conciencia emocional en niños de 4 y 5 años es fundamental para su crecimiento emocional y social. A esta edad, los niños están aprendiendo a identificar y nombrar sus propias emociones, así como a reconocer las emociones de los demás.

En este sentido, es importante proporcionarles oportunidades para expresar sus sentimientos y ayudarles a etiquetar las emociones, enseñándoles palabras para describir lo que sienten.

#### **1.2.2.1.-La evaluación de la inteligencia emocional en los niños.**

La creciente demanda de programas de educación emocional en la etapa infantil ha llevado a la necesidad de evaluar su efectividad. Para esto, es crucial desarrollar instrumentos de medida válidos y fiables que reflejen la percepción, expresión y valoración de las emociones en niños de 3 a 6 años.

Evaluar la inteligencia emocional en niños pequeños puede ser difícil, pero es viable evaluar su capacidad para percibir, expresar y valorar emociones según el modelo de Mayer y Salovey. La percepción de emociones es innata y mejora con la experiencia, mientras que la expresión requiere un mayor desarrollo social y cognitivo. Factores como el contexto cultural y socioeconómico, así como las diferencias de género, influyen en estas capacidades.

#### **El instrumento PERVALEX.**

Es una prueba desarrollada en PowerPoint para evaluar la percepción, valoración y expresión de emociones en niños de 3 a 6 años, compuesta por 16 ítems y presentada en pantalla. Se solicita a los niños que señalen en la pantalla según las instrucciones.

**Tipos de diapositivas:**

1. **Expresiones faciales de Alex:** Los niños deben identificar la expresión correcta para el personaje Alex. La fiabilidad interjueces (12 expertos) tuvo una correlación intraclase de 0.93.
2. **Situaciones ambiguas con Cris y Tina:** Los niños deben discriminar cuál de dos personajes siente una emoción, requiriendo percepción y valoración. La fiabilidad interjueces fue de 0.90.
3. **Identificación de emociones en música:** Los niños escuchan música clásica que suscita emociones básicas (e.g., Claro de luna de Beethoven) y deben identificar la emoción. La fiabilidad interjueces (3 expertos) fue de 0.76.

Los ítems evalúan tres variables independientes: percepción y valoración de expresiones emocionales básicas, valoración de emociones, y habilidad para identificar emociones en música. Las respuestas se contrabalancearon para no aparecer en el mismo orden y se incluyeron opciones de "no sabe/no contesta" y "ninguna" para la observación del evaluador (Mestre et al., 2011)

## **Capítulo II**

### **Diseño Metodológico**

## **2.1. Tipo y diseño de investigación**

La presente investigación se enmarca dentro del enfoque cuantitativo, de tipo básico, con diseño descriptivo no experimental de corte transversal y propositivo. Se desarrolló con el propósito de identificar el nivel de desarrollo de la conciencia emocional en niños de 5 años de la I.E. N.º 14937 del Caserío Naranjo de Yahuangate, distrito de Huarmaca, provincia de Huancabamba, región Piura; y, a partir de los resultados, diseñar una propuesta didáctica lúdica orientada a fortalecer dicha capacidad.

El estudio no manipuló variables, pues se limitó a observar el comportamiento y respuestas de los niños frente al reconocimiento de emociones, lo cual justifica su carácter no experimental.

## **2.2. Población y muestra**

La población estuvo conformada por los niños del aula de 5 años de la I.E. N.º 14937 del Caserío Naranjo de Yahuangate. La muestra fue censal e intencionada, compuesta por nueve (09) niños, por tratarse de un grupo único en el contexto educativo rural de estudio.

## **2.3. Técnicas, instrumentos, materiales y equipos**

### **2.3.1. Técnica: Observación**

Se aplicó la técnica de la observación estructurada, centrada en la identificación de las respuestas de los niños ante estímulos visuales relacionados con emociones básicas.

### **2.3.2. Instrumento: Test Pervalex adaptado**

Se utilizó el instrumento PERVALEX (Percepción, Valoración y Expresión de Emociones), validado y adaptado para ser aplicado mediante presentación digital (PowerPoint) a niños de 3 a 6 años. El test consta de 16 ítems y requiere que el niño identifique emociones a partir de expresiones faciales. Las imágenes mostraban personajes humanizados (Cris y Tina) expresando asco, alegría, sorpresa y miedo.

#### 2.4. Escalas de calificación y criterios de evaluación

Se utilizaron dos escalas de evaluación complementarias, ambas fundamentadas en la cantidad de respuestas correctas. Para efectos de análisis y presentación de resultados, se utilizó una **equivalencia terminológica funcional**, detallada a continuación:

##### a. Escala general (Test Pervalex)

Nivel de desarrollo	Puntaje (respuestas correctas)	Denominación operativa en resultados
Muy bajo	0 – 1	Deficiente
Bajo	2 – 3	Regular
Medio	4 – 5	Bueno
Alto	6 – 7	—

**b. Escala específica (emociones básicas: asco, alegría, sorpresa y miedo)**

<b>Nivel de desarrollo</b>	<b>Puntaje (respuestas correctas)</b>	<b>Denominación operativa en resultados</b>
Muy bajo	0 – 1	Deficiente
Bajo	2	Regular
Medio	3	Bueno
Alto	4 – 5	—

*Nota aclaratoria:* Las categorías “Deficiente”, “Regular” y “Bueno” se usaron en los reportes de resultados como equivalencias pedagógicas de los niveles técnicos “Muy bajo”, “Bajo” y “Medio/Alto”, con el fin de facilitar su interpretación y análisis.

## **2.5. Procedimiento de aplicación y corrección**

### **1. Aplicación del instrumento**

- Se presentaron las imágenes del instrumento una por una.
- Se formularon preguntas específicas y se dio tiempo suficiente para que el niño eligiera la respuesta.

### **2. Registro de respuestas**

- Cada respuesta fue registrada en una hoja de evaluación individual.

- Las respuestas correctas se marcaron con ✓ y las incorrectas con X.

### 3. Puntuación y clasificación

- Se otorgó 1 punto por cada respuesta correcta.
- El total de aciertos se comparó con las escalas para determinar el nivel de desarrollo emocional.

### 4. Análisis e interpretación

- Se identificaron fortalezas y dificultades individuales.
- Se sugirió reforzar las emociones no reconocidas mediante actividades lúdicas específicas.

## 2.6. Fases de la investigación

### 1. Diagnóstico inicial

- *Objetivo:* Identificar el nivel de desarrollo de la conciencia emocional.
- *Método:* Observación directa mediante el test aplicado.
- *Análisis:* Clasificación según las escalas descritas.

### 2. Fundamentación teórica

- *Objetivo:* Establecer los fundamentos conceptuales para sustentar la propuesta.

- *Método*: Revisión bibliográfica especializada en juego, emociones e inteligencia emocional.
- *Análisis*: Integración teórico-práctica basada en los hallazgos del diagnóstico.

### 3. Elaboración de la propuesta didáctica lúdica

- *Objetivo*: Diseñar estrategias lúdicas para fortalecer la conciencia emocional.
- *Método*: Actividades integradoras con base en el enfoque emocional-lúdico.
- *Resultados esperados*: Mejorar la identificación, expresión y regulación emocional.

#### 2.7. Análisis de datos

Los datos recolectados fueron procesados con el software **SPSS versión 25**, utilizando estadística descriptiva (frecuencias absolutas y relativas, promedios y desviaciones estándar). La categorización y análisis se basaron en las escalas mencionadas, estableciendo niveles de desempeño emocional y generando un diagnóstico integral que sirvió de base para la propuesta didáctica.

## **Capítulo III**

### **Resultados**

### **3.1.-Conciencia emocional**

La conciencia emocional, según Bisquerra, es la habilidad para reconocer y nombrar adecuadamente las propias emociones y las de los demás, incluyendo la percepción del clima emocional en un contexto dado. Esta competencia es fundamental para desarrollar otras habilidades emocionales, ya que brinda la base para comprender y regular las emociones de manera efectiva, lo que contribuye a una mejor adaptación social y personal (Oliveros & Verónica, 2018).

Recordar que la emoción es una reacción conductual y subjetiva que surge del mundo externo o de la memoria, funcionando como respuesta automática e inconsciente ante situaciones de peligro, miedo o placer. Su finalidad es desarrollarse en el menor tiempo posible.

Los resultados se relacionan con la capacidad de reconocimiento de emociones de los estudiantes, que conforman la muestra de estudio. Para una mejor comprensión se presentan en dos momentos, en un primer momento los resultados del reconocimiento que se produce al mostrarles diversas expresiones faciales (representando distintas emociones) en tarjetas. En un segundo momento el reconocimiento de emociones producido a partir de la presentación del rostro de dos personas que muestran expresiones faciales distintas ante una misma situación y el estudiante a partir de comparación identifica cuál de los rostros refleja la emoción que produce la situación que se presentan. Este reconocimiento se hace según el instrumento de evaluación PERVALEX utilizado en la evaluación para identificar el nivel de desarrollo de la conciencia emocional en los niños de la I.E. N°14937 del Caserío Naranja de Yahuangate del Distrito de Huarmaca de la Provincia de Huancabamba, Región Piura que es el primer objetivo específico de la investigación.

## Desarrollo de la conciencia emocional

*Tabla 1.-Desarrollo de la conciencia emocional a partir de reconocimiento de emociones básicas a partir de expresiones faciales*

Nivel de Desarrollo	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
Deficiente	2	22.22%	22.22%	22.22%
Regular	5	55.56%	55.56%	77.78%
Bueno	2	22.22%	22.22%	100.00%
Total	9	100	100	100

Nota: evaluación realizada a los estudiantes de la I.E. N°14937 del Caserío Naranjo de Yahuangate del Distrito de Huarmaca de la Provincia de Huancabamba, Región Piura

Los resultados de la Tabla 1 evidencian que la mayoría de los niños evaluados se encuentran en un nivel **regular** de desarrollo de la conciencia emocional, con un **55.56%** de los participantes ubicados.

Por otro lado, se observa que un **22.22%** de los niños alcanzan un nivel **bueno**, lo que significa que son capaces de reconocer correctamente las emociones básicas en expresiones faciales, lo que refleja una mayor sensibilidad emocional y capacidad. (**22.22%**) se encuentra en un nivel **deficiente**, lo que sugiere una dificultad significativa en la identificación de emociones, lo que podría dificultar su interacción social y su desarrollo socioemocional.

Estos resultados ponen de manifiesto la necesidad de fortalecer el reconocimiento emocional en los niños, con estrategias que les permitan mejorar la discriminación de expresiones faciales y su interpretación en diferentes

contextos. Asimismo, subrayan la importancia de intervenciones didácticas que refuercen la conciencia emocional como base para el desarrollo de habilidades socioemocionales.

*Tabla 2.-Desarrollo de la conciencia emocional a partir de reconocimiento de emociones básicas (asco, alegría, sorpresa y miedo) a partir de expresiones faciales representadas. en imágenes de dos personas(Cris) y (Tina).*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Deficiente	2	22.22	22.22	22.22
	Regular	4	44.44	44.44	66.66
	Bueno	3	33.33	33.33	100.00
	Total	9	100		

Nota: evaluación realizada a los estudiantes de la I.E. N°14937 del Caserío Naranjo de Yahuangate del Distrito de Huarmaca de la Provincia de Huancabamba, Región Piura

En la Tabla 2, que evalúa el reconocimiento de emociones en imágenes de Cris y Tina, se observa una distribución similar a la obtenida en la primera evaluación, aunque con una ligera variación en los niveles de desempeño. En este caso, la mayor proporción de los niños (44.44%) se encuentra en el nivel **regular**, lo que sugiere que, aunque algunos logran identificar las emociones básicas en un contexto comparativo, aún enfrentan difícil

Cabe destacar que un **33.33%** de los niños se ubican en un nivel **bueno**, indicando que un tercio de los participantes tiene una capacidad adecuada para identificar las emociones representadas en los rostros de Cris y Tina. Es **22.22%** de los niños se encuentra en un nivel **deficiente**, lo que reafirma que una parte significativa de la población estudiada presenta dificultades en la identificación de emociones, lo que puede impactar en su desarrollo emocional y social.

En conjunto, estos resultados resaltan la importancia de implementar estrategias pedagógicas que refuercen la identificación de emociones en diferentes contextos y formatos. La utilización de juegos, dramatizaciones y actividades lúdicas centradas en el reconocimiento emocional podría mejorar las habilidades de los niños para percibir y comprender las emociones en ellos mismos y en los demás, favoreciendo su desarrollo socioemocional y su interacción con el entorno.

### Reconocimiento de emociones básicas

Para un mejor detalle se presentan los resultados del reconocimiento de las emociones básicas hecho por parte de los estudiantes

**Tabla 3.-Reconocimiento de emociones básicas a partir de expresiones faciales**

EMOCIÓN	FRECUENCIA			%		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
MIEDO	3	6	9	33.33	66.67	100
TRISTE	5	4	9	55.56	44.44	100
ENFADADO	0	9	9	0.00	100.00	100
ALEGRÍA	8	1	9	88.89	11.11	100
ASCO	0	9	9	0.00	100.00	100
SORPRESA	4	5	9	44.44	55.56	100

Nota: evaluación realizada a los estudiantes de la I.E. N°14937 del Caserío Naranjo de Yahuangate del Distrito de Huarmaca de la Provincia de Huancabamba, Región Piura

Este estudio evaluó la capacidad de los participantes para identificar seis emociones básicas (miedo, tristeza, enfado, alegría, asco y sorpresa) a partir de expresiones faciales representadas en imágenes. Los resultados muestran que la **alegría** fue la emoción más reconocida, con un 88.89% de aciertos, seguida de la **tristeza**, identificada correctamente por el 55.56% de los participantes. Por

otro lado, el **asco** y el **enfado** no fueron reconocidos por ningún participante (0%), lo que refleja una dificultad significativa para identificar estas emociones. La **sorpresa** y el **miedo** obtuvieron niveles intermedios de reconocimiento, con un 44,44% y un 33,33% de aciertos, respectivamente.

Estos hallazgos revelan una variabilidad importante en la capacidad de los participantes para identificar emociones, sugiriendo que las características gráficas y el contexto asociado juegan un papel clave en el reconocimiento emocional.

Como se puede apreciar la **alegría** fue la emoción más fácilmente reconocida, con un 88.89% de aciertos, esto se debería a que esta emoción tiene señales faciales universales y claras, como una sonrisa y ojos relajados, que son fáciles de asociar con experiencias positivas. Su alta frecuencia en la vida cotidiana también contribuye a que los participantes la reconozcan sin dificultad.

En contraste, el **asco** y el **enfado** no fueron identificados por ningún participante, lo cual refleja que las señales faciales asociadas a estas emociones, como el fruncimiento de la nariz (asco) o el ceño fruncido (enfado), pueden ser más sutiles o confundirse con otras emociones negativas.

La **tristeza** fue identificada correctamente por el 55,56% de los participantes, aunque dicha emoción tiene características faciales relativamente claras, como los ojos caídos y la boca curvada hacia abajo, casi la mitad de los participantes no lograron reconocerla.

El **miedo** fue identificado por el 33,33% de los participantes, esta emoción, aunque tiene señales faciales específicas como ojos abiertos con

tensión, puede haber sido confundida con la **sorpresa**, debido a la similitud de sus expresiones faciales.

Finalmente, la **sorpresa** fue reconocida por el 44,44% de los participantes, aunque esta emoción tiene características faciales claras como ojos abiertos y boca entreabierta, su reconocimiento puede haberse visto afectado por carencia de situaciones contextuales.

Los resultados obtenidos demuestran que la **alegría** es la emoción más fácilmente reconocida, probablemente debido a sus señales faciales universales y su alta frecuencia en la experiencia diaria de los participantes. Por otro lado, las emociones de **asco** y **enfado** presentaron las mayores dificultades de identificación, lo que sugiere que los estudiantes están aún en un proceso de conocer la manifestación de las emociones.

Las emociones de **tristeza**, **miedo** y **sorpresa** presentaron niveles intermedios de reconocimiento, con resultados que reflejan tanto fortalezas como áreas de oportunidad para el desarrollo de habilidades emocionales.

*Tabla 4.-Reconocimiento de emociones básicas (asco, alegría, sorpresa y miedo) a partir de expresiones faciales representadas en imágenes de dos personas(Cris) y (Tina).*

EMOCIÓN	FRECUENCIA			%		
	SI	NO	TOTAL	SI	NO	TOTAL
ASCO	3	6	9	33.33	66.67	100
ALEGRÍA	9	0	9	100.00	0.00	100
SORPRESA	2	7	9	22.22	77.78	100
MIEDO	4	5	9	44.44	55.56	100

Nota: evaluación realizada a los estudiantes de la I.E. N°14937 del Caserío Naranjo de Yahuangate del Distrito de Huarmaca de la Provincia de Huancabamba, Región Piura

Una segunda evaluación tuvo como objetivo identificar emociones básicas (asco, alegría, sorpresa y miedo) a partir de expresiones faciales representadas en imágenes de dos personas (Cris) y (Tina).

Los resultados muestran diferencias significativas en la identificación de las emociones, la mejor identificada fue la alegría, con un 100% de aciertos (9 de 9 niños), esto puede entenderse no sólo a las características faciales claras y universales, como una sonrisa y ojos relajados, lo que facilita su identificación, sino que, además, esta emoción está asociada a situaciones positivas y frecuentes en la vida de los niños, lo que contribuye a su familiaridad y alto nivel de reconocimiento.

Contrariamente la sorpresa fue la emoción con menor porcentaje de aciertos, con solo un 22.22% de reconocimiento (2 de 9 niños).

Por otro lado, el asco fue identificado correctamente por el 33.33% de los niños (3 de 9), esta emoción se caracteriza por señales faciales sutiles, como el fruncimiento de la nariz y los labios apretados lo cual posiblemente pueda ser confundida con la expresión de otra emoción, además posiblemente el asco puede ser poco familiar en su vida cotidiana lo que dificulta su capacidad para asociar esta emoción con las expresiones faciales presentadas

El miedo obtuvo un 44.44% de aciertos (4 de 9), resultado que evidencia una dificultad moderada para la identificación de dicha emoción, la cual puede ser confundida muchas veces a esa edad con la sorpresa ya que comparten algunas características faciales, lo que podría haber generado confusión y dificultades para diferenciar estas emociones.

Los resultados destacan que la emoción de alegría es la más fácilmente reconocida por los niños, debido a la claridad de sus características faciales y su asociación con experiencias positivas y frecuentes. Por otro lado, emociones como el asco, la sorpresa y el miedo presentan mayores dificultades de reconocimiento, lo que podría deberse a la sutileza de sus señales faciales, la falta de un contexto que refuerce su interpretación y la menor familiaridad de los niños con estas emociones.

Estos hallazgos subrayan la importancia de desarrollar propuestas de intervención que ayuden a los niños a identificar y diferenciar emociones básicas, especialmente aquellas que presentan mayores desafíos.

## **Capítulo IV**

### **Discusión de resultados**

#### 4.-Discusión de resultados

La investigación tuvo como objetivo principal diseñar una propuesta lúdica para contribuir al desarrollo de la conciencia emocional en los niños de la IEI N°14937 del Caserío Naranja de Yahuangate, enfocándose en identificar el nivel actual de desarrollo emocional y fundamentar la intervención en teorías pedagógicas, psicológicas y didácticas. Los resultados obtenidos en las dos evaluaciones realizadas muestran hallazgos significativos que evidencian tanto las fortalezas como las áreas de oportunidad en el desarrollo emocional de los participantes.

En la primera evaluación, se identificó que la **alegría** era la emoción más reconocida, con un 88,89% de aciertos, este hallazgo es consistente con investigaciones previas que resaltan que las señales faciales de la alegría, como una sonrisa y ojos relajados, son universales y claras, facilitando su reconocimiento (Elkind, 2016). Además, la asociación de esta emoción con experiencias positivas y frecuentes en la vida diaria de los niños contribuye a su alta familiaridad y fácil identificación.

Por el contrario, emociones como el **asco** y el **enfado** no fueron reconocidas por ningún participante, esto sugiere que las características faciales de estas emociones, como el fruncimiento de la nariz (asco) o el ceño fruncido (enfado), son más sutiles y susceptibles de confundirse con otras emociones negativas. La menor exposición de los niños en contextos que refuercen estas emociones también podría ser un factor limitante; Este hallazgo coincide con investigaciones que destacan la dificultad de los niños para identificar emociones menos familiares (Cabrera Quinde, 2021).

La **tristeza**, con un 55.56% de reconocimiento, mostró una comprensión intermedia, aunque sus características faciales son relativamente claras, como los ojos caídos y la boca curvada hacia abajo. En cuanto al **miedo** (33,33%) y la **sorpresa** (44,44%), los resultados reflejan una dificultad moderada para diferenciarlas, probablemente debido a la similitud de sus expresiones faciales, como ojos abiertos y boca entreabierta.

En la segunda evaluación, que se centró en la identificación de emociones representadas en imágenes de dos personajes, la **alegría** nuevamente fue la emoción más reconocida (100%). Este resultado no solo confirma los hallazgos de la primera evaluación, sino que también refuerza la idea de que las emociones asociadas a experiencias positivas y frecuentes son más fácilmente reconocibles. En contraste, la **sorpresa** fue la emoción menos identificada, con solo un 22,22% de aciertos. El **asco** (33,33%) y el **miedo** (44,44%) también presentan dificultades significativas, lo que refuerza la necesidad de estrategias pedagógicas para trabajar estas emociones específicas.

Los hallazgos de esta investigación son consistentes con estudios previos realizados en diferentes contextos del Perú. Por ejemplo, investigaciones como la de Ávalos Varas y Narváez Patricio (2020) y Cabrera Quinde (2021) resaltan que emociones como la alegría y la empatía son más reconocidas y desarrolladas, mientras que emociones como el miedo y el asco presentan mayores desafíos. Además, la diferencia en el nivel de desarrollo emocional puede estar influenciada por factores culturales, educativos y sociales.

Los resultados obtenidos subrayan la necesidad de desarrollar propuestas de intervención específicas que trabajen en el reconocimiento y diferenciación de emociones menos familiares, como el asco y el enfado.

El diseño de una propuesta lúdica fundamentada en teorías como la inteligencia emocional de Mayer y Salovey (2005) y las competencias emocionales de Bisquerra (2020) permitirá abordar estas necesidades, utilizando actividades como el juego simbólico, socio-dramático y con reglas. Estas estrategias no solo fomentarán el reconocimiento emocional, sino también el desarrollo de habilidades como la regulación emocional, la empatía y la comunicación efectiva.

## **Capítulo V**

### **Propuesta**

### **5.1.-Datos informativos**

**Título:** Jugando con las emociones: explorando y entendiendo lo que sentimos

#### **Objetivos:**

General

- Reconocer las emociones propias y las de los demás mediante actividades lúdicas diseñadas para fomentar la conciencia emocional

Específicos

- Identifica las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, enfado, asco y sorpresa) a través de actividades lúdicas y creativas.
- Expresa sus emociones en un entorno seguro
- Nombra emociones utilizando herramientas simbólicas y narrativas.

**Institución Educativa:**

### **5.2.-Aspectos didácticos**

#### **Descripción de la propuesta**

La propuesta tiene como propósito desarrollar la conciencia emocional en los niños de 5 años de edad mediante un conjunto de actividades lúdicas, las cuales están diseñadas para reconocer, identificar y reconocer las emociones propias y las de los otros; estas actividades son progresivas, iniciando mediante un reconocimiento básico y avanzando hacia la comprensión.

Se fundamenta teóricamente en la importancia del juego infantil para el desarrollo integral de los niños (Elkind, 2016; White, 2012), en la teoría de la inteligencia emocional de Mayer y Salovey (2005), y en las competencias emocionales descritas por Bisquerra (2020), especialmente en la conciencia emocional.

Tiene una duración de 04 semanas, con una frecuencia de 3 sesiones por semana, lo cual permite un aprendizaje continuo sin abrumar a los niños; cada sesión es de 50 minutos, este tiempo está alineado con la capacidad de atención de los niños.

Plantea diversos tipos de juegos (socio-dramáticos, simbólicos, físicos y con reglas) lo que garantiza un enfoque integral, estimulando dimensiones cognitivas, físicas, sociales y emocionales.

Las sesiones se organizarán en tres etapas:

- Inicio: Se introduce brevemente a la actividad a desarrollar usando distintos recursos didácticos.
- Desarrollo: Consiste en la ejecución de la actividad lúdica centrándose en la interacción, aprendizaje y practica emocional.
- Cierre: Etapa donde se promueve la reflexión de lo vivido y aprendido

El sistema metodológico integra el juego libre y el guiado combinando actividades físicas, simbólicas y con reglas para estimular múltiples dimensiones del aprendizaje emocional.

## **Fundamentación teórica**

La propuesta tiene como eje al juego el cual se constituye además de ser una actividad placentera se constituye en una experiencia que fomenta el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales esenciales para la infancia.

Los diversos tipos de juegos como los sociodramático y simbólico permite desarrollar empatía y la capacidad de tomar perspectiva, aspectos clave en la construcción de la conciencia emocional. Como lo señala White (2012), este tipo de juegos no solo fortalecen las relaciones interpersonales, sino que también ayudan a los niños a comprender mejor sus propias emociones y las de los demás.

El soporte teórico emocional considera los planteamientos de Mayer y Salovey (2005) donde se resalta la importancia de habilidades como la percepción, comprensión y regulación de las emociones para una interacción social efectiva. Estas habilidades permiten interpretar y manejar las señales emocionales presentes en el contexto facilitando la resolución de problemas; en base a estos planteamientos se consideran estrategias educativas que ayuden a los niños a desarrollar estas competencias emocionales desde edades tempranas.

Igualmente se asume planteamientos de Bisquerra (2020) quien destaca a la conciencia emocional como la base para el desarrollo de competencias emocionales más complejas. Esta competencia implica la capacidad de identificar y nombrar las emociones propias y las de los demás, esto facilita la regulación emocional, promueve la empatía y fortalece las interacciones sociales.

## Programación

Semana	Día	Emociones a trabajar	Actividad	Duración	Objetivo
1	Lunes	Alegría y tristeza	<b>El teatro de las emociones:</b> Representación de escenas relacionadas con las emociones.	50 minutos	Reconocer y representar emociones básicas mediante actividades sociodramáticas.
	Miércoles	Alegría y tristeza	<b>El teatro de las emociones:</b> Continuación y adivinanza de emociones representadas.	50 minutos	Facilitar la comprensión de las emociones propias y de los demás.
	Viernes	Alegría y tristeza	Reflexión grupal sobre emociones y breve dramatización guiada.	50 minutos	Promover la expresión y comunicación efectiva de las emociones trabajadas.
2	Lunes	Miedo y Asco	<b>La caja mágica de las emociones:</b> Introducción y exploración de objetos asociados a emociones.	50 minutos	Reconocer emociones menos identificadas (miedo y asco) mediante el juego simbólico.
	Miércoles	Miedo y Asco	<b>La caja mágica de las emociones:</b> Narración de experiencias asociadas a las emociones.	50 minutos	Estimular la expresión emocional mediante la asociación de objetos simbólicos con emociones.
	Viernes	Miedo y Asco	Reflexión grupal sobre emociones e integración en una breve dramatización.	50 minutos	Fomentar empatía y habilidades sociales relacionadas con el manejo de estas emociones.
3	Lunes	Enfado y sorpresa	<b>El circuito de las emociones:</b> Explicación y recorrido por estaciones con actividades físicas.	50 minutos	Desarrollar la regulación emocional mediante actividades físicas relacionadas con las emociones.
	Miércoles	Enfado y sorpresa	<b>El circuito de las emociones:</b> Continuación e integración de reflexiones sobre emociones.	50 minutos	Fomentar la autorregulación emocional durante situaciones desafiantes.
	Viernes	Enfado y sorpresa	Reflexión grupal y creación de historias relacionadas con emociones trabajadas.	50 minutos	Promover la empatía y el pensamiento crítico sobre las emociones experimentadas.

<b>4</b>	Lunes	Todas las emociones trabajadas.	<b>El bingo de las emociones:</b> Introducción y exploración de situaciones emocionales.	50 minutos	Consolidar el reconocimiento y comprensión de todas las emociones trabajadas.
	Miércoles	Todas las emociones trabajadas.	<b>El bingo de las emociones:</b> Continuación y colaboración en la identificación de emociones.	50 minutos	Estimular la cooperación y el trabajo en equipo para identificar emociones en diferentes contextos.
	Viernes	Todas las emociones trabajadas.	Actividad integradora: <b>Juego simbólico libre</b> basado en experiencias previas.	50 minutos	Fomentar la integración de lo aprendido mediante actividades lúdicas creativas.

## **Las actividades**

### **Actividad 1: “El Teatro de las Emociones”**

#### **Objetivo:**

Reconocer y representar distintas emociones mediante el juego socio dramático.

#### **Descripción:**

Los niños participarán en la dramatización de escenas breves en las que deberán representar distintas emociones utilizando máscaras o tarjetas con expresiones faciales. Se trabajará en pequeños grupos o de manera individual, donde algunos niños actuarán y el resto de sus compañeros intentarán adivinar la emoción representada. Al finalizar, se realizará una reflexión sobre cómo se sintieron al interpretar y observar las emociones.

#### **Secuencia de la actividad:**

##### **1. Apertura (10 minutos):**

- Se inicia con una conversación guiada sobre las emociones más comunes (alegría, tristeza, miedo, sorpresa, enojo y asco).
- Se muestran imágenes y expresiones faciales de distintas emociones, promoviendo preguntas como: *¿Cómo se siente alguien cuando está triste? ¿Cómo se ve su cara?*
- Se presentan los materiales (máscaras y tarjetas) que se usarán en la dramatización.

##### **2. Desarrollo (30 minutos):**

- Se forman grupos de 3 a 4 niños.

- A cada grupo se le entrega una tarjeta con una emoción escrita y deben crear una breve escena que la represente.
- Un grupo representa la emoción mientras los demás intentan adivinar cuál es.
- Se intercambian los roles para que todos participen.

### 3. Cierre (10 minutos):

- Reflexión grupal sobre cómo se sintieron al interpretar y observar las emociones.
- Preguntas orientadoras:
  - *¿Fue fácil o difícil representar la emoción?*
  - *¿Cómo se sintieron al ver las expresiones de sus compañeros?*
- Se refuerza el aprendizaje resaltando la importancia de reconocer y expresar emociones en la vida cotidiana.

#### **Materiales:**

- Máscaras con distintas expresiones emocionales.
- Tarjetas con dibujos de emociones.
- Disfraces básicos o accesorios.

#### **Hojas de trabajo:**

- **Guía de Observación:** Para que los niños registren qué emoción creen que están observando.
- **Ficha de Reflexión:** Donde los niños podrán dibujar o escribir sobre cómo se sintieron al actuar y al ver las dramatizaciones.

#### **Técnica e Instrumento de Evaluación:**

- **Técnica:** Observación participativa y autoevaluación.
- **Instrumento:** Lista de cotejo y registro anecdótico.

<b>Indicador</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>
Reconoce la emoción representada en la dramatización.		
Participa en la representación de una emoción.		
Expresa cómo se siente al observar y actuar las emociones.		

## **Actividad 2: “La Caja Mágica de las Emociones”**

### **Objetivo:**

Identificar y verbalizar emociones mediante el juego simbólico.

### **Descripción:**

Los niños explorarán una caja decorada que contiene objetos representativos de distintas emociones (ejemplo: un peluche para la alegría, un pañuelo para la tristeza). Cada sacará un objeto al azar y compartirá con el grupo una experiencia o situación en la que haya niño sentido esa emoción. Se fomenta la conversación y la empatía al compartir experiencias similares.

### **Secuencia de la actividad:**

#### **1. Apertura (10 minutos):**

- Presentación de la "Caja Mágica de las Emociones".
- Se explica que cada objeto representa una emoción y se muestra un ejemplo.
- Se conversa con los niños sobre la importancia de reconocer las emociones en nosotros mismos y en los demás.

#### **2. Desarrollo (30 minutos):**

- Cada niño saca un objeto de la caja y trata de adivinar qué emoción representa.
- Luego, comparte con el grupo una situación en la que haya sentido esa emoción.
- Se invita a otros niños a compartir experiencias similares.

### 3. Cierre (10 minutos):

- Reflexión grupal sobre las emociones exploradas.
- Preguntas orientadoras:
  - *¿Cómo se siente esa emoción en el cuerpo?*
  - *¿Cómo podemos ayudar a alguien que siente tristeza o enojo?*
- Se finaliza con un pequeño juego de relajación o respiración para reforzar la autorregulación emocional.

#### **Materiales:**

- Caja decorada.
- Objetos simbólicos para cada emoción (peluche, pañuelo, globos, carita triste, espejo, entre otros).

#### **Hojas de trabajo:**

- **Ficha de Identificación de Emociones:** Donde los niños pueden dibujar o pegar imágenes de situaciones que les generen alegría, tristeza, miedo, etc.
- **Tarjetas de Reflexión:** Para que los niños representen con dibujos o palabras cómo se sintieron en la actividad.

#### **Técnica e Instrumento de Evaluación:**

- **Técnica:** Observación estructurada y expresión oral.
- **Instrumento:** Registro de participación y rúbrica de verbalización emocional.

<b>Indicador</b>	<b>Logrado</b>	<b>En proceso</b>	<b>No logrado</b>
Identifica la emoción asociada a cada objeto.			
Relata una experiencia personal vinculada con la emoción.			
Escucha y responde a las experiencias compartidas por sus compañeros.			

### **Actividad 3: “El Circuito de las Emociones”**

#### **Objetivo:**

Identificar las emociones a través del juego físico y con reglas.

#### **Descripción:**

Los niños participarán en un circuito de actividades físicas que representarán diferentes emociones. En cada estación del circuito, deberá realizar una acción específica asociada a una emoción. Por ejemplo, saltar con alegría, caminar lento con tristeza, correr con miedo, entre otros. Al finalizar el circuito, compartirán cómo se sintieron en cada actividad, reflexionando sobre cómo las emociones se expresan a través del cuerpo.

#### **Secuencia de la actividad:**

##### **1. Apertura (10 minutos):**

- El docente inicia con una conversación sobre cómo las emociones afectan nuestro cuerpo y movimientos.
- Se presentan tarjetas con imágenes y nombres de emociones y se relacionan con posturas y movimientos corporales.
- Se explica la dinámica del circuito y las reglas de participación.

##### **2. Desarrollo (30 minutos):**

- Se arma un circuito con estaciones, cada una representando una emoción:
  - **Alegría:** Saltar en círculos con los brazos abiertos.
  - **Tristeza:** Caminar despacio con los hombros caídos.

- **Miedo:** Correr en zigzag como si escaparan de algo.
  - **Enojo:** Golpear suavemente una almohadilla o apretar una pelota antiestrés.
  - **Sorpresa:** Saltar hacia arriba cuando suene una señal.
- Los niños completan el circuito varias veces, pasando por todas las estaciones.

### 3. Cierre (10 minutos):

- Se reunieron en círculo para compartir cómo se sintieron en cada actividad.
- Preguntas orientadoras:
  - *¿En qué estación te sientes más cómoda?*
  - *¿Qué emoción te costó más representar con tu cuerpo?*
- Se refuerza la idea de que las emociones pueden manifestarse esencialmente y que reconocerlas nos ayuda a manejarlas mejor.

#### **Materiales:**

- Conos para marcar las estaciones.
- Cintas de colores para delimitar el recorrido.
- Tarjetas con imágenes de emociones.
- Pelotas pequeñas o almohadillas (para la estación del enojo).

#### **Hojas de trabajo:**

- **Guía de Reflexión:** Los niños dibujaron la actividad donde sintieron más emoción y explicaron por qué.
- **Tarjetas de Observación:** Para que los niños marquen qué emociones sintieron con cada acción.

**Técnica e Instrumento de Evaluación:**

- **Técnica:** Observación estructurada y reflexión grupal.
- **Instrumento:** Lista de cotejo

Indicador	Si	No
Identifica correctamente las emociones asociadas a cada acción.		
Participa en todas las estaciones del circuito.		
Expresa verbalmente cómo se sintió en cada actividad.		

#### **Actividad 4: “El Bingo de las Emociones”**

##### **Objetivo:**

Identificar emociones a través del juego con reglas.

##### **Descripción:**

Los niños jugarán un bingo en el que cada cartón tiene imágenes de expresiones faciales que representan emociones. El docente describirá situaciones, y los niños deberán marcar la emoción correspondiente en su cartón. Por ejemplo, si el docente dice *"Tu amigo te dio un abrazo cuando estabas triste"* , los niños deben marcar la imagen de la emoción correspondiente. Gana quien complete una línea horizontal o vertical primero.

##### **Secuencia de la actividad:**

###### **1. Apertura (10 minutos):**

- Se conversa sobre cómo diferentes situaciones pueden hacernos sentir distintas emociones.
- Se presentan las emociones que se trabajarán en el bingo (alegría, tristeza, miedo, sorpresa, enojo y asco).
- Se explican las reglas del juego.

###### **2. Desarrollo (30 minutos):**

- Cada niño recibe un cartón de bingo con diferentes expresiones emocionales.
- El docente describe situaciones emocionales y los niños deben marcar la emoción correspondiente.

- Cuando un niño completa una línea, debe decir en voz alta las emociones que marcaron y explicarán cuándo ha sentido cada una en su vida.
- Se juega más de una ronda para reforzar el aprendizaje.

### 3. Cierre (10 minutos):

- Reflexión grupal sobre las emociones trabajadas en el bingo.
- Preguntas orientadoras:
  - *¿Hubo alguna emoción que te costó identificar?*
  - *¿Cuál crees que es la emoción que más sientes en tu vida diaria?*
- Se refuerza la importancia de reconocer las emociones en diferentes situaciones.

#### **Materiales:**

- Cartones de bingo con imágenes de emociones.
- Fichas o marcadores para el bingo.
- Tarjetas con situaciones emocionales.

#### **Hojas de trabajo:**

- **Ficha de Reflexión:** Los niños dibujaron la situación que más les gustó del bingo y escriben qué emoción sintieron.
- **Lista de Emociones:** Los niños marcan qué emociones lograron identificar en el juego.

**Técnica e Instrumento de Evaluación:**

- **Técnica:** Juego con reglas y reflexión guiada.
- **Instrumento:** Rúbrica de identificación de emociones.

Indicador	Logrado	En proceso	No logrado
Asocia correctamente las emociones con las situaciones dadas.			
Participa activamente en el juego de bingo.			
Explica las emociones identificadas en relación con experiencias personales.			

## Conclusiones

1. Se diseñó una Propuesta lúdica para contribuir al desarrollo de la conciencia emocional en los niños de la I.E. N°14937 del Caserío Naranjo de Yahuangate del Distrito de Huarmaca de la Provincia de Huancabamba, Región Piura”
2. Se identificó que el nivel de desarrollo de la conciencia emocional en los niños de la IE N°14937 del Caserío Naranjo de Yahuangate es predominantemente regular, con una proporción considerable de niños en niveles bajo y deficiente, esto evidencia la necesidad de fortalecer el reconocimiento y comprensión de emociones básicas para mejorar su interacción social y regulación emocional.
3. La sistematización de teorías didácticas, pedagógicas y psicológicas permitió fundamentar la propuesta lúdica, destacando la relevancia del juego socio-dramático, simbólico y con reglas como estrategias efectivas para el desarrollo de la conciencia emocional en la primera infancia.
4. Se elaboró un programa pedagógico lúdico compuesto por actividades estructuradas que fomentan el reconocimiento, expresión emocional en los niños.

## Recomendaciones

1. Aplicar la propuesta diseñada en un entorno escolar, asegurando la participación activa de los docentes y promoviendo el juego como eje central de las actividades.
2. Capacitar a los docentes en el manejo de estrategias lúdicas y en el reconocimiento de emociones en los niños, esto permitirá una implementación más eficaz del programa pedagógico y un seguimiento adecuado del progreso emocional de los estudiantes.
3. Establecer un sistema de evaluación continua que permita medir el impacto de la propuesta en el desarrollo de la conciencia emocional de los niños.
4. Una vez validada su efectividad, se sugiere replicar la propuesta en otras instituciones educativas rurales, adaptándola a las características específicas de cada contexto, para contribuir al desarrollo emocional de un mayor número de niños.

## Referencias bibliográficas

- Avalos Varas, S. M., & Narvaez Patricio, M. J. (2020). Competencias emocionales en niños de 5 años desde la perspectiva de los padres de la I.E.I. N° 1564, Trujillo, 2020. *Repositorio Institucional - UCV*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/52472>
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de investigación educativa, RIE, ISSN 0212-4068, Vol. 21, N° 1, 2003, pags. 7-43, 21.*
- Bisquerra, R. (2020). *La inteligencia emocional según Salovey y Mayer*. Rafael Bisquerra- Educación Emocional. <https://www.rafaelbisquerra.com/inteligencia-emocional/la-inteligencia-emocional-segun-salovey-y-mayer/>
- Cabrera Quinde, K. S. (2021). *Estrategias para desarrollar la inteligencia emocional en niños de 5 años de una institución educativa pública de Chiclayo*. <http://tesis.usat.edu.pe/handle/20.500.12423/3455>
- Carhuallanqui, K. V. B., & Requena, P. B. (2023). Inteligencia emocional en niñas y niños de 5 años de la provincia de Huancayo. *Revista Científica de Educación Inicial, 8(1), Article 1.* <https://revistas.uncp.edu.pe/index.php/RCEI/article/view/1874>
- De-Damas-González, M., & Gomariz-Vicente, M.-Á. (2020). La verbalización de las emociones en Educación Infantil. Evaluación de un Programa de Conciencia Emocional. *Estudios sobre Educación, 38, 279-302.* <https://doi.org/10.15581/004.38.279-302>
- Elkind, D. (s. f.). *The Importance of Play for Young Children.*

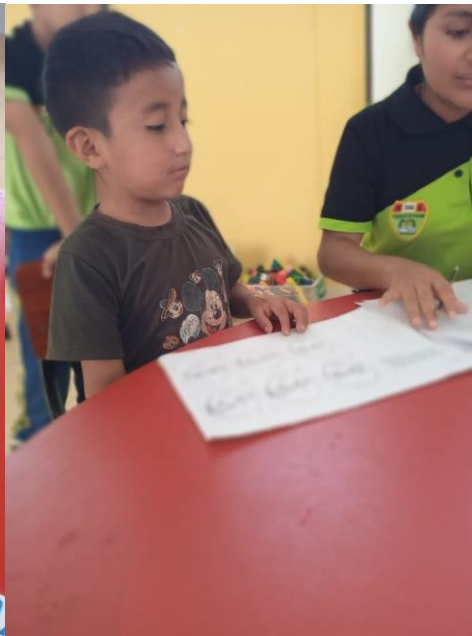
- Elkind, D. (2016). Introduction. En *The Wisdom of Play. How children learn to make sense of the world*. Community Products, LLC.
- Mayer, J. (2005). *Revista de Psicología y Educación*. 1(1), 35-36.
- Mayer, J. D., Caruso, D. R., & Salovey, P. (2016). The Ability Model of Emotional Intelligence: Principles and Updates. *Emotion Review*, 8(4), 290-300. <https://doi.org/10.1177/1754073916639667>
- Mestre, J., Guil, R., Martínez, F., Larrán, C., & Gonzales de La Torre, G. (2011). Validación de una prueba para evaluar la capacidad de percibir, expresar y valorar emociones en niños de la etapa infantil. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 14(3), 37-54.
- Oliveros, P., & Verónica, B. (2018). La inteligencia emocional desde la perspectiva de Rafael Bisquerra. *Revista de Investigación*, 42.
- Paredes, M. (2018). *Taller de juegos tradicionales para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa particular Abraham Lincoln International School—Cercado*. Universidad Nacional San Agustín.
- Payà Rico, A. (2006). La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea. [[Http://purl.org/dc/dcmitype/Text](http://purl.org/dc/dcmitype/Text), Universitat de València]. En *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. <https://producciocientifica.uv.es/documentos/5eb09cc3299952764111f12b>
- White, R. (2012). *The power of play. A Research Summary on Play and Learning*. MCM.org.

- Whitebread, D., Neale, D., Jensen, H., Liu, C., Solis, S. L., Hopkins, E., Hirsh-Pasek, K., & Zosh, J. (2017). *El papel del juego en el desarrollo del niño: Un resumen de la evidencia*. The LEGO Foundation, DK.

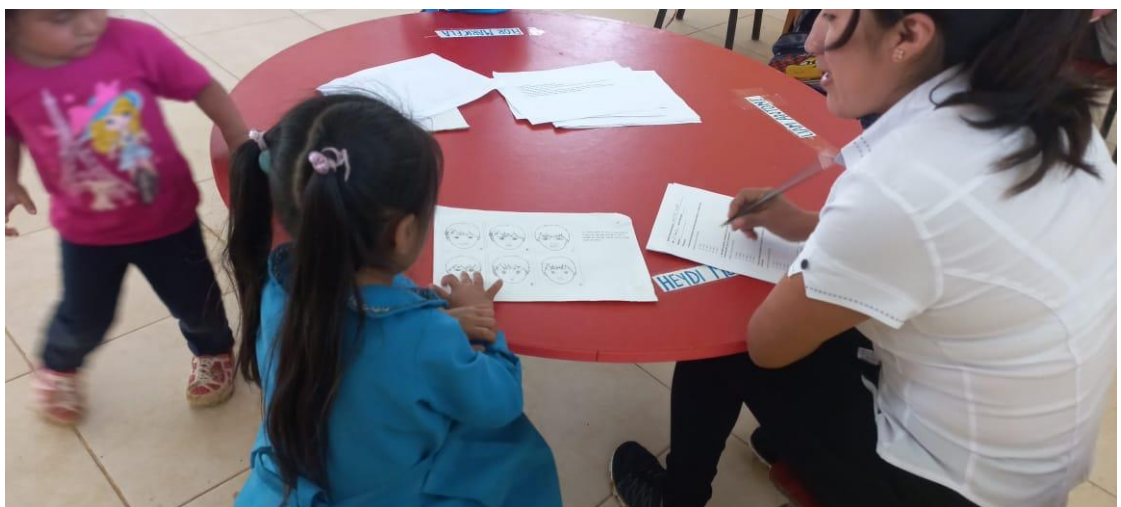
## **Anexos**

Fotos de la aplicación del Test a los estudiantes de la I.E 14937  
Naranjo de Yahuangate –Inicial 3 años.











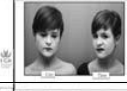






## TEST DE EVALUACIÓN DE LA CONCIENCIA EMOCIONAL

### Adaptado del TEST PERVALEX

Mestre, J. M.; Guil, R.; Martínez-Cabañas, F.; Larrán, C. & González, G. (2011).

Apellidos y Nombre: .....				Edad: .....			
Institución Educativa: .....				Localidad: .....			
<p><b>INSTRUCCIONES:</b> Siéntese cerca del niño y vaya leyendo una a una las diapositivas. asegúrese de que el niño la entienda. procura no incentivar al niño a una respuesta en concreto. cuando el niño señale la pantalla apunte la respuesta. si cambia de opinión o si realiza algún tipo de comentario escríbalo en observaciones.</p>							
<b>TOMA DE CONCIENCIA DE LAS PROPIAS EMOCIONES</b>							
Nº	Diapositiva	Respuesta	Observaciones	Nº	Diapositiva	Respuesta	Observaciones
1		A B C D E F		2		CRIS TINA NS/NC NINGUNA	
<b>TOMA DE CONCIENCIA DE LAS PROPIAS EMOCIONES</b>							
3		CRIS TINA NS/NC NINGUNA		4		CRIS TINA NS/NC NINGUNA	
5		CRIS TINA NS/NC NINGUNA					

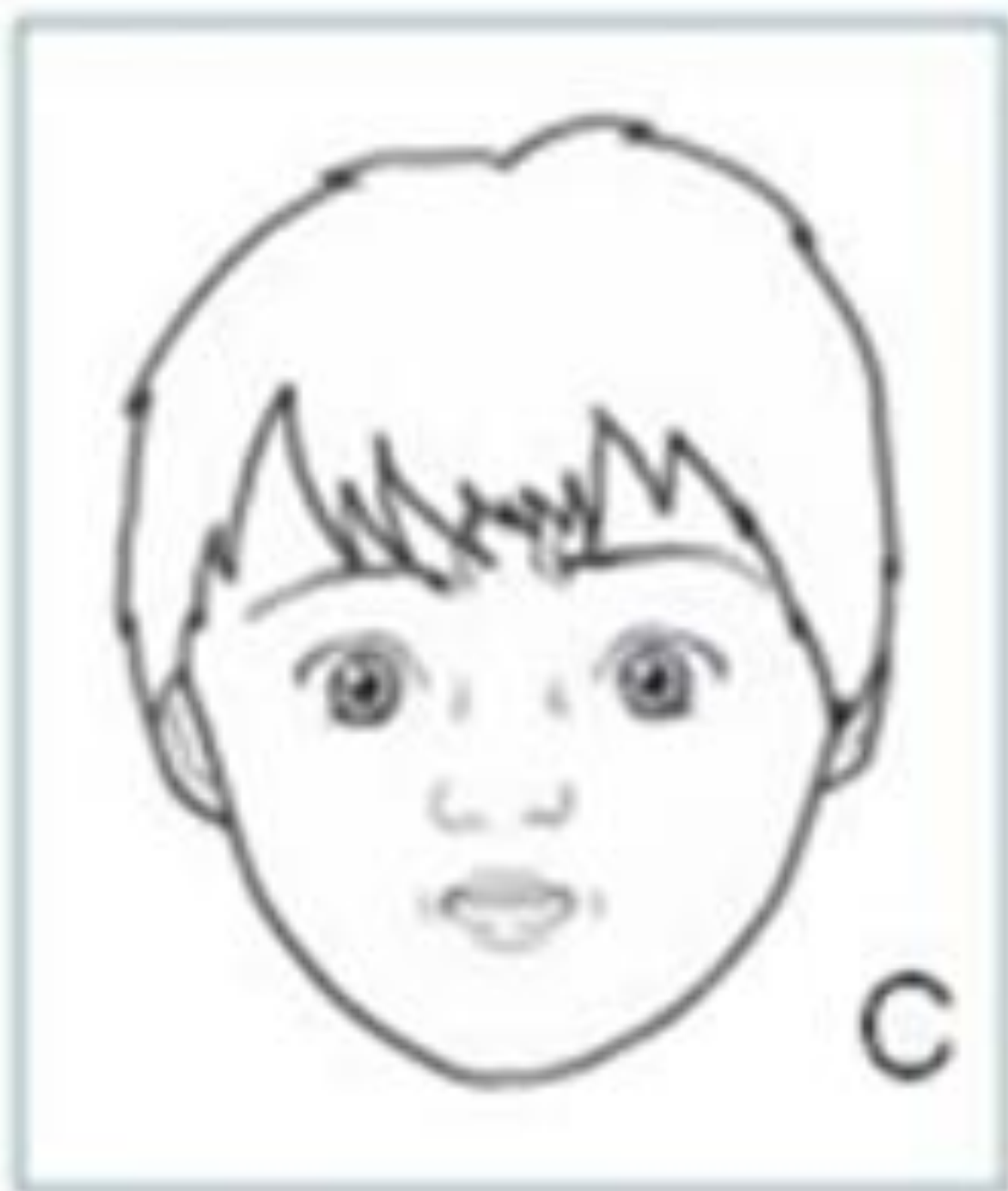
**TOMA DE CONCIENCIA DE LAS PROPIAS EMOCIONES**

1. Identificación de emociones representadas:
  - A. Alegría
  - B. Asco
  - C. Miedo
  - D. Enfado
  - E. Tristeza
  - F. Sorpresa















F

**DAR NOMBRE A LAS EMOCIONES DE LOS OTROS COMO RESULTADO DE REALIZAR COMPARACIONES**

2. ¿Quién de las dos crees que le dio más asco la comida? ¿Cris, Tina o a ninguna de las dos?  
CRIS  
**TINA**  
NS/NC  
NINGUNA
3. ¿Quién de las dos crees que está más triste? ¿Cris, Tina o ninguna de las dos? CRIS  
**CRIS**  
TINA  
NS/NC  
NINGUNA
4. ¿Quién de las dos crees que está muy sorprendida? ¿Cris, Tina o ninguna de las dos? NINGUNA  
CRIS  
TINA  
NS/NC  
**NINGUNA**
5. ¿Quién de las dos crees que está pasando mucho miedo? ¿Cris, Tina o ninguna de las dos?  
NINGUNA  
CRIS  
TINA  
NS/NC  
**NINGUNA**



FIGURA 2: Diapositiva para la evaluación de la capacidad del niño para percibir y valorar qué personaje se ajusta mejor al elenco de tres respuestas: Cris, Tina o ninguna de las dos.